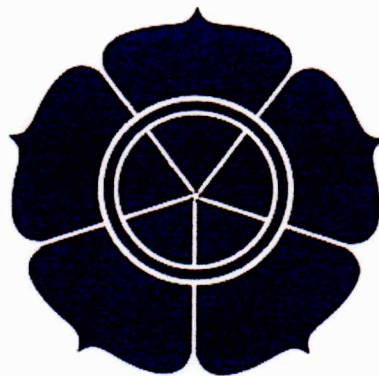


**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI
PADA SMK N 1 WONOSOBO**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

EKO DINIYATI

07.22.0751

**SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM”
YOGYAKARTA
2008**

PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan Strata 1 Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.



Mengetahui :

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta



(Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M.)

Disahkan dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, belonging to Hanif Al Fatta, M.Kom.

(Hanif Al Fatta, M.Kom)

BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipresentasikan dan dipertahankan dihadapan dewan penguji guna mendapatkan gelar Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Nama : Eko Diniyati

NIM : 07.22.0751

Hari dan Tanggal : Kamis, 20 November 2008

Waktu : 10.00 WIB

Tempat : Ruang Network

Kampus Terpadu STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

Susunan Dewan Penguji :

Penguji I

(Hanif Alfatta, M.Kom)

Penguji II

(Ema Utami, S.SI, M.Kom)

Penguji III

(Kusrini, M.Kom)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan buat:

- ♥ Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya sehingga aku dapat mengisi lembaran putih ini.
- ♥ Bapak dan Ibu, terima kasih atas semua kerja keras, dukungan moral, materi dan doanya. Setiap tetes dan keluh kesahmu adalah semangatku. Maafkan aku karena belum bisa memberikan yang terbaik buat Bapak dan Ibu.
- ♥ Adexu Ani, Thank's for All. Ari 'buktiin klo kamu bisa mbanggain Bapak dan Ibu. Kiki, jangan lupa belajar & jangan nakal ya!!.
- ♥ Keluarga besar BMR(Alm) 'n mbah rawawi(Alm) di Wonosobo makasih atas dukungan dan doanya.
- ♥ seseorang yang paling special 'jiyono' makasih atas kebersamaannya udh ngisi hari-hariku dengan indah, makasih atas dukungan kasih sayang dan doanya. I love U
- 🌀 Dosen pembimbingku Bpk Hanif Al Fatta, makasih atas bimbingan skripsinya. Semua Dosen AMIKOM makasih atas ilmu yang engkau berikan.
- 🌀 Bpk Kepala Sekolah SMK N 1 Wonosobo, Guru SMK N 1 Wonosobo (bpk gendut, bu hery, dll) dan karyawan SMK N 1 Wonosobo (bpk budi slamet subagyo) yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan bantuan pengumpulan data makasih smuanya..
- 🌀 Mas Wily makasih atas bantuannya
- 🌀 Temen-temen kos jl. Kaswari 96B, adexu, danoel, nuphuz, mbk fifah, dan temen2 yang laen makasih atas bantuannya & mbk wida

(makasih dh mo ngisiin narasiku)... Temen-temen kosnya pak tejo, cotrex, agung, wily, septa makasih doa nya.

- 📍 SI-TS-A '2007, akhirnya sarjana juga.. Thank's atas kebersamaannya..
- 📍 Genk kupu-kupu andri, anee, mariza, sibuz, ita. kalian ada dmn? Kapan kita reuni?

motto

- ✦ Be your self..
- ✦ Lost time is never found..
- ✦ Where there's a will, there's a way
- ✦ Love never know about desperate because love is the patience that would give the expectation and the expectation isn't desperate.
- ✦ What which annoy your heart, don't do it for the others.
- ✦ Give your smile to everyone but give your love for only one person.
- ✦ It matters not how long we live, but how.
- ✦ Think today and speak tomorrow

By Diny

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Allhamdulillah skripsi “Analisis Dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Penyampaian Informasi Pada Smk N 1 Wonosobo ” ini dapat saya selesaikan. Skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk kelulusan Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Analisis Dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Penyampaian Informasi Pada Smk N 1 Wonosobo ini akan membahas secara umum dari definisi Multimedia serta menganalisis dari segi kelayakan sistem multimedia tersebut.

