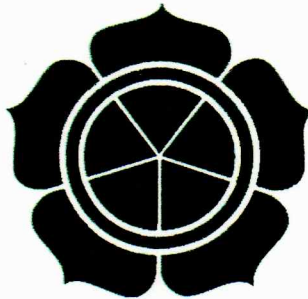


**ANALISIS DAN DESAIN PROFIL SMK SUDIRMAN 1 WONOGIRI
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Skripsi

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan jenjang Strata (I)
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
“ AMIKOM “ Yogyakarta



Disusun oleh:

Nama : Susanto

Nim : 06.22.0684

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
A M I K O M
YOGYAKARTA**

2007

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN DESAIN PROFIL SMK SUDIRMAN 1 WONOGIRI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Skripsi

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan jenjang Strata (I)
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

“ AMIKOM “ Yogyakarta

Skripsi ini telah disetujui dan disahkan oleh :

Mengetahui,



(Dr. Muhammad Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Amir F. Sofyan", is written over the text "Dosen Pembimbing".

(Amir F. Sofyan, S.T)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipertahankan dan dipresentasikan di depan penguji
Laporan Skripsi Program Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi
Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Nama : Susanto

Nim : 06.22.0684

Pada hari : Senin

Tanggal : 16 Juli 2007

Waktu : 11.30 WIB

Tempat : Ruang Stack

Kampus Terpadu STMIK “AMIKOM”

Tim Penguji

Penguji I

(Amir F. Sofyan., S.T)

Penguji I

(Andi Sunyoto, M.Kom)

Penguji II

(M. Rudyanto Arief, MT)



HALAMAN MOTTO

“Sebaik-baiknya pekerjaan hendaklah diawali dan diakhiri dengan do’a”

“Keberhasilan yang abadi terletak pada do’a dan perwujudan dari usaha”

“ Tidak ada keberhasilan tanpa do’a, tidak ada keberhasilan tanpa usaha, tidak ada usaha tanpa rintangan dan hadapilah rintangan dengan kesabaran dan kejujuran”

“ Manusia hanya akan berharga jika masih memiliki kejujuran, maka berusahalah untuk meraih kesuksesan dengan kejujuran dan kebenaran, karena kejujuran dan kebenaran merupakan modal utama dalam meraih kesuksesan”

“Menjadi orang penting itu baik tetapi menjadi orang baik lebih penting”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Skripsi ini dipersembahkan untuk *K_2 Ortuku Tercinta* yang selalu memberikan do'a dan supportnya, Temen2 koes ku (**Gem_boor, Dhona Madona, Jack, Koplex's, Wowox's Bob"endar'marley"**) makasih banget yach....!.your's all my best friend..”
Special edition to someone “Sorry....akoe coema maen – maen..!”.
Ok Dech!! Dengan siapa aja yang mendukung ni semoea ‘n semua pihak yang bantu kami. ‘Teman-teman seangkatan *SI-Transfer B 2006* “You All is The Best”. Good Bye *Kampus Ungu* “AMIKOM Yogyakarta”

KATA PENGANTAR

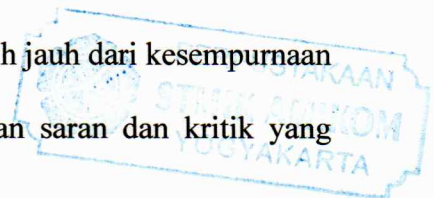
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada kami, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “ANALISIS DAN DESAIN PROFIL SMK SUDIRMAN 1 WONOGIRI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF”. Penulisan Skripsi ini merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I pada Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Laporan Skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih pada :

- Bapak Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak Amir F.Sofyan, S.T selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan dan arahan kepada kami.
- Kepada Bapak Rofingi, Ba Selaku kepala sekolah SMK Sudirman 1 Wonogiri.
- Seluruh teman-teman se-angkatan 2006 serta pihak-pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Kami menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan. Untuk itu kami mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari para pembaca sekalian.

