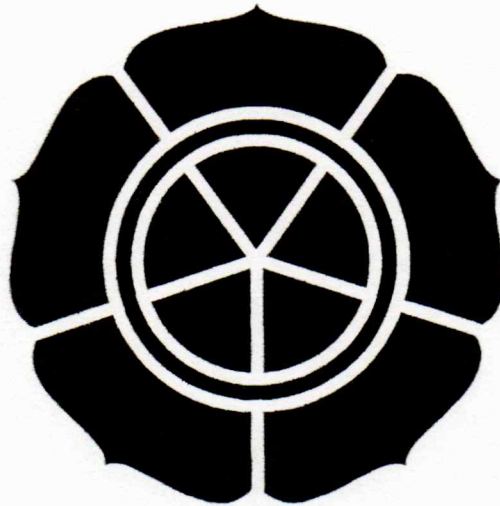


**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM UJIAN MASUK BERBASIS
MULTIMEDIA PADA R-MEDIA INTERACTIVE**

Skripsi



Disusun Oleh :

RAFIYANNA

03.11.0379

Jurusan Teknik Informatika

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK AMIKOM
YOGYAKARTA
2007

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM UJIAN MASUK
BERBASIS MULTIMEDIA PADA R-MEDIA INTERACTIVE**

Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Programa Studi Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi

Manajemen Informatika dan Komputer

STMIK AMIKOM Yogyakarta

Disahkan dan Disetujui Oleh :

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta,

Dosen Pembimbing,



(Dr. Mohammad Suyanto, MM)

(Dr. Mohammad Suyanto, MM)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN UJIAN MASUK BERBASIS MULTIMEDIA PADA R-MEDIA INTERAKTIF” telah dipresentasikan, diuji dan dipertanggung jawabkan didepan Tim Penguji STMIK “AMIKOM” Yogyakarta pada :

Hari/Tanggal : 16 Agustus 2007
Waktu : 13.00 WIB
Tempat : Ruang Pixel Kampus Terpadu Unit II

STMIK AMIKOM Yogyakarta

Tim Penguji,
Penguji I



(Dr. Mohammad Suyanto, MM)

Penguji II



(Emha Taufiq Luthfi, ST)

Penguji III



(Amir Fatah Sofyan, ST)

Motto

“Kesempatan tidak akan datang dua kali maka lakukan sekarang atau kamu akan menyesal seumur hidupmu karena membiarkan kesempatan itu berlalu”

“Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sebelum mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

“Sesungguhnya sholatku, ibadahku, hidup dan matiku hanya untuk Allah, Tuhan semesta alam”

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (QS Al Insyiroh)

“Senyuman,terlebih yang diberikan dengan tulus, bisa menjadi pencair hubungan yang beku, pemberi semangat dalam keputus asaan. pencerah suasana muram, bahkan obat penenang jiwa yang resah, So Let’s Smile”

(8 kado terindah)

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ② Sembah sujud kepada Allah SWT
- ② Junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, utusan dari Sang Pencipta untuk mendamaikan kehidupan didunia
- ② Ayah (Alm) dan Ibu Tercinta yang telah memberikan kasih sayang serta Do'a restu yang tiada habisnya.
- ② Kakak, adik dan keponakanku yang kucintai serta semua keluarga yang ada di Sungailiat Bangka maupun yang ada di Godean.
- ② Dani Hasan terima kasih telah menemaniku hari-hariku dan selalu men-support.
- ② Sahabat dekatku Riky yang selalu men-support. Maaf bila ada salah
- ② Sahabat-sahabat : Septi, Iis, Lina, Hesty yang selalu menemaniku baik sedih maupun senang dan mau menjadi teman-temanku
- ② Teman-teman kos : Restu, Mba Ipeb, Mba Ana dan lainnya kalian merupakan teman hebohku
- ② Teman-teman S1 seperjuangan Skripsi semua anak S1 Teknik Informatika Angkatan'03 yang telah memberikan dukungannya sehingga semuanya dapat berjalan dengan lancar.

Dan semua yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukur saya persembahkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “ Analisis Dan Perancangan Sistem Ujian Masuk Berbasis Multimedia Pada R-Media Interaktif “ yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 dalam bidang Teknik Informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan tugas akhir jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna membantu tugas akhir ini, sehingga mendekati dari kesempurnaan dan dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan .

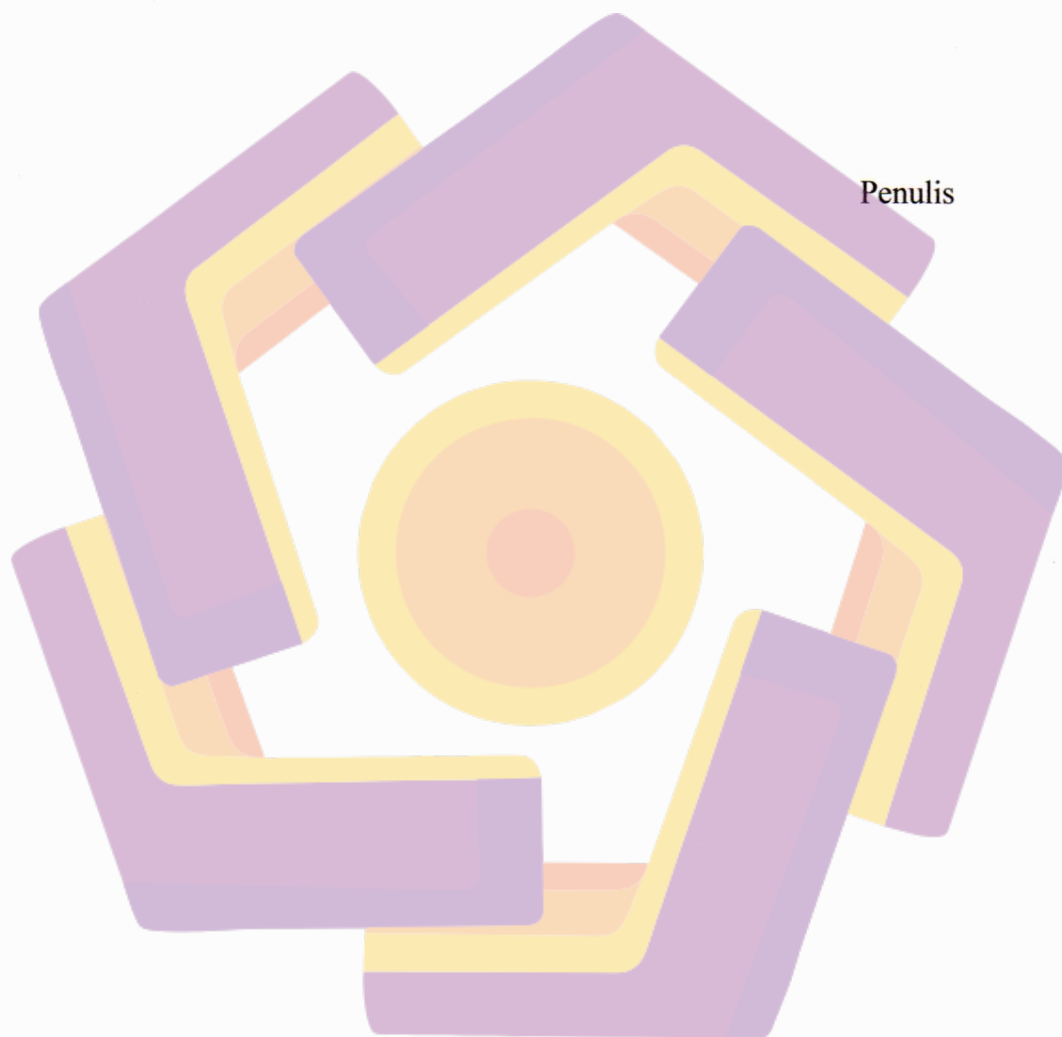
Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Mohammad Suyanto, MM. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer STMIK“AMIKOM” Yogyakarta Sekaligus Dosen Pembimbing.
2. Pihak Manajemen R-Media Interactive atas informasi dan kerja samanya.
3. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas ini.

Akhirnya dengan doa kepada Allah, semoga jasa dan amal baiknya mendapat rahmat dan imbalan yang setimpal dari-Nya (Amin).

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Juli 2007



DAFTAR ISI

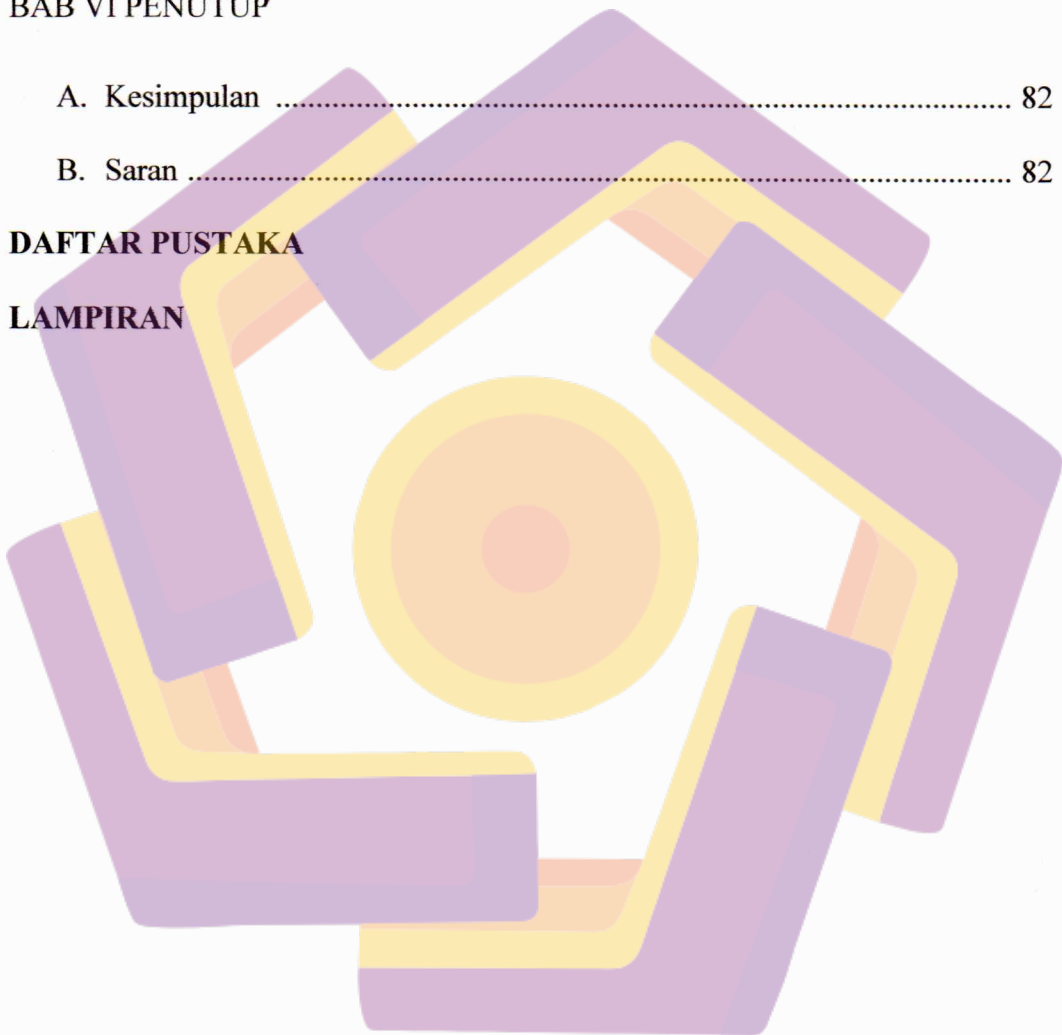
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Rumusan Masalah	2
I.3 Batasan Masalah	2
I.4 Tujuan Penelitian	3
I.5 Metode Pengumpulan Data	3
I.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	
II.1 Konsep Dasar Sistem	7
II.2 Konsep Dasar Informasi	10
1. Pengertian Informasi	10

2. Kualitas Informasi	11
II.3 Konsep Dasar Multimedia	12
1. Sejarah Multimedia	12
2. Pengertian Multimedia	13
3. Kelebihan Multimedia	14
4. Komponen-komponen Multimedia	14
5. Konsep Dasar Animasi	16
6. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	17
7. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	20
II.4 Sistem Perangkat Lunak yang digunakan	24
1. Macromedia Director MX 2004	24
2. Adobe Photoshop 7.0	26
3. CorelDraw 11	28
4. Swish 2.0.....	29
BAB III TINJAUAN UMUM	
III.1. Sejarah Singkat.....	31
III.2. Visi dan Misi Perusahaan.....	31
III.3. Struktur Organisasi dan Tata Kerja Perusahaan.....	32
1. Organisasi R-Media Interactive	32
2. Tugas Masing-masing Bagian.....	33
III.4. Ruang Lingkup Usaha.....	38
BAB IV ANALISIS DAN PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA	

IV.1 Siklus Hidup Pengembangan Sistem Multimedia	41
IV.2 Pendefinisian Masalah Multimedia Pada R-Media Interactive.....	41
1. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia Pada R-Media Interactive.....	42
2. Masalah dalam Sistem Multimedia Pada R-Media Interactive	43
IV.3 Analisis PIECES	43
1. Analisis Kinerja	43
2. Analisis Informasi	44
3. Analisis Ekonomi	44
4. Analisis Pengendalian	45
5. Analisis Efisiensi	45
6. Analisis Pelayanan	46
IV.4 Studi Kelayakan	47
1. Kelayakan Teknis.....	47
2. Kelayakan Ekonomis	48
3. Kelayakan Operasional	48
4. Kelayakan Hukum.....	48
IV.5 Analisis Kebutuhan Sistem	49
1. Kebutuhan Perangkat Keras.....	49
2. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	50
3. Kebutuhan Teknisi	51

IV.6 Metode Analisis Biaya-Manfaat	51
1. Analisis Payback Periode.....	54
2. Analisis Return On Investmen (ROI).....	55
3. Analisis Net Present Value (NPV).....	56
 BAB V PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	
V.1 Merancang Konsep	59
1. Teknik Penyajian Multimedia.....	59
2. Fungsi Efektif Multimedia.....	60
V.2 Merancang Isi	63
V.3 Merancang Naskah	63
V.4 Merancang Grafik	65
1. Menu Utama.....	65
2. Menu Formulir Pendaftar.....	66
3. Menu Simpan	67
4. Menu Seleksi Soal.....	68
5. Menu Soal	69
V.5 Memproduksi Sistem	70
1. Membuat Baground dan Tombol Menu.....	70
2. Pembuatan File Animasi	72
3. Menginpor Ojek Menu Utama	76
4. Menyusun Tampilan Sub Menu.....	73
5. Menghubungkan Antar Halaman	74

6. Membuat Database Sederhana	76
V.6 Mengetes Sistem	78
V.7 Menggunakan Sistem	79
V.8 Memelihara Sistem	80
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	82
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Karakteristik Sistem	10
Gambar 2.2. Komponen Multimedia	14
Gambar 2.3. Struktur Linear	18
Gambar 2.4. Struktur Hierarki	18
Gambar 2.5. Struktur Piramida	19
Gambar 2.6. Struktur Piramida	19
Gambar 2.7. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	20
Gambar 2.8. Lembar Kerja Macromedia Director MX 2004.....	25
Gambar 2.9. Lembar Kerja Adobe Photoshop 7.0	27
Gambar 2.10. Lembar Kerja CorelDraw 11	28
Gambar 2.11 Tampilan Layar Kerja Swish 2.0.....	30
Gambar 3.12 Struktur Organisasi R-Media Interactive	33
Gambar 5.13 Struktur Aplikasi Multimedia R-Media Interactive	64
Gambar 5.14. Menu Utama.....	66
Gambar 5.15 Menu Formulir Pendaftar	67
Gambar 5.16 Menu Simpan	68
Gambar 5.17 Menu Seleksi Soal.....	68
Gambar 5.18 Menu Soal	69
Gambar 5.19 Opsi Pengaturan File pada Adobe Photoshop CS	71
Gambar 5.20 Opsi Import	73

Gambar 5.21 Tampilan Marker 75

Gambar 5.22 Score Database 78

Gambar 5.23 Update Movies 81



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Perhitungan Biaya Proyek.....	54
Tabel 4.2 Hasil Analisis	58