Pada bab I berisikan penjelasan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan Laporan.

Bab II akan menerangkan tentang konsep dasar multimedia, Pengembangan Aplikasi Multimedia, Macam-macam Struktur sistem informasi Multimedia, Fungsi Efektif Multimedia, dan Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan dalam membangun aplikasi multimedia interaktif ini yang meliputi Adobe Photoshop CS, Macromedia Flash MX 2004, Adobe Audition 1.5.

Gambaran Umum Sekolah akan dijelaskan pada bab III, berisikan Sejarah, Visi dan Misi, Profil Sekolah, Program Keahlian, Situasi Sekolah, Sarana Sekolah, Unit Produksi, Kegiatan Sekolah dan Prestasi Sekolah.

Bab IV membahas Analisis Sistem dari multimedia, yang meliputi analisis kelemahan sistem, analisis dari segi kelayakan sistem dengan menggunakan metode biaya-manfaat, Analisis PIECES serta Analisis Kebutuhan Sistem.

Bab V membahas Perancangan Sistem, yaitu mulai dari Merancang Konsep, Merancang Isi multimedia, Merancang Naskah, Merancang Grafik, Memproduksi Sistem, sampai dengan Testing dan Pemeliharaan Sistem.

Bab VI berisi kesimpulan dan saran dari skripsi ini.

Penyusun sadar bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, maka saran dan kritik dari pembaca amatlah penyusun harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Tidak lupa saya mengucapkan terimakasih kepada Bapak Hanif Al Fatta M.Kom selaku dosen pembimbing saya, yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini agar lebih baik.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dipakai sebagai bahan referensi yang dapat memberikan wawasan luas dalam bidang multimedia.

Yogyakarta, 01 November 2008

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.4.1. Internal	3
1.4.2. Eksternal	3
1.5. Metode Penelitian	4
1.5.1. Sumber Data	4
1.5.2. Lokasi.....	5
1.5.3. Metode Pengumpulan Data	5
1.6. Sistematika Penulisan Laporan	6



BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1. Pengertian multimedia	9
2.2.1.1 Teks	11
2.2.1.2 Grafik	11
2.2.1.3 Bunyi.....	13
2.2.1.4 Video	13
2.2.1.5 Animasi	14
2.2.1.6 Software dan data	15
2.1.2 Pengertian Interaktif	15
2.2. Pengembangan Aplikasi (Sistem) multimedia	15
2.2.1. Siklus Hidup Pengembangan Apikasi (Sistem) Multimedia	15
2.2.2. Mendefinisikan Masalah	18
2.2.3. Merancang Konsep	28
2.2.4. Merancang Isi Multimedia	29
2.2.5. Merancang Naskah	29
2.2.6. Merancang Grafik	31
2.2.7. Memproduksi Sistem Multimedia	31
2.2.8. Pengetesan Sistem Multimedia	32
2.2.9. Penggunaan Sistem Multiedia	32
2.2.10. Pemeliharaan Sistem Multimedia	33
2.3. Struktur Sistem Informasi Multimedia	33
2.3.1. Struktur Linier	33

2.3.2. Struktur Hierarki	34
2.3.3. Struktur Piramid	35
2.3.4. Struktur Polar	35
2.4. Fungsi Efektif Multimedia	36
2.5. Sistem Perangkat Lunak (Software) Multimedia	39
2.5.1. Macromedia Flash MX 2004.....	39
2.5.2. Adobe Photoshop CS	40
2.5.3. Adobe Audition 1.5.....	42