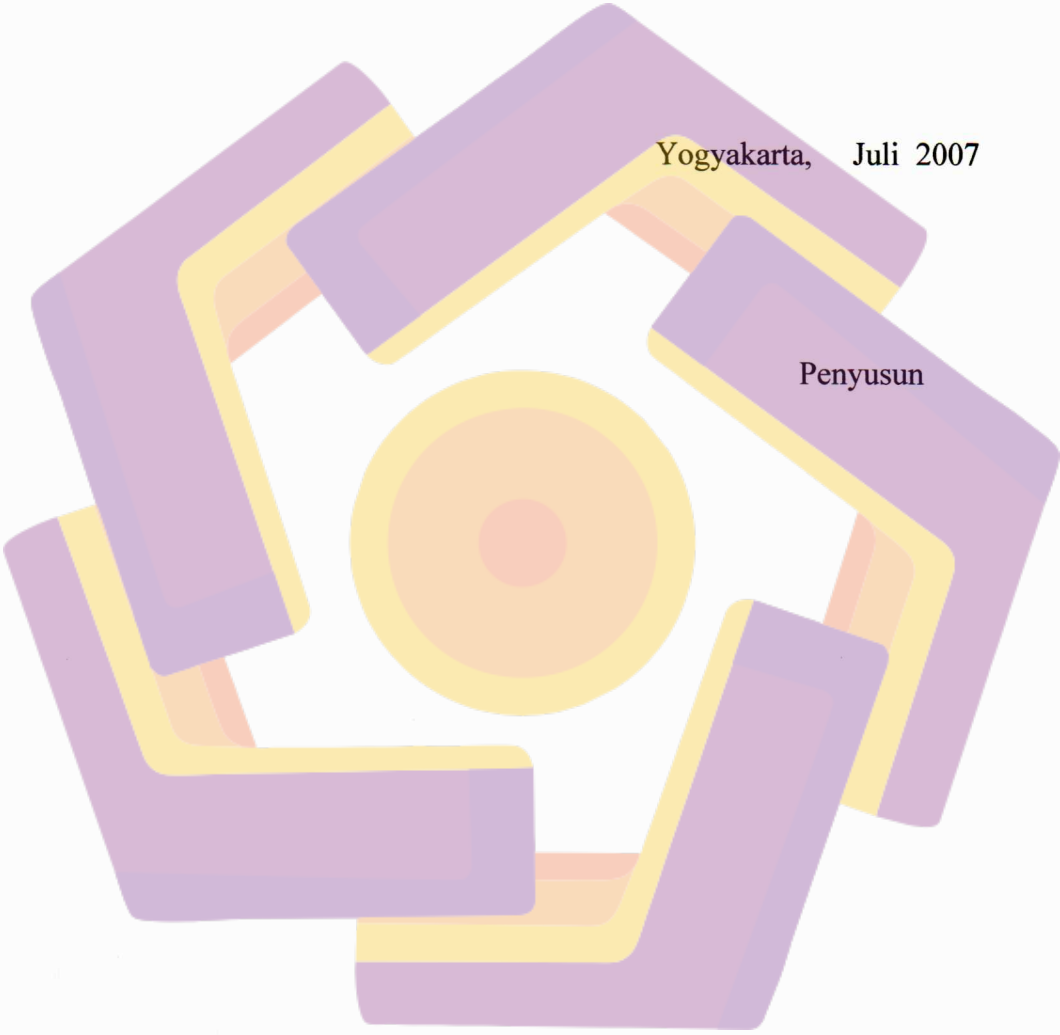


Akhir kata semoga apa yang telah kami tuangkan dalam Laporan Skripsi ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan kita semua, serta membawa manfaat bagi kami semua dimasa yang akan datang.

