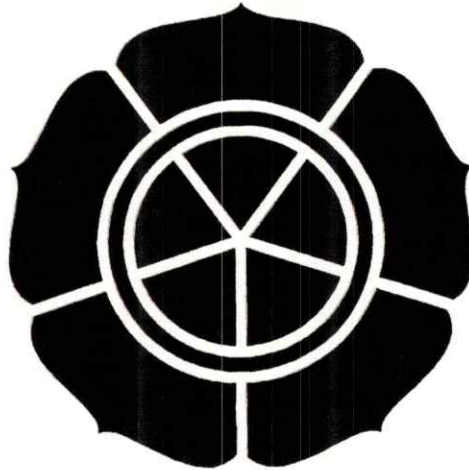


**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
SMP NEGERI 1 MANGUNREJA KABUPATEN TASIKMALAYA**

Skripsi



Disusun Oleh :

SRI KISWANDARYANTI

03.11.0366

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM “

YOGYAKARTA

2008



HALAMAN PENGESAHAN

Laporan skripsi ini dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SMP NEGERI 1 MANGUNREJA KABUPATEN TASIKMALAYA” ini disetujui dan disahkan untuk memenuhi syarat kelulusan jenjang program Strata 1 (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.



Mengetahui,
Ketua STMIK AMIKOM

DR. M. Suyanto, MM

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom

HALAMAN BERITA ACARA

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
SMP NEGERI 1 MANGUNREJA KABUPATEN TASIKMALAYA**

Skripsi ini telah diuji dan dipresentasikan dihadapan tim penguji pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 17 Januari 2008
Jam : 11.00 – selesai
Tempat : Ruang Pixel STMIK AMIKOM Yogyakarta

Mengetahui :

Penguji I



Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom

Penguji II



Kusrini, M.Kom

Penguji III



Drs. Bambang Sudaryatno, MM

HALAMAN MOTO

- Ⓢ *Tidak perlu hebat untuk memulai sesuatu tapi mulailah sesuatu untuk menjadi hebat.*
- Ⓢ *Setiap pencarian dimulai dengan keberuntungan bagi si pemula, dan setiap pencarian diakhiri dengan ujian berat bagi si pemenang.*
- Ⓢ *Urusan hidup kita bukan untuk mengungguli orang lain, melainkan mengungguli diri sendiri, memecahkan rekor sendiri, menaklukan hari kemarin dengan hari ini.*
- Ⓢ *Kehidupan yang di jalani dengan membuat kekeliruan-kekeliruan bukan saja lebih terhormat, melainkan juga lebih bermanfaat ketimbang kehidupan yang di jalani tanpa melakukan apa-apa.*
- Ⓢ *Orang tampaknya selalu merasa lebih tahu bagaimana orang lain seharusnya menjadi hidup, tetapi mereka tidak tahu bagaimana seharusnya menjalani hidup sendiri.*
- Ⓢ *Cinta adalah sesuatu yang menakjubkan, kamu tidak perlu mengambilnya dari seseorang untuk memberikannya pada orang lain, kamu selalu memilikinya lebih dari cukup untuk diberikan kepada orang lain*

HALAMAN PERSEMBAHAN

- 📍 Untuk kedua orang tuaQ. makasih banyak atas doanya, arahan, support serta saran dan kritik yang selalu kalian berikan untuk kehidupanQ yang lebih baik. Semua yang kalian berikan sangat berarti banget, makasih ya mam.. pap.. Jangan pernah bosan ya tuk selalu doa buatQ, Q memang belum bisa memberikan yang terbaik, tapi Q kan slalu berusaha tuk menjadi yang terbaik buat kalian dan keluarga kita. ini bukan akhir persembahanQ, tapi awal dari kehidupaQ yang lebih berarti..
- 📍 Thanks for keluarga besar Mak N'de tasikmalaya, atas semua doa dan dukungannya. (Chie janji mak, chie akan persembahkan yang terbaik buat keluarga besar kita..)
- 📍 Aa..(Irwan) makaci ya A.. Q ga bisa berkata-kata untuk semua pengorbanan Aa sampai skripsi ini bisa Q persembahkan..(jika Tuhan mengijinkan, Q hanya ingin mencintai sekali saja) (just 4 u...) eh A, Skripsinya cepet di garap ya.. doaQ sukses slalu menyertai..
- 📍 Keluarga besar SMP N 1 Mangunreja tasikmalaya_terimakasih atas tempatnya
- 📍 Van... Thanks banget ya van.. dueh Q bingung mau bilang apa lagi.. pokoknya, semua sangat berarti banget..
- 📍 Anak-anak "KABAYAN" (semuanya) hatur nuhun pisan nya... karna paguyuban kalian lah Q bisa mengerti arti kekeluargaan yang sebenarnya. Yang berkorban tanpa mengharapkan imbalan. Q sayang kalian, kalian adalah keluargaQ. Juga buat kabayan Aldi_nuhun pisan buat printnya. Pokoknya sukses buat Aldi. A Gun, makasi ya dah datang di pendadaranQ..(cepet dapet ce ya A Gun..)☺..
- 📍 Yu.. Van.. kalian pasangan sejati. Makasih banget ya buat semuanya..
- 📍 S1-II -D'03,... kalian lah yang menjadi teman dalam suka, duka dan cinta selama Q kuliah. Mungkin Q ga bisa nulis nama2 kalian di halaman ini, tapi nama kalian telah tertulis dihatiku dan akan tetap dikenang untuk selamanya. So Keep Contact yah....
- 📍 Anak-anak kontrakan Tluki 7_makasih ya buat tumpangannya.. (heg beresihan atuh kontrakan teh biar bersih dan rapih) .. ☺ Sep, maaf ya Q suka becanda...handis, hafid, yunus, aldi dan lagi2 asepe_ sukses ya buat kalian..
- 📍 Dan semua pihak yang gak bisa Q sebutin namanya satu2.. makasih atas doa dan dukungannya...

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta kemudahan sehingga, Alhamdulillah penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik.

“ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SMP NEGERI 1 MANGUNREJA KABUPATEN TASIKMALAYA” adalah judul laporan skripsi yang disusun untuk melengkapi salah satu syarat menyelesaikan studi jenjang Strata-1 Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta

Penyusun sadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini banyak mendapat bantuan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga laporan ini dapat terselesaikan. Maka dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penyusun sampaikan ucapan terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.
2. Bapak DR. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ir. Abbas Ali Pangera selaku ketua jurusan Teknik Informatika dan dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dari awal hingga laporan ini dapat dipersembahkan.



5. Bapak Drs. Memed Sudjana selaku Kepala SMP Negeri 1 Mangunreja Kabupaten Tasikmalaya beserta segenap staff yang telah memberikan tempat untuk penelitian.
6. Teman-teman dan semua pihak yang terlibat yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu, terima kasih banyak atas bantuannya sehingga laporan ini dapat terselesaikan dan semuanya sangat berarti .

Meskipun penyusun telah berusaha semaksimal mungkin, kekurangan atau kesalahan tetap saja terjadi. Untuk itu, penyusun mengharapkan sekali saran dari pembaca sehingga dapat menjadi bahan penyempurnaan di masa mendatang. Tidak lupa penyusun mengucapkan banyak terima kasih.

Akhir kata, mudah-mudahan laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, Januari 2008

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Maksud dan Tujuan.....	4
1.5. Metodologi Penelitian.....	5
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.1.1. Metode Observasi	5
1.5.1.2. Metode Interview	5
1.5.1.3. Metode Kepustakaan.....	5
1.6. Sistematika Penulisan	6

1.7. Tahapan Penelitian	7
-------------------------------	---

BAB II DASAR TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi	9
2.1.1. Pengertian Informasi	9
2.1.2. Siklus Informasi	10
2.1.3. Kualitas Informasi	11
2.1.3.1. Akurat	11
2.1.3.2. Tepat Waktu	11
2.1.3.3. Relevan	11
2.1.4. Nilai Informasi	11
2.1.4.1. Nilai Manfaat	11
2.1.4.2. Nilai Mendapatkannya	11
2.2. Konsep Dasar Multimedia	12
2.2.1. Sejarah Multimedia	12
2.2.2. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia	12
2.2.3. Pendefinisian Masalah Multimedia	13
2.2.4. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	14
2.2.5. Merancang Konsep Aplikasi Multimedia	14
2.2.5.1. Struktur Linier	14
2.2.5.2. Struktur Menu	15
2.2.5.3. Struktur Hierarki	16
2.2.5.4. Struktur Jaringan	17

2.2.5.5.	Struktur Kombinasi	18
2.2.5.6.	Struktur Dalam WEB Multimedia	20
2.2.6.	Objek-objek Mulimedia	20
2.2.6.1.	Teks	20
2.2.6.2.	Grafik	21
2.2.6.3.	Bunyi	21
2.2.6.4.	Video	21
2.2.6.5.	Animasi	22
2.2.6.6.	Software dan Data	22
2.3.	Sistem Perangkat Lunak	22
2.3.1.	Adobe Photoshop CS2	22
2.3.2.	Macromedia Flash 8.....	23
2.3.3.	CoolEdit Pro 2	24

BAB III TINJAUAN DAN ANALISIS SISTEM

3.1.	Tinjauan Umum	26
3.1.1.	Fungsi dan Tugas Sekolah	26
3.1.2.	Sejarah Berdirinya SMP Negeri 1 Mangunreja Kabupaten Tasikmalaya	27
3.1.3.	Visi dan Misi	28
3.1.4.	Struktur Organisasi	28
3.2.	Analisis Sistem	30
3.2.1.	Identifikasi Masalah	30

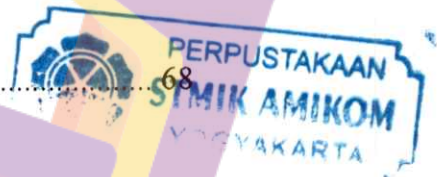
3.3.	Analisis PIECES	31
3.3.1.	Analisis Kinerja (Performance)	31
3.3.2.	Analisis Informasi (Information)	31
3.3.3.	Analisis Ekonomi (Economic)	32
3.3.4.	Analisis Pengendalian (Control)	32
3.3.5.	Analisis Efisiensi (Efficiency)	33
3.3.6.	Analisis Pelayanan (Service)	33
3.4.	Analisis Kelayakan	33
3.4.1.	Kelayakan Hukum (Law Feasibility)	33
3.4.2.	Kelayakan Operasional (Operasional Feasibility)	34
3.4.3.	Kelayakan Teknologi (Technical Feasibility)	34
3.4.4.	Kelayakan Strategik (Strategic Feasibility)	35
3.4.5.	Kelayakan Ekonomi (Economic Feasibility)	35
3.2.	Analisis Biaya dan Manfaat	40
3.2.1.	Metode Periode Pengembalian (Analisis Payback Period).....	41
3.2.2.	Metode Pengembalian Investasi Analisis Return On Investment (ROI)	42
3.2.3.	Metode Nilai Sekarang Bersih . Analisis Net Present Value (NPV)	43
3.3.	Hasil Analisis	45

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

4.1.	Perancangan Sistem	46
------	--------------------------	----

4.1.1. Merancang Konsep	46
4.1.2. Merancang Isi	47
4.1.3. Merancang Naskah	50
a) Rancangan Halaman Intro	50
b) Rancangan Halaman Menu Utama	50
c) Rancangan Halaman Sejarah	51
d) Rancangan Halaman Visi dan Misi	51
e) Rancangan Halaman Struktur Organisasi.....	52
f) Rancangan Halaman KBK	52
g) Rancangan Halaman Pengembangan Diri	53
h) Rancangan Halaman Intrakulikuler	53
i) Rancangan Halaman Ekstrakulikuler	54
j) Rancangan Halaman Fasilitas	54
k) Rancangan Halaman Penghargaan	55
4.1.4. Merancang Grafik	55
a) Intro	55
b) Menu Utama	56
c) Sejarah	57
d) Visi dan Misi	58
e) Struktur Organisasi	58
f) KBK	59
g) Pengembangan Diri	59
h) Intrakulikuler	60

i) Ekstrakurikuler	61
j) Fasilitas	61
k) Penghargaan	62
4.1.5. Memproduksi Sistem	63
4.1.5.1. Proses Pembuatan Aplikasi Pada Flash 8	63
4.1.5.1.1. Pembuatan Tombol	63
4.1.5.1.2. Mengimport File	64
4.1.5.1.3. Proses Animasi	65
4.1.5.1.4. Penggunaan Fasilitas ActionScript	66
a) ActionScript Pada Tombol	66
b) Pembuatan Menu Pulldown	67
c) ActionScript Memperbaharui Informasi Teks	68
d) ActionScript Memperbaharui Informasi Sound	70
e) Action Navigasi Movie Flash	71
4.1.5.1.5. Mengimport Background Sound pada Flash 8	71
4.1.5.1.6. Membuat file exe	72
4.2. Implementasi Sistem.....	73
4.2.1. Mengetes Sistem	73
4.2.2. Menggunakan Sistem	75
4.2.3. Memelihara Sistem	76

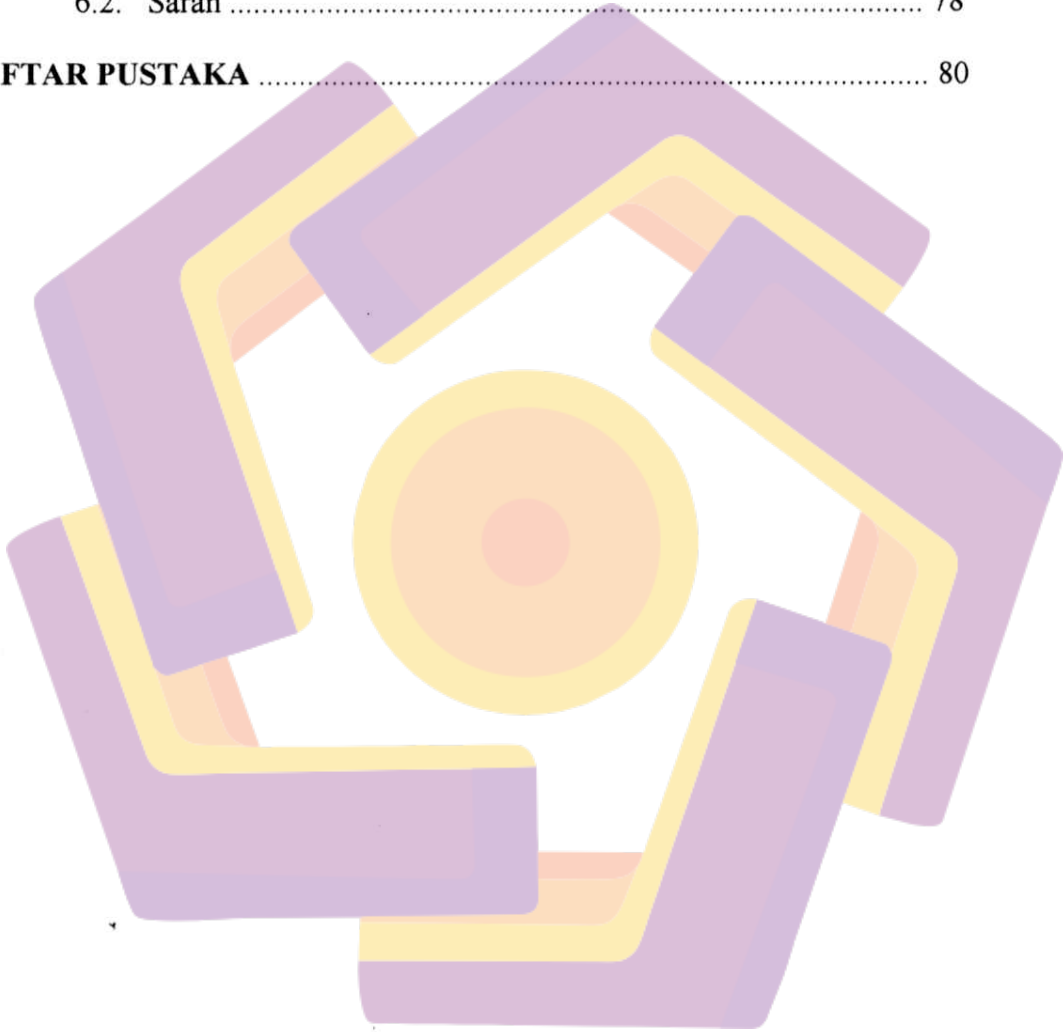


4.2.3.1. Hardware	76
4.2.3.2. Software	76

BAB V PENUTUP

6.1. Kesimpulan	78
6.2. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA	80
-----------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Perbandingan Analisis Kinerja	31
Tabel 3.2 Perbandingan Analisis Informasi	31
Tabel 3.3 Perbandingan Analisis Ekonomi	32
Tabel 3.4 Perbandingan Analisis Pengendalian	32
Tabel 3.5 Perbandingan Analisis Efisiensi	33
Tabel 3.6 Perbandingan Analisis Pelayanan	33
Tabel 3.7 Hardware yang dibutuhkan	36
Tabel 3.8. Harga Perangkat Lunak	36
Tabel 3.9 Analisis Biaya dan Manfaat	40
Tabel 3.10 Hasil Keputusan Analisis	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Informasi	10
Gambar 2.2	Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia	13
Gambar 2.3	Struktur Linier	15
Gambar 2.4	Struktur Menu	16
Gambar 2.5	Struktur Hierarki	17
Gambar 2.6	Struktur Jaringan	18
Gambar 2.7	Struktur Kombinasi	19
Gambar 2.8	Struktur Dalam Web Multimedia	20
Gambar 2.9	Tampilan layar kerja Adobe Photoshop CS2	23
Gambar 2.10	Tampilan layar kerja Macromedia Flash 8	24
Gambar 2.11	Tampilan layar kerja Cool Edit Pro 2.0	25
Gambar 3.1	Struktur organisasi	29
Gambar 4.1	Desain struktur aplikasi	47
Gambar 4.2	Rancangan Tampilan Menu Intro	50
Gambar 4.3	Rancangan Tampilan Menu Utama	50
Gambar 4.4	Rancangan Tampilan Menu Sejarah	51
Gambar 4.5	Rancangan Tampilan Menu Visi & Misi	51
Gambar 4.6	Rancangan Tampilan Menu Struktur Organisasi	52
Gambar 4.7	Rancangan Tampilan Menu KBK	52
Gambar 4.8	Rancangan Tampilan Menu Pengembangan Diri	53
Gambar 4.9	Rancangan Tampilan Menu Intakulikuler	53

Gambar 4.10 Rancangan Tampilan Menu Ekstrakulikuler	54
Gambar 4.11 Rancangan Tampilan Menu Fasilitas	54
Gambar 4.12 Rancangan Tampilan Menu Penghargaan	55
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Intro	56
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Menu Utama (Home)	57
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Sejarah	57
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Visi dan Misi	58
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Struktur Organisasi	58
Gambar 4.18 Tampilan Halaman KBK	59
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Pengembangan Diri	60
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Intrakulikuler	60
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Ekstrakulikuler	61
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Fasilitas	62
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Penghargaan	62
Gambar 4.24 Cara membuat tombol	63
Gambar 4.25 Jendela pengeditan tombol	64
Gambar 4.26 Cara mengimport file	64
Gambar 4.27 keyframe pada layer panel timeline	65
Gambar 4.28 create motion tween pada keyframe	66
Gambar 4.29 Tampilan stage Dynamic text	69
Gambar 4.30 Library pada Flash 8	72
Gambar 4.31 Panel properties Flash 8	72
Gambar 4.32 Jendela publish setting	73