BAB III. GAMBARAN UMUM

3.1. Sejarah berdirinya SMK N 1 Wonosobo	47
3.2. Visi dan Misi	48
3.2.1. Visi	48
3.2.2. Misi	48
3.2.3. Tujuan.....	49
3.2.4. Nilai-Nilai.....	49
3.3. Profil SMK N 1 Wonosobo	50
3.4. Program Keahlian.....	52
3.4.1. Akuntansi	53
3.4.2. Adm. Perkantoran	54
3.4.3. Penjualan	55
3.4.4. RPL	56
3.4.5. TKJ	56
3.4.6. Multimedia	57

3.5. Situasi Sekolah	58
3.6. Pengelolaah Sekolah	58
3.7. Sarana dan Prasarana Lingkungan	59
3.8. Sarana Olahraga / Sarana Praktik	62
3.8.1. Sarana Olahraga	62
3.8.2. Praktik Komputer	62
3.8.3. Ruang Mengetik	64
3.8.4. Ruang Lab Bahasa	65
3.8.5. Ruang Praktik Akuntansi	65
3.9. Stake Holder	65
3.10. Bisnis inti(Core Bussines)	67
3.11. Ketenagaan / Sumber Daya Manusia	68
3.11.1. Tenaga Pendidik/Guru	68
3.11.2. Tenaga Kependidikan/ Adm	69
3.12. Unit Produksi	69
3.13. Kegiatan Sekolah	70
3.14. Prestasi	72
3.15. Struktur organisasi SMK N 1 Wonosobo	73

BAB IV. ANALISIS SISTEM

4.1. Pendahuluan	74
4.2. Analisis Kelemahan Sistem	75
4.2.1. Mendefinisikan Masalah	75
4.2.2. Analisis PIECES	76

4.2.2.1. Analisis Kinerja	76
4.2.2.2. Analisis Informasi	77
4.2.2.3. Analisis Ekonomi	78
4.2.2.4. Analisis Keamanan	79
4.2.2.5. Analisis Efisiensi	79
4.2.2.6. Analisis Pelayanan	80
4.3. Analisis Kebutuhan Sistem	80
4.3.1. Analisis Kebutuhan Informasi	55
4.3.2. Komponen Pendukung Sistem	81
4.4. Analisis Faktor Kelayakan Sistem	82
4.4.1. Faktor Teknis	83
4.4.2. Faktor Ekonomi	83
4.4.3. Faktor Operasi	83
4.4.4. Faktor Hukum	83
4.4.5. Faktor Jadwal	84
4.4.6. Faktor Strategi	84
4.5. Analisis Biaya-Manfaat	84

BAB V. DESAIN DAN PERANCANGAN SISTEM

5.1. Merancang Konsep	91
5.2. Merancang Isi Multimedia	92
5.3. Merancang Naskah	93
5.4. Merancang Grafik	100
5.5. Memproduksi Sistem	102

5.5.1. Mengolah Gafik Dengan Adobe Photoshop CS	102
5.5.2. Mengolah Suara (Sound) Dengan Adobe Audition.....	105
5.5.3. Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Macromedia Flash MX ..	107
5.5.3.1. Memasukan Data Gambar Dan Suara	107
5.5.3.2. Membuat Animasi	108
5.5.3.3. Membuat Tombol	109
5.5.3.4. Tahap Pengintegrasian	112
5.5.3.5. Membuat Tampilan Full Screen	115
5.5.3.6. Membuat File Windows Projector	115
5.5.3.7. Proses Burning ke CD	116
5.6. Pengujian Sistem dan Pengujian Pemakai.....	117
5.7. Menggunakan Sistem	119
5.8. Memelihara Sistem	120
BAB VI. PENUTUP	
6.1. Kesimpulan	121
6.2. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kelayakan	22
Tabel 3.1. Tabel Buku pustaka.....	61
Tabel 3.2. Praktik Komputer.....	64
Tabel 3.3. Ruang Mengetik.....	64
Tabel 3.4. Ruang Lab Bahasa.....	65
Tabel 3.5. Ruang Praktik Akuntansi	65
Tabel 3.6. Tenaga Pendidik/Guru.....	68
Tabel 3.7. Tenaga Kependidikan/Adm.....	69
Tabel 4.1. Rincian Biaya Pengadