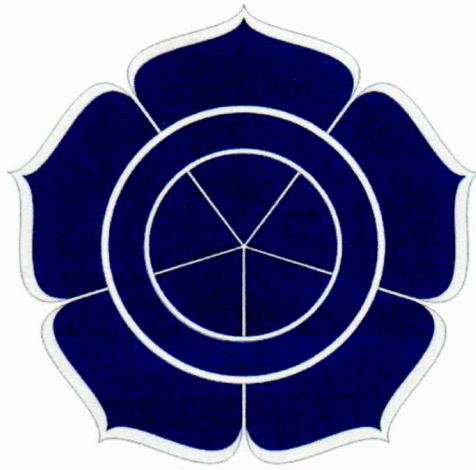


SKRIPSI

**ANALISIS, PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI
MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA KELUARGA
PELAJAR MAHASISWA (KEPMA) BIMA – YOGYAKARTA**



Disusun oleh:

Nama : Muhamad In'am
Nim : 06.22.0585
Jurusan : Sistem Informasi



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

2007

SKRIPSI

**ANALISIS, PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI
MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA KELUARGA
PELAJAR MAHASISWA (KEPMA) BIMA – YOGYAKARTA**



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

2007

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS, PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA KELUARGA PELAJAR MAHASISWA (KEPMA) BIMA-YOGYAKARTA

Disusun sebagai syarat kelulusan Program Strata I Jurusan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

Yogyakarta, 8 Agustus 2007

Disahkan dan disetujui oleh:

Ketua STIMIK AMIKOM Yogyakarta

Dosen Pembimbing



(Dr. M. Suyanto, MM)

(M. Rudyanto Arief, MT)

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

**ANALISIS, PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA
INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA KELUARGA PELAJAR
MAHASISWA (KEPMA) BIMA-YOGYAKARTA**

Telah dipresentasikan dan dipertahankan dihadapan tim Penguji Sekolah Tinggi
Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 13 Juli 2007
Jam : 10.30 WIB
Tempat : Gedung II Lantai 2
Ruang : Network

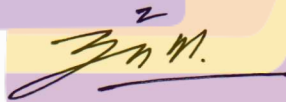
TIM PENGUJI:

Penguji I



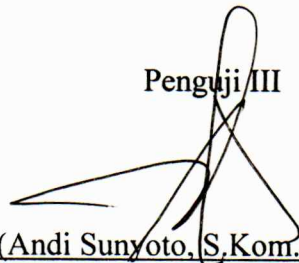
(M.Rudyanto Arief, MT)

Penguji II



(Heri Sismoro, S.Kom. M.Kom)

Penguji III



(Andi Sunyoto, S.Kom. M.Kom.)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terima Kasih Kepada:

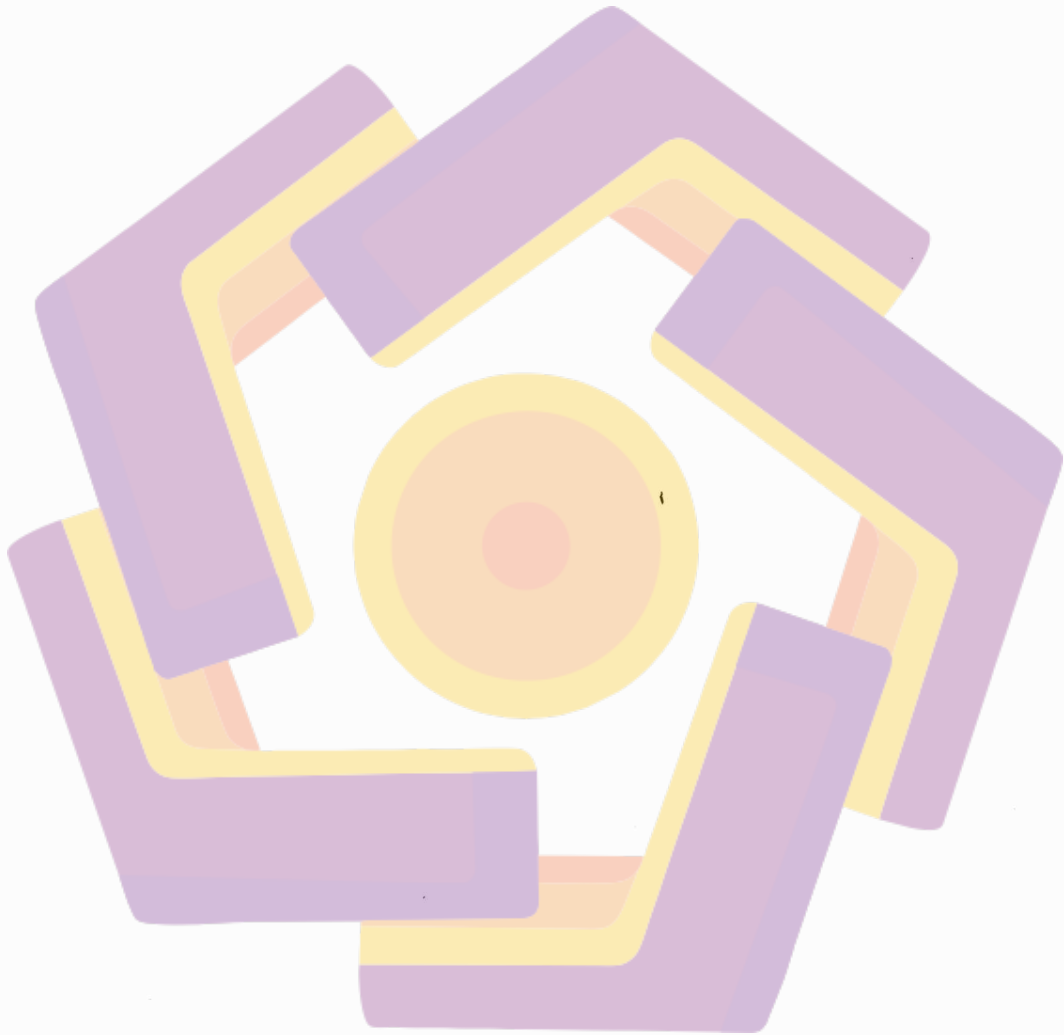
- **Allah SWT** (Penguasa Jagat Raya, Kami Hanyalah Sebagian Kecil dari Mahlukmu dan terus menerus Tunduk Padamu)
- **Nabi Besar Muhammad SAW** (Pembimbing Kami dalam Mengarungi Perjalanan Hidup ini)
- **Kedua Orang Tuaku** (Pengorbanan Do'a *restu* dan Jasamu tak bisa di ukur dengan Materi)
- **Kakak-kakakku** : Abdul Haris, Hakim, Nasrullah, Muslimah, Mira Aryani (yang Selalu memotivasi Baik Fulus Maupun Moral Khususnya Kakakku Hakim, Nasrullah dan Muslimah Makasih Atas Bulanannya)
- **Adik-Adikku** : Fathurrahman, Alfi Sayhrin, Fitriyani, Aminah (Kalian Jangan Lupa Tunduk dan taat Kepada orang tua.
- **Keluarga Besar Mandholo in Yogyakarta** (Kebersamaan Kita Di Jogja Jangan Berubah Sampai Kita Menjadi Kakek-kakek (Neneknya ga ada So'alnya Jomblo Semua hee heee.).

Yogyakarta 2007

MANDHOLO

HALAMAN MOTTO

“ HIDUP INI ADALAH KESADARAN ”



KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum wr.wb

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat untuk dapat memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan S1 Transfer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dengan berakhirnya penyusunan skripsi ini, saya sampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku pembimbing dari Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Muhammad Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen-dosen Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah.
5. Ketua Keluarga Pelajar Mahasiswa (KEPMA) Bima-Yogyakarta beserta jajarannya selaku Tempat Penelitian.
6. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan Skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini belum mendekati kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini ke depan..

Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi Keluarga Pelajar Mahasiswa (KEPMA)Bima-Yogyakarta, serta sebagai bahan kajian bagi mahasiswa Amikom Yogyakarta lainnya dalam pengambilan Skripsi.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, Juni 2007

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persembahan	iii
Halaman Motto	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
I.1. Latar belakang Masalah.....	1
I.2. Rumusan Masalah.....	2
I.3. Batasan Masalah.....	2
I.4. Tujuan.....	3
I.5. Metode Pengumpulan Data.....	3
I.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II. DASAR TEORI	
II.1. Konsep Dasar Informasi.....	6
II.2. Konsep Dasar Media Informasi.....	9
II.3. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	9
II.4. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	12
II.5. Konsep Dasar Sistem Multimedia	13

II.6. Teknik Penyajian Multimedia.....	19
II.7. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia.....	20
a) Struktur Linier.....	20
b) Struktur Menu.....	21
c) Struktur Hirarki.....	22
d) Struktur Jaringan.....	23
e) Struktur Hibrid.....	24
II.8. Mengembangkan Aplikasi Multimedia	26
II.9. Perangkat Lunak Multimedia	30
II.10. Gambaran Umum Keluarga Pelajar Mahasiswa (KEPMA) Bima-Yogyakarta.....	37
II.11. Struktur Kepengurusan Keluarga Pelajar Mahasiswa (KEPMA) Bima-Yogyakarta.....	38
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM ULTIMEDIA	
III.1. Analisis dan Pengembangan Sistem Multimedia.....	43
III.2. Pendefinisian masalah Multimedia.....	44
1. Mendefinisikan Sasaran dan batasan aplikasi Multimedia.....	45
2. Mendefinisikan masalah yang dihadapi pemakai.....	46
a. Analisis Pieces.....	46
b. Mengidentifikasi Penyebab Pemakai Akhir Sistem.....	49
III.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	50
III.4. Studi Kelayakan Sistem.....	51

III.5. Analisis Kelayakan Ekonomi	53
III.6. Perancangan Aplikasi Multimedia	63
a. Merancang Konsep	64
b. Merancang Isi	65
c. Merancang Naskah	66
d. Merancang Grafik	70
1) Tampilan Pembuka/intro	70
2) Tampilan Menu Utama	72
- Tampilan Sub Menu Gambaran Umum	74
- Tampilan Menu Organisasi	75
- Tampilan submenu Program Kerja	76
3) Sub menu Fasilitas	79
4) Sub Menu Gallery	80
5) Submenu Keluar	81
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM MULTIMEDIA	
IV.1. Memproduksi Sistem Multimedia	82
1. Pembuatan Desain Grafis	83
2. Pembuatan Movie	83
3. Mengimport Audio MP3	89
4. Mengimport gambar	89
5. Menyusun Layer di Time Line	89
6. Membangun Database	90
7. Membuat file projector	94

IV.2. Pengetesan Sistem.....	96
1. Laboratorium Test.....	96
2. User Test.....	99
IV.3.Penggunaa Sistem.....	100
IV.4.Pemeliharaan Sistem.....	101
a.Pemeliharaan Perangkat Keras.....	102
b.Pemeliharaan Perangkat lunak.....	102
BAB V PENUTUP	
V.1.Kesimpulan.....	103
V.2 Saran.....	104
Daftar Pustaka	
Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	2.1	Konsep Dasar Informasi	8
Gambar	2.2	Struktur Linier	21
Gambar	2.3	Struktur Menu	22
Gambar	2.4	Struktur Hierarki	22
Gambar	2.5	Struktur Jaringan	16
Gambar	2.6	Struktur hybrid	25
Gambar	2.7	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	26
Gambar	2.8	Proses Pengembangan Sistem Multimedia	29
Gambar	2.9	Tampilan Area Kerja Macromedia Flash MX 2004	31
Gambar	2.10	Tampilan Cool Edit Pro	33
Gambar	2.11	Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop	35
Gambar	2.12	Lingkungan Pemrograman Visual Basic	36
Gambar	2.13	Bagan Struktur Organisasi	38
Gambar	3.1	Struktur Multimedia Dengan Metode Hierarchy	67
Gambar	3.2	Tampilan Movie Intro	70
Gambar	3.3	Tampilan Menu Utama	72
Gambar	3.4	Tampilan Gambaran Umum	73
Gambar	3.5	Tampilan Submenu Program Kerja	74
Gambar	3.6	Tampilan Sub Menu Organisasi	76
Gambar	3.7	Tampilan Submenu fasilitas	77
Gambar	3.8	Tampilan submenu gallery	78

Gambar	3.9	Rancangan Form Login-----	79
Gambar	3.10	Rancangan Form Input Data Anggota-----	80
Gambar	3.11	Rancangan Form laporan Data Anggota-----	81
Gambar	3.12	Sub Menu keluar-----	81
Gambar	4.1	New File Adobe Photoshop-----	83
Gambar	4.2	Document properties-----	84
Gambar	4.3	Pembuatan Movie-----	85
Gambar	4.4	Kotak dialog convert To Symbol-----	87
Gambar	4.5	Frame pada Time Line-----	88
Gambar	4.6	Menyusun Data di timeline-----	90
Gambar	4.7	Properties Obyek-----	90
Gambar	4.8	Form Input data anggota-----	91
Gambar	4.9	Kotak Dialog Make Project-----	93
Gambar	4.10	Tombol-----	90
Gambar	4.11	Publish Setting projektor-----	94
Gambar	4.12	Proses Publishing file Projector-----	95
Gambar	4.13	Menu intro-----	96
Gambar	4.14	Menu Utama-----	97
Gambar	4.15	Submenu Profile-----	97
Gambar	4.16	Tombol Menu di Menu Utama-----	88

DAFTAR TABEL

Tabel	3.1	Tabel Anggota-----	58
Tabel	4.1	Perhitungan Biaya-Proyek -----	58
Tabel	4.2	Hasil Analisis-----	42