Wabilahi taufiq walidayah, wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Juli 2007

Penyusun



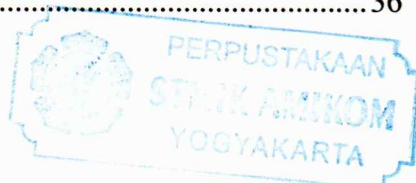
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
BERITA ACARA.....	III
MOTTO.....	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	VII
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II. DASAR TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	7
2.1.1 Pengertian Sistem	7
2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi	8
2.2.1 Pengertian Sistem Informasi	8
2.2.2 Komponen Sistem Informasi.....	8
2.3 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.3.1 Pengertian Multimedia	9
2.3.2 Objek – objek Multimedia.....	10
2.3.3 Struktur Aplikasi Multimedia	12
2.3.4 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	17
2.3.5 Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	18
2.4 Perangkat Lunak (Software Multimedia) Yang Digunakan.....	22
2.4.1. Adobe Photoshop CS.....	22
2.4.2 Macromedia Director MX.....	26
2.4.3 Adobe Audition 1.0.....	30
2.4.4 Uleas Video Studio 7.0	31
2.4.5. Swish MAX.....	33

BAB III. TINJAUAN UMUM	36
-------------------------------------	-----------

3.1 Sejarah berdirinya	36
------------------------------	----



3.2. Visi - Misi.....	38
3.2.1 Visi	43
3.2.2 Misi.....	43
3.3 Tujuan Sekolah	43
3.4 Struktur Organisasi	44
BAB IV. ANALISIS SISTEM MULTIMEDIA	46
4.1 Definisi analisis sistem.....	46
4.1.1 Pendefinisian masalah	46
4.1.2 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia.....	48
4.2 Analisis PIECES.....	48
4.2.1 Analisis Kinerja (Performance).....	49
4.2.2 Analisis Informasi (Information).....	50
4.2.3 Analisis Ekonomi (Economics).....	50
4.2.4 Analisis Pengendalian (Control)	51
4.2.5 Analisis Efisiensi (Efficiency)	51
4.2.6 Analisis Pelayanan (Service).....	52
4.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	53
4.3.1 Analisis Kebutuhan Informasi.....	53
4.3.2 Analisis Kebutuhan Teknologi.....	53
4.4 Analisis Biaya – Manfaat	54
4.4.1 Komponen Biaya.....	55
4.4.2 Komponen Manfaat.....	58

4.5 Metode Analisis Biaya dan Manfaat	59
4.5.1 Metode Payback Periode.....	59
4.5.2 Metode Pengembalian Investasi.....	60
4.5.3 Metode Nilai Sekarang Bersih.....	62

4.6 Studi Kelayakan	64
4.6.1 Kelayakan Teknologi	64
4.6.2 Kelayakan proses.....	65
4.6.3 Kelayakan hukum.....	66
4.6.4 Kelayakan Sumber Daya.....	66
4.6.5 Kelayakan ekonomi.....	66
4.6.6 Kelayakan operasi	67

BAB V. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

SISTEM MULTIMEDIA.....	68
5.1 Perancangan sistem	68
5.2 Merancang Konsep.....	68
5.3 Merancang Isi	69
5.4 Merancang Naskah.....	71
A Pembuatan Diagram Aplikasi.....	72
B Rancangan Aplikasi.....	75
5.5 Merancang Grafik	79

5.5.1 Merancang Teks	79
5.5.2 Merancang Tombol	79
5.5.3 Merancang Gambar	80
5.5.4 Merancang Animasi	80
5.6 Memproduksi Sistem.....	80
5.6.1 Adobe Photoshop 7.0	80
5.6.2 Membuat Animasi Teks dengan SWISHmax	82
5.6.3 Adobe Audition.....	85
5.6.4 Ulead Video.....	88
5.6.3 Macromedia Director MX.....	89
5.7 Implementasi sistem	
5.7.1 Mengetes Sistem.....	98
5.7.2 Menggunakan Sistem	99
5.7.3 Memelihara Sistem.....	101
BAB VI.PENUTUP	103
6.1 Kesimpulan.....	103
6.2 Saran.....	104

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN