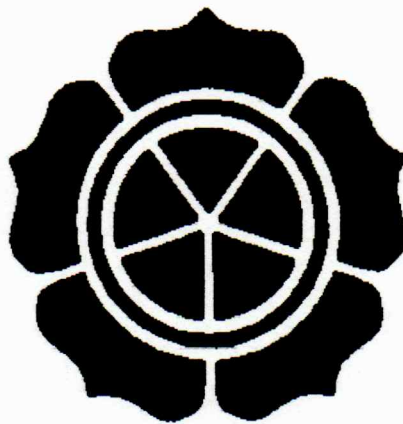


**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL
SMP NEGERI 1 BULAKAMBA
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Himawan Bayuaji

04.22.0386

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA**

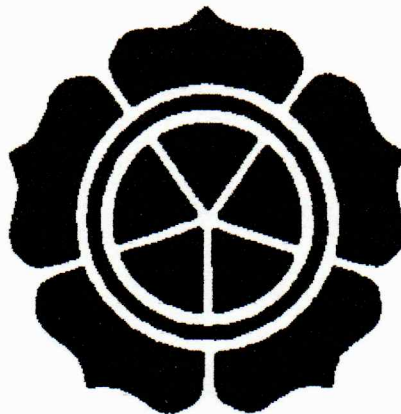
2008

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SMP NEGERI 1 BULAKAMBA
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

sebagai salah satu syarat untuk memperoleh derajat Sarjana S1

pada jurusan SISTEM INFORMASI



Disusun oleh :

Himawan Bayuaji

04.22.0386

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA

2008

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SMP NEGERI 1 BULAKAMBA

BERBASIS MULTIMEDIA

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh derajat Sarjana S1 pada jurusan

Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

“AMIKOM” Yogyakarta

Oleh :

Himawan Bayuaji

04.22.0386

Mengetahui :

Ketua

STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Dr. M. Sulyanto, MM

A handwritten signature in black ink, which appears to read "Rudyanto".

M. Rudyanto Arief, MT

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipresentasikan dan dipertahankan di depan Penguji Laporan Skripsi Program Pascasarjana, Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Nama : Himawan Bayuaji

NIM : 04.22.0386

Tanggal : 19 Juni 2008

Jam : 10.000 WIB

Tempat : Ruang Ponter Kampus Terpadu STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
Jln. Ring Road Utara Condong Catur

Tim Penguji :

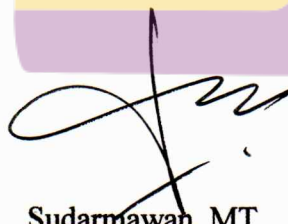
Penguji I

Penguji II

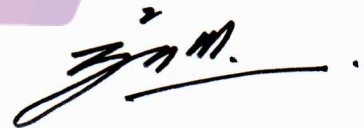
Penguji III



M. Rudyanto Arief, MT



Sudarmawan, MT



Heri Sismoro, M.Kom

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ucapan Terima Kasih Saya persembahkan untuk orang-orang yang telah mendukung maupun membantu dalam penyelesaian Skripsi ini :

1. Pertama-tama Puji dan Syukur saya haturkan kepada Allah SWT, berkat limpahan rahmat dan rezekinya, dan tak lupa shalawat salam saya persembahkan kepada Junjungan Nabi Muhammad SAW.
2. Kedua orangtua yang tercinta, terima kasih atas pengorbananmu, jerih payahmu untuk anak-anakmu dan mungkin tidak dapat saya balas dikemudian hari.
3. Kepada Nenek Yang Terhormat yang telah memperbolehkan saya tinggal selama menempuh pendidikan dari D3 sampai dengan S1.
4. Kedua adikku yang telah mendukungku selama ini hingga lulus S1.
5. Bapak M. Rudyanto Arief, MT yang telah dengan sabar menjadi dosen pembimbing.
6. Untuk teman-temanku dari TK , SD, SMP, SMA dan Kuliah yang sampai saat ini masih memberi kabar. Yang Saya mau hanyalah menjalin silaturahmi teman!!.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penyusun haturkan kepada Allah SWT, berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya, Skripsi yang berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SMP NEGERI 01 BULAKAMBA BERBASIS MULTIMEDIA” dapat terselesaikan dengan baik.

Tak lupa shalawat dan salam penyusun persembahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa manusia ke alam ilmu pengetahuan dan kecerahan hidup. Yang nantinya di Yaumul Akhir sangat penyusun harapkan syafaatnya.

Penyusunan Skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan program Pascasarjana Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Yang secara sadar penyusun mengakui bahwa terselesaikannya laporan ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan dan saran dari berbagai pihak baik secara moral maupun materiil.

Pada kesempatan ini izinkanlah penyusun menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya serta ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada :

1. Bapak dan Ibu yang selalu membimbing dan mendoakan anaknya.
2. Bapak Drs. Muhamad Suyanto, MM. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

3. Bapak Muhammad Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing hingga terselesaikannya penyusunan Skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membimbing saya sehingga dapat menyelesaikan kuliah S1.
5. Bapak Kepala Sekolah SMP Negeri 01 Bulakamba Mudjijanto Hadisuroso, S.Pd.
6. Bapak Sudarmawan, ST dan Bapak Heri Sismoro, selaku dosen Penguji.
7. Semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dalam isi maupun penyampaian materi, oleh karena itu demi kesempurnaan Skripsi ini, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penyusun harapkan. Akhir kata tak ada gading yang tak retak, tiada raga tanpa cela. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Juni 2008

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Metode Pengumpulan Data.....	3
F. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM	
A. Konsep Dasar Multimedia.....	6
1. Pengertian Multimedia.....	6
2. Macam-macam desain atau struktur multimedia.....	9
3. Langkah-langkah dalam mengembangkan multimedia.....	11
4. Perangkat lunak yang dipakai.....	17

B. Tinjauan umum.....	21
1. Sejarah Berdirinya SMPN 01 Bulakamba.....	21
2. Visi SMP Negeri 1 Bulakamba.....	23
3. Misi SMP Negeri 1 Bulakamba.....	23

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

A. Identifikasi Masalah.....	29
B. Analisis PIECES.....	30
1. Analisis Kinerja (Perfomance).....	31
2. Analisis Informasi(Information).....	31
3. Analisis Ekonomi(Economic).....	31
4. Analisis Pengendalian(Control).....	32
5. Analisis Effisiensi(Efficiency).....	32
6. Analisis Pelayanan(Service).....	33
C. Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
1. Kebutuhan perangkat keras(Hardware).....	34
2. Kebutuhan Perangkat Lunak(Software).....	34
3. Kebutuhan Brainware.....	35
D. Analisis Studi Kelayakan.....	35
1. Faktor Teknis.....	35
2. Faktor Ekonomi/Analisis Biaya dan manfaat.....	35
a. Analisis Payback Periode.....	37
b. Metode Pengambilan Investasi (ROI).....	38
c. Metode Nilai sekarang bersih (Net Present Value : NPV).....	39

3. Faktor Operasi/Organisasi.....	40
4. Faktor Hukum.....	40
5. Faktor Strategis.....	41
E. Merancang Konsep.....	41
F. Merancang Isi.....	43
G. Merancang Naskah.....	44
H. Merancang Grafik.....	52

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

A. Memproduksi Sistem.....	58
1. Pembuatan Grafik.....	58
2. Pembuatan Suara.....	61
3. Proses Pengintegrasian.....	63
a. Marker.....	65
b. Behaviors.....	66
c. Membuat File .EXE.....	66
B. Mengetes, menggunakan dan memelihara aplikasi multimedia	67
1. Melakukan Tes Pemakaian.....	67
a. Uji pakai.....	67
b. Uji pemakai.....	69
2. Penggunaan Sistem.....	70
3. Pemeliharaan Sistem.....	70
C. Implementasi.....	72

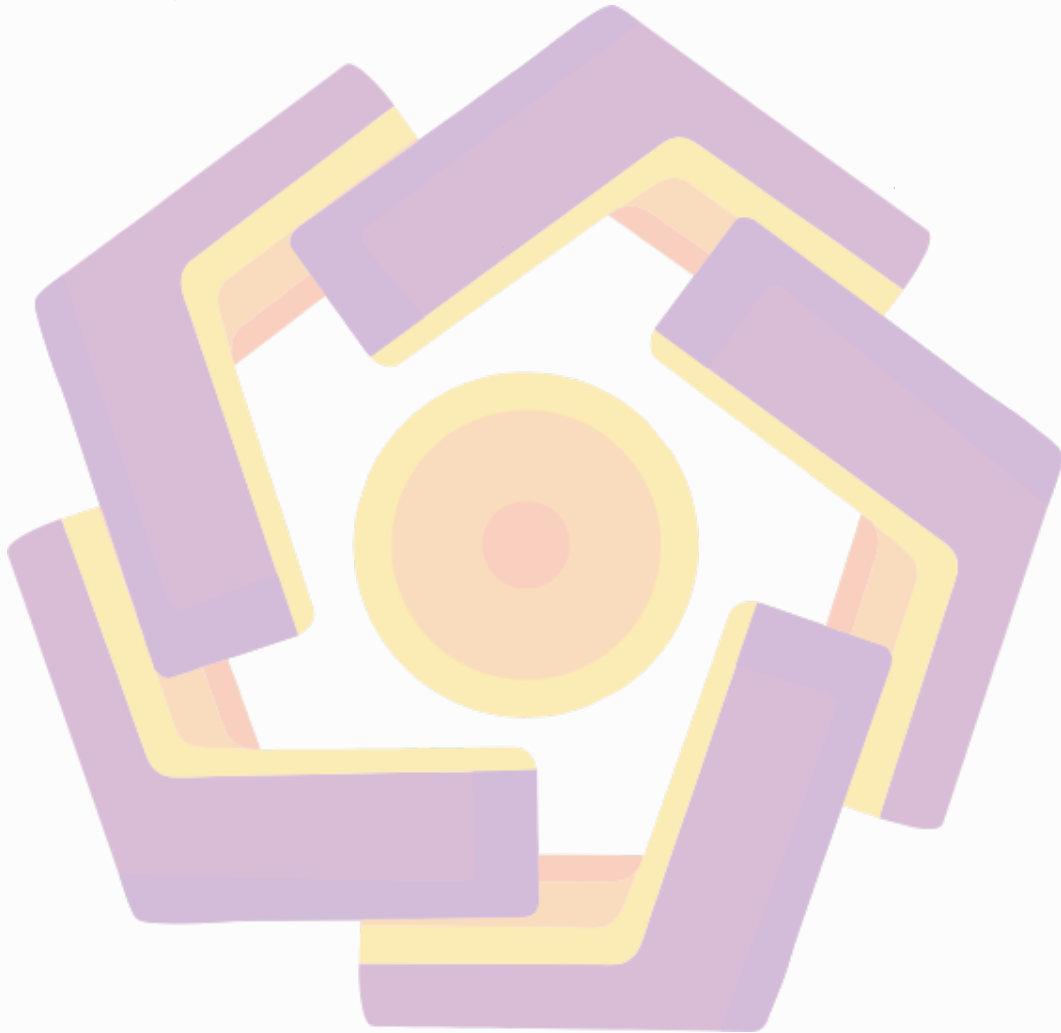
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 73

B. Saran..... 73

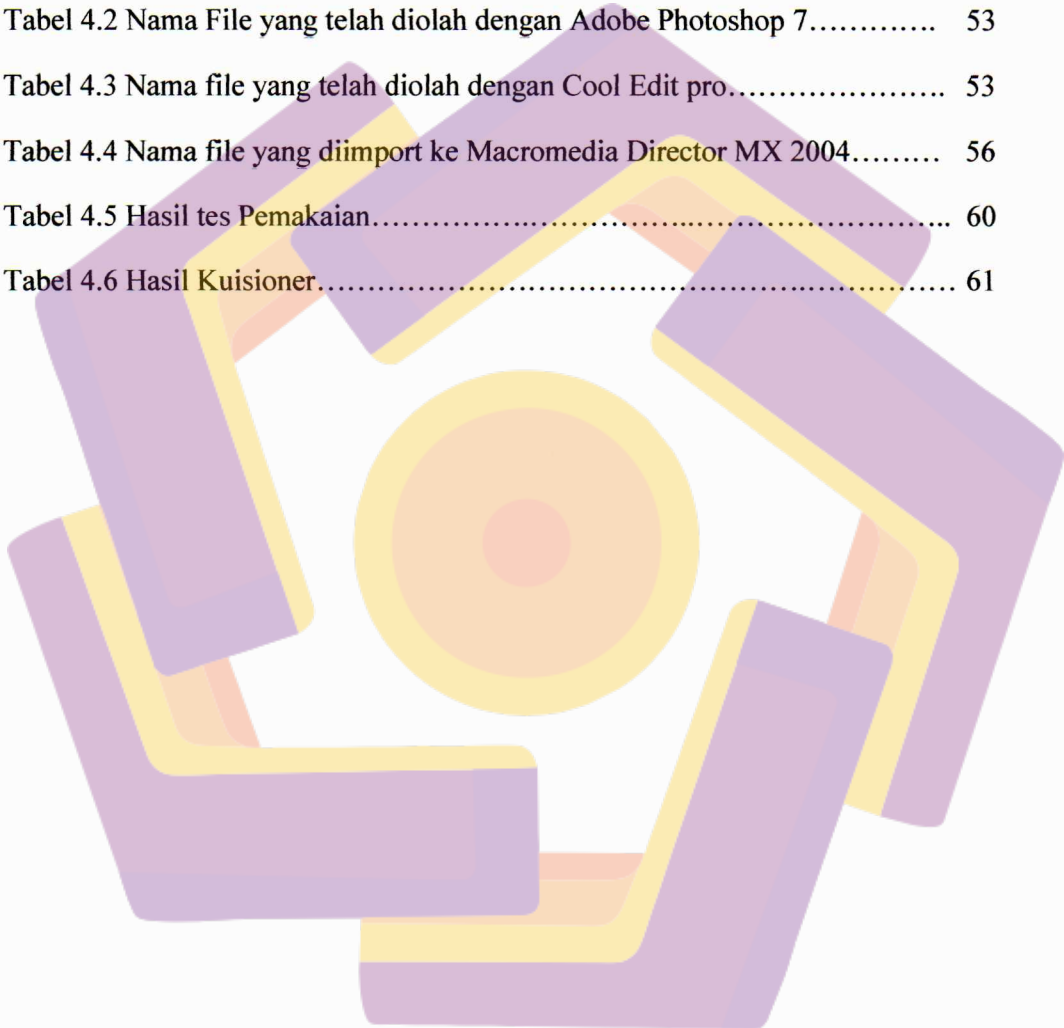
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



Daftar Tabel

Tabel 3.1 Perhitungan Biaya Manfaat.....	37
Tabel 3.2 Hasil Analisis metode biaya-manfaat.....	40
Tabel 4.1 Efek Adobe Photoshop 7 yang digunakan.....	52
Tabel 4.2 Nama File yang telah diolah dengan Adobe Photoshop 7.....	53
Tabel 4.3 Nama file yang telah diolah dengan Cool Edit pro.....	53
Tabel 4.4 Nama file yang diimport ke Macromedia Director MX 2004.....	56
Tabel 4.5 Hasil tes Pemakaian.....	60
Tabel 4.6 Hasil Kuisisioner.....	61

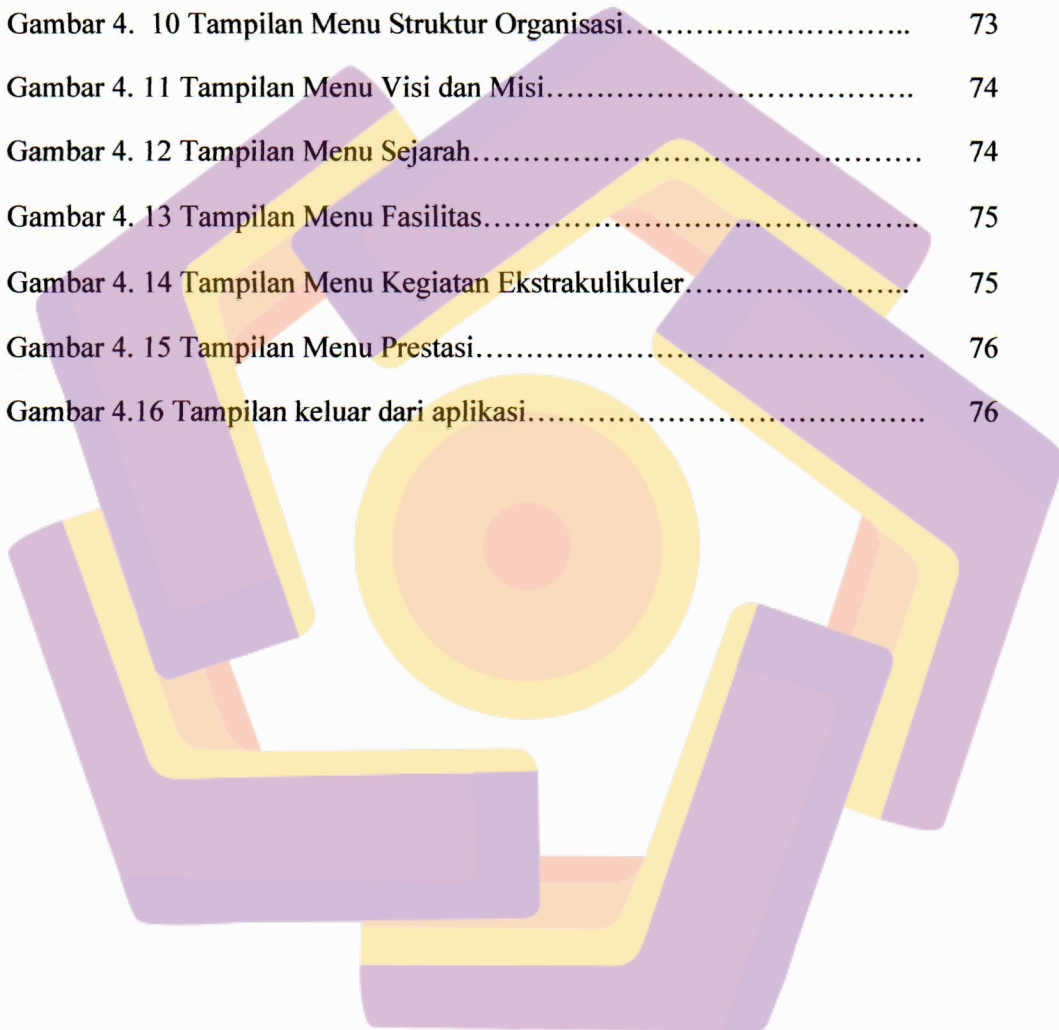


Daftar Gambar

Gambar 2.1 Struktur Aplikasi Multimedia.....	9
Gambar 2.2 Stuktur Linear.....	9
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	10
Gambar 2.4 Struktur Piramida.....	10
Gambar 2.5 Struktur Polar.....	11
Gambar 2.6 Siklus pengembangan sistem multimedia.....	16
Gambar 2.7 Adobe Photoshop 7.....	17
Gambar 2.8 Macromedia Director MX 2004.....	18
Gambar 2.9 Cool Edit Pro 2000.....	20
Gambar 3. 1 Rancangan aliran aplikasi multimedia.....	42
Gambar 3.2 Desain Menu Intro.....	53
Gambar 3.3 Desain Menu Utama.....	54
Gambar 3.4 Desain Menu Sejarah.....	54
Gambar 3.5 Desain Menu Struktur Organisasi.....	55
Gambar 3.6 Desain Menu Visi dan Misi.....	55
Gambar 3.7 Desain Menu Fasilitas.....	56
Gambar 3.8 Desain Menu Kegiatan Ekstrakulier.....	56
Gambar 3.9 Desain Menu Prestasi.....	57
Gambar 3.10 Desain Menu Akhir.....	57
Gambar 4.1 Tampilan Adobe Photoshop 7.....	60
Gambar 4.2 Merubah format *.mp3 ke format *.wav.....	62
Gambar 4.3 Memotong lagu.....	63
Gambar 4.4 Proses Penggabungan.....	63



Gambar 4.5 Mengimport file.....	64
Gambar 4.6 Posisi Marker pada Score.....	66
Gambar 4.7 Publish setting.....	67
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Intro.....	72
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Utama.....	73
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Struktur Organisasi.....	73
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Visi dan Misi.....	74
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Sejarah.....	74
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Fasilitas.....	75
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Kegiatan Ekstrakurikuler.....	75
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Prestasi.....	76
Gambar 4.16 Tampilan keluar dari aplikasi.....	76



INTISARI

Ilmu Pengetahuan dan teknologi berkembang pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan pesatnya perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik. Teknologi komputer yang sekarang mulai mendapatkan perhatian luas adalah multimedia. Istilah multimedia digunakan untuk menjelaskan suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan alat-alat lain seperti televisi, monitor, video dan sistem piringan optik atau sistem stereo yang ke semuanya dimaksudkan untuk menghasilkan penyajian audio visual penuh. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang jauh lebih kaya daripada media table dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambaran tiga dimensi, foto video bergerak atau animasi, mendengar suara stereo, perekaman suara atau musik. Para pendukung multimedia menyatakan bahwa, jika media berbagai indera ini dikombinasikan, efek yang dihasilkan melebihi penjumlahan bagian-bagiannya. Beberapa sistem multimedia bersifat interaktif, memungkinkan pemakai memilih output dengan mouse atau kemampuan layar sentuh. Penerapan teknologi multimedia akan memvisualisasikan dalam bentuk aplikasi multimedia untuk memperkenalkan SMP Negeri 1 Bulakamba kepada masyarakat/Calon siswa. Dari hasil analisis yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan terutama pada pelayanan dan media yang digunakan untuk publikasi. Dengan menggunakan aplikasi multimedia publikasi dapat dioptimalkan tetapi dengan biaya yang relatif kecil.