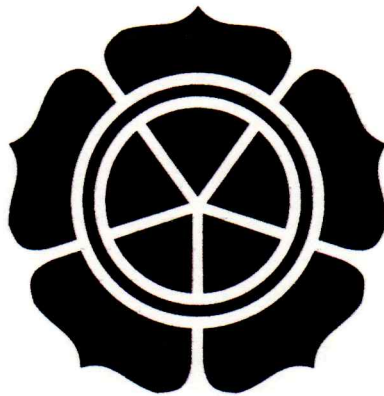


**PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA KELOMPOK JOGLO
TANI LESTANTUN KAJORAN MAGELANG**

SKRIPSI



disusun oleh :

Wahid Puji Raharjo

06.11.1095

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA**

2011

**PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA KELOMPOK JOGLO
TANI LESTANTUN KAJORAN MAGELANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

Wahid Puji Raharjo

06.11.1095

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Penyampaian
Informasi Pada Kelompok Joglo Tani Lestantun Kajoran Magelang**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahid Puji Raharjo

06.11.1095

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Februari 2011

Dosen Pembimbing,



Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Penyampaian Informasi Pada Kelompok Joglo Tani Lestantun Kajoran Magelang

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahid Puji Raharjo

06.11.1095

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Februari 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

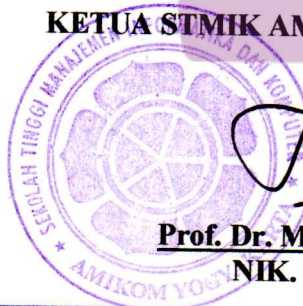
Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302063

Kusrini, Dr., M.Kom
NIK 190302106

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK 190302105

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Februari 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 22 Februari 2011


Walid Puji Raharjo

06.11.1095

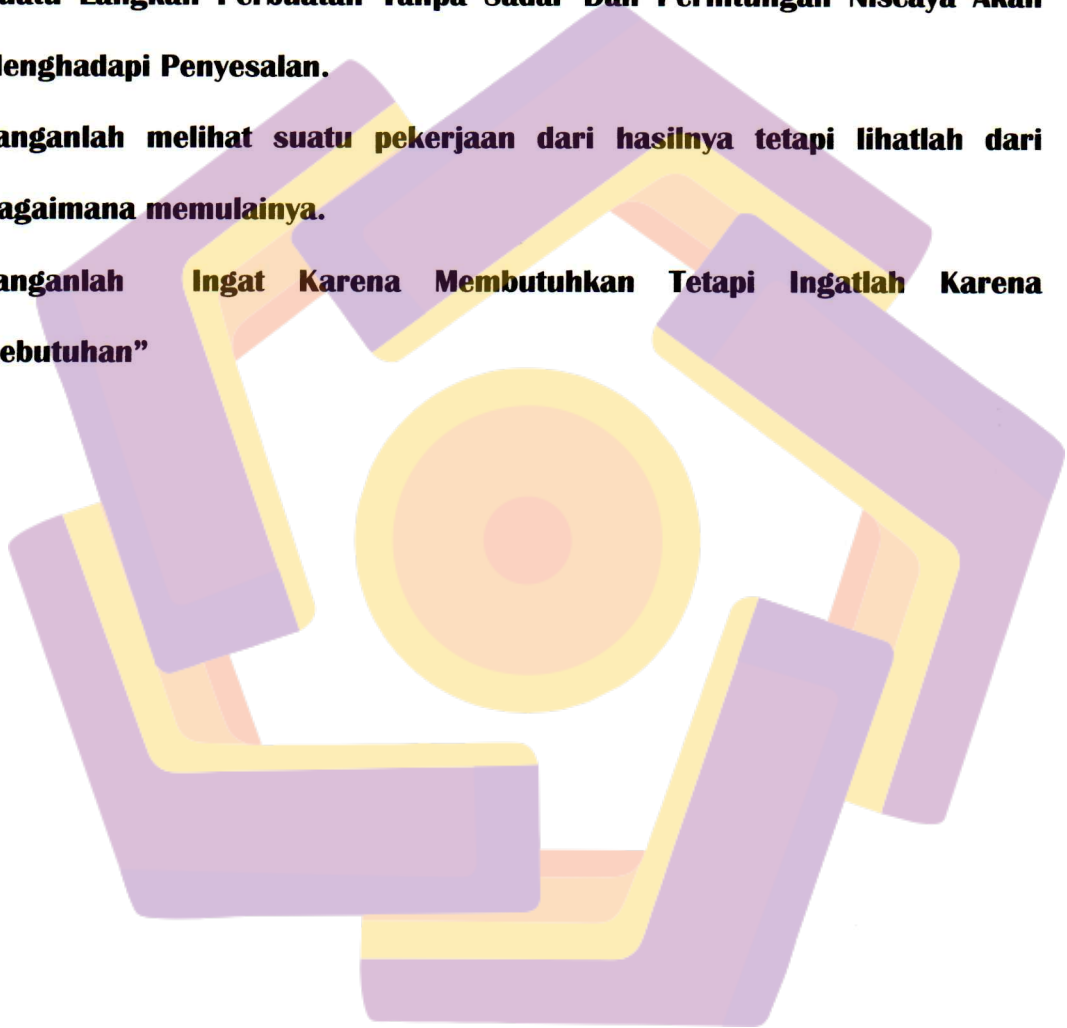
MOTTO

**“Kerjakanlah Pekerjaan Yang Membawa Berkah Bagimu Dan Orang Yang
Kamu Cinta**

**Suatu Langkah Perbuatan Tanpa Sadar Dan Perhitungan Niscaya Akan
Menghadapi Penyesalan.**

**Janganlah melihat suatu pekerjaan dari hasilnya tetapi lihatlah dari
bagaimana memulainya.**

**Janganlah Ingat Karena Membutuhkan Tetapi Ingatlah Karena
Kebutuhan”**



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga saya mampu untuk menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi ini diajukan sebagai syarat kelulusan strata I jurusan teknik informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang terdekat saya :

1. Bapak, Ibu dan adekku, terimakasih atas motivasi, doa dan restunya.
2. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng terimakasih atas segala bimbingan yang telah diberikan selama pengerjaan skripsi ini berlangsung.
3. STMIK “AMIKOM”Yogyakarta.
4. Teman-teman K 76, Ivan Robiardi, Tutut Kurniawan, Agus Supriadi, Ahmad Tri, Rido, Ciwa, Agung, Arif Raharjo, Anggit Gadang, Eka Rina Wati, dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas motivasi, dukungan serta doa restunya. Selamat mengerjakan skripsi, semangat dan semoga kalian semua diberi kemudahan dalam mengerjakan serta mendapatkan nilai yang baik. Amin.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-NYA, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik.

Adapun laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penyusun banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom, selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan saran selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak Agus Haryanto, SE, selaku pimpinan Joglo Tani Lestantun yang telah memberikan izin pada penyusun untuk melakukan penelitian.


5. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan laporan skripsi ini.

Penyusun sangat berharap adanya saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan laporan skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penyusun sebagai manusia yang tak lebih dari manusia biasa yang kerap kali tak luput dari kesalahan.

Akhir kata semoga amal baik semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi oleh Allah SWT dan penyusunan laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 Februari 2009



Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xix
ABSTRAKSI	xx
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.4.1. Tujuan	4
1.5. Metode Pengumpulan Data	5
1.5.1. Metode Observasi	5
1.5.2. Metode Wawancara	5

1.5.3. Metode Studi Pustaka.....	5
1.5.4. Dokumentasi.....	5
1.6. Sistematika Penulisan Laporan	6

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1. Pengertian Multimedia.....	8
2.1.2. Identifikasi Masalah	9
2.2. Elemen-elemen Multimedia	10
2.2.1. Teks.....	10
2.2.2. Audio.....	10
2.2.3. Image.....	11
2.2.4. Video	12
2.2.5. Animasi	12
2.3. Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia	12
2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia	12
2.3.1. Mendefinisikan Masalah	14
2.4. Studi Kelayakan.....	16
2.4.1. Metode Analisis Biaya-Manfaat.....	18
2.5. Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
2.6. Merancang Konsep	23
2.7. Merancang Isi Multimedia	24
2.8. Merancang Naskah.....	24
2.9. Merancang Grafik.....	25

2.10. Merancang Sistem Multimedia.....	25
2.11. Pengetesan Sistem Multimedia.....	26
2.12. Penggunaan Sistem Multimedia.....	26
2.13. Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	26
2.14. Struktur Aplikasi Multimedia.....	27
2.14.1 Struktur Linier.....	28
2.14.2 Struktur Hierarki.....	28
2.14.3 Struktur Piramid.....	29
2.14.4 Struktur Polar.....	29
2.15. Sistem Perangkat Lunak (Software) Multimedia.....	30
2.15.1 Adobe Photoshop 7.0.....	30
2.15.1.1 Intensitas atau Kedalaman Warna.....	31
2.15.2 Macromedia Flash MX.....	32
2.16 Sejarah Umum Joglo Tani Lestantun.....	35
2.17 Deskripsi Joglo Tani.....	36
2.18 Program Usaha.....	37
2.19 Visi dan Misi.....	37
2.19.1 Visi.....	37
2.19.2 Misi.....	37
2.20 Setruktur Organisasi.....	37

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Pendahuluan.....	39
3.2. Analisis Kelemahan Sistem.....	40

3.2.1. Identifikasi Masalah.....	40
3.2.2. Analisis PIECES.....	41
3.2.2.1. <i>Performance</i> (kinerja).....	41
3.2.2.2. <i>Information</i> (informasi).....	42
3.2.2.3. <i>Economy</i> (ekonomi).....	44
3.2.2.4. <i>Control</i> (kontrol).....	45
3.2.2.5. <i>Efficiency</i> (efisiensi).....	46
3.2.2.6. <i>Service</i> (pelayanan).....	47
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	48
3.3.1. Analisis Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirement</i>).....	48
3.3.2. Kebutuhan Non-Fungsional (<i>Non-Functional Requirement</i>).....	50
3.4. Studi Kelayakan.....	51
3.4.1. Kelayakan Teknologi.....	51
3.4.2. Kelayakan Hukum.....	52
3.4.3. Kelayakan Ekonomi.....	52
3.5. Perancangan Sistem.....	60
3.5.1. Merancang Konsep.....	60
3.5.2. Merancang Isi Multimedia.....	60
3.5.3. Merancang Naskah.....	63
3.5.4. Merancang Grafik.....	89

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1. Memproduksi Sistem.....	96
------------------------------	----

4.1.1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop 7.0.....	96
4.1.2. Mengolah Suara (Sound) Dengan Cool Edit.....	101
4.1.3. Pembuatan Aplikas Multimedia Pada Macromedia Flash MX... 104	
4.1.3.1. Memasukan Data Gambar Dan Suara Ke Macromedia Flash MX.....	104
4.1.3.2 Membuat Animasi.....	105
4.1.3.3 Membuat Tombol.....	108
4.1.3.4 Tahap Pengintergrasian.....	111
4.1.3.5 Membuat Tampilan Full Screen.....	118
4.1.3.6 Membuat File Windows Projector.....	119
4.2. Implementasi Sistem.....	120
4.2.1. Pengetesan Sistem.....	120
4.2.2. Menggunakan Sistem.....	124
4.2.3. Memelihara Sistem.....	125
4.2.3.1. Hadware.....	126
4.2.3.2. Software.....	126
4.2.4. Manual Program.....	127
4.2.5. Kelebihan dan Kelemahan Sistem.....	135
4.2.5.1. Kelebihan.....	135
4.2.5.2. Kelemahan.....	136

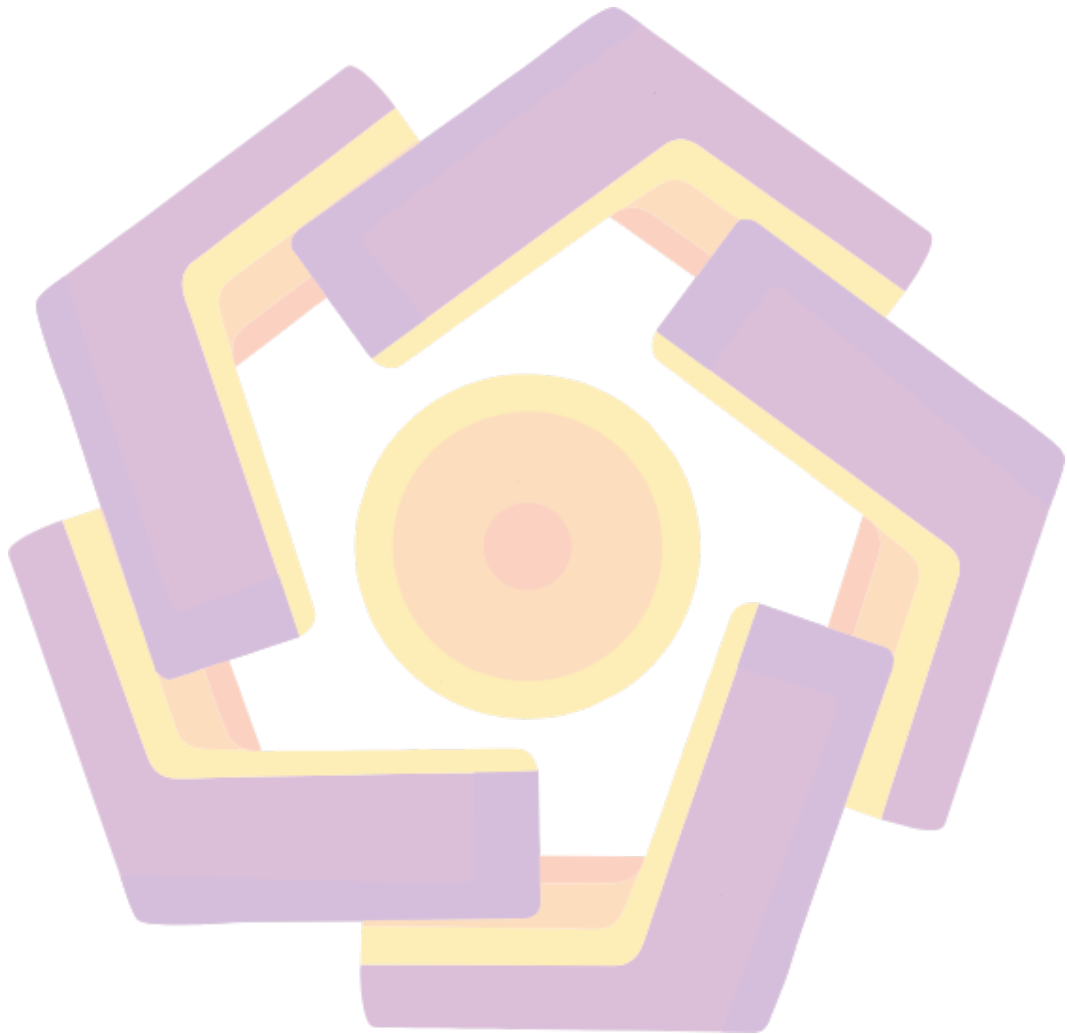
BAB V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan	137
5.2. Saran	137



DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

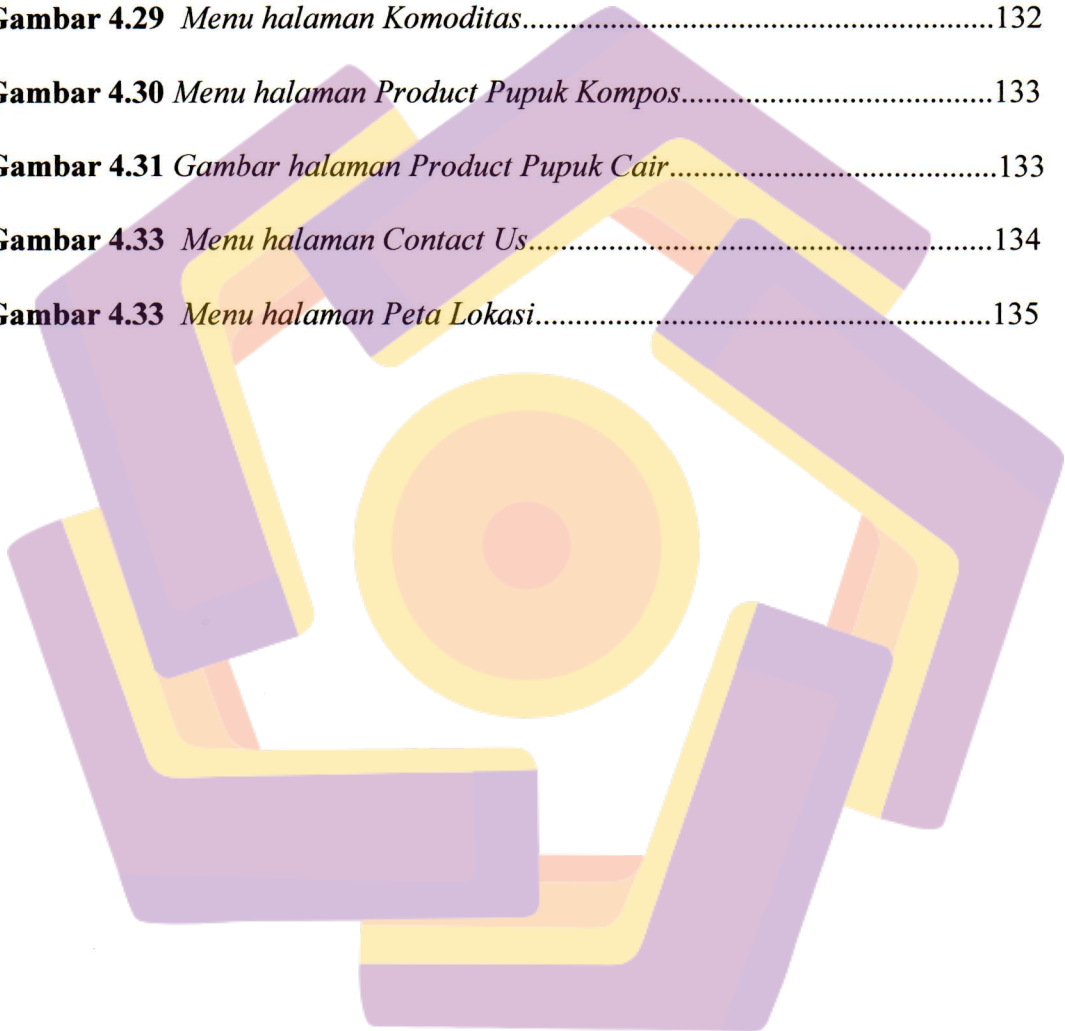
Tabel 2.1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kelayakan dan pertanyaan kunci...17	17
Tabel 3.1. Analisis Kinerja (<i>performance</i>).....42	42
Tabel 3.2. Analisis Informasi (<i>Information</i>).....43	43
Tabel 3.3. Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....45	45
Tabel 3.4. Analisis Pengendalian (<i>control</i>).....46	46
Tabel 3.5. Analisis Pelayanan (<i>Services</i>).....47	47
Table 3.6. Rincian Biaya-Manfaat.....54	54
Tabel 3.7. Tabel Kelayakan.....59	59
Tabel 4.1 Tabel Kuisisioner.....121	121
Tabel 4.2 Hasil kuisisioner berdasarkan hasil <i>analyze descriptive</i> SPSS.....122	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Siklus pengembangan aplikasi multimedia</i>	13
Gambar 2.2 <i>Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia</i>	14
Gambar 2.3. <i>Icon struktur aplikasi multimedia</i>	27
Gambar 2.4. <i>Desain Struktur Linier</i>	28
Gambar 2.5 <i>Desain Struktur Hierarki</i>	28
Gambar 2.6 <i>Desain Struktur Piramid</i>	29
Gambar 2.7 <i>Desain Sistem Polar</i>	29
Gambar 2.8. <i>Tampilan Photoshop 7.0</i>	32
Gambar 2.9. <i>Tampilan Macromedia flash MX</i>	34
Gambar 3.1 <i>Desain Struktur Aplikasi Multimedia</i>	61
Gambar 3.2 <i>Desain Tampilan Menu Utama atau Home</i>	86
Gambar 3.3 <i>Desain Tampilan Menu Sejarah</i>	87
Gambar 3.4 <i>Desain Tampilan Program Usaha</i>	88
Gambar 3.5 <i>Desain Tampilan Visi & Misi</i>	89
Gambar 3.6 <i>Desain Tampilan Struktur Organisasi</i>	90
Gambar 3.7 <i>Desain Tampilan Galery</i>	91
Gambar 3.8 <i>Desain Tampilan Komoditas</i>	92
Gambar 3.9 <i>Desain Tampilan Kompos</i>	93
Gambar 3.10 <i>Desain Tampilan Pupuk Cair</i>	94
Gambar 3.11 <i>Desain Tampilan Contact Us</i>	95
Gambar 4.1 <i>Diagram Alir Proses Produksi Sistem</i>	96

Gambar 4.2 <i>Dialog Box New</i>	97
Gambar 4.3 <i>Tampilan Home pada Layar kerja Photoshop 7.0</i>	98
Gambar 4.4 <i>Dialog Box Save As</i>	99
Gambar 4.5 <i>Tampilan foto galery pada Layar kerja Photoshop</i>	99
Gambar 4.6 <i>Dialog Box Save As</i>	100
Gambar 4.7 <i>Dialog Box New Wave form</i>	101
Gambar 4.8 <i>Dialog Box Open a Wavefrom</i>	102
Gambar 4.9 <i>Tampilan Layar kerja Cool Edit Pro</i>	102
Gambar 4.10 <i>Dialog Box Save Waveform As</i>	103
Gambar 4.11 <i>Dialog Box Import to Library</i>	105
Gambar 4.12 <i>Tampilan Layar Kerja Macromedia Flash MX</i>	105
Gambar 4.13 <i>Tampilan Awali</i>	106
Gambar 4.14 <i>Tampilan Akhir</i>	106
Gambar 4.15 <i>Tampilan penggunaan animasi Guie</i>	107
Gambar 4.16 <i>Tampilan Animasi Logo Awal</i>	107
Gambar 4.17 <i>Tampilan Animasi Logo Akhir</i>	108
Gambar 4.18 <i>Dialog Box Create New Symbol</i>	108
Gambar 4.19 <i>Tampilan Edit Tombol</i>	109
Gambar 4.20 <i>Tampilan Panel Action Button</i>	110
Gambar 4.21 <i>Tampilan Hasil Akhir Pada Macromedia Flash</i>	111
Gambar 4.22 <i>Tampilan Publish Setting</i>	120
Gambar 4.23 <i>Menu Utama atau Home</i>	128
Gambar 4.24 <i>Menu halaman Profil (sejarah)</i>	129

Gambar 4.25 <i>Menu halaman Profil (program usaha)</i>	129
Gambar 4.26 <i>Menu halaman Profil (visi dan misi)</i>	130
Gambar 4.27 <i>Menu halaman Profil (struktur organisasi)</i>	130
Gambar 4.28 <i>Menu halaman Profil (galery)</i>	131
Gambar 4.29 <i>Menu halaman Komoditas</i>	132
Gambar 4.30 <i>Menu halaman Product Pupuk Kompos</i>	133
Gambar 4.31 <i>Gambar halaman Product Pupuk Cair</i>	133
Gambar 4.33 <i>Menu halaman Contact Us</i>	134
Gambar 4.33 <i>Menu halaman Peta Lokasi</i>	135



INTISARI

JOGLO TANI LESTANTUN adalah sebuah kelompok yang membangun pemuda unggul di bidang pertanian dengan mengedepankan tindakan lokal dan berwawasan global mengacu pada tani pemuda rasional, selama ini kelompok tersebut masih menggunakan power point sebagai media informasi. Penyajian dengan menggunakan power point yang selama ini kurang variatif / kombinasi, masih memiliki keterbatasan dalam menarik minat masyarakat untuk mengenali informasi yang di sampaikan. Masih kurangnya penyajian informasi dalam power point yang disampaikan terbatas, maka penyusun akan menerapkan aplikasi multimedia yang berupa CD Interaktif yang nantinya dapat memberikan informasi secara menarik tentang JOGLO TANI LESTANTUN.

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif, artinya informasi bukan hanya dilihat, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat pengunjung, dan memiliki nilai lebih dalam penyajiannya.

Aplikasi multimedia pada JOGLO TANI LESTANTUN memerlukan perencanaan yang tepat, artinya jangan sampai hasil yang didapatkan dari penerapan aplikasi multimedia tersebut ternyata tidak membawakan hasil yang baik, sehingga tujuan untuk meningkatkan keunggulan tidak tercapai.

Sistem aplikasi yang akan dibuat merupakan sistem pendukung aplikasi lama, jadi tidak menggantikan keseluruhan dari sistem lama.

Kata Kunci : Multimedia, CD Interaktif, Kios Informasi, Interaktif, Joglo Tani Lestantun

ABSTAKSI

JOGLO TANI LESTANTUN is a community that produces Creative & Intelligence youth in the field of agriculture by promoting local action and global perspective based on rational & Modern technique, all the time, this group is only using power point as a media of information. Presentation by using the power point that has been less varied / combination, it still has limitations in attracting people to recognize that information. Cause it still has limited to use Power point, then as a developer, i will implement multimedia applications in the form of interactive CD which will provide interesting information about JOGLO TANI LESTANTUN.

Information in this application, has a value of interactive communication. That means that information is not only seen, but can be heard, forming simulations and animations that can grow interest of visitors, and has extra value for presenting to everyone.

Multimedia applications on JOGLO TANI LESTANTUN requires a proper planning, it means do not let the results obtained from the application of multimedia applications that did not bring good results, so that the goal of improving excellence is not achieved.

Application system that will be made an application support system, so it doesn't replace the old system.

Keywords: *Multimedia, interactive CDs, Information Kiosks, Interactive, Joglo Tani Lestantun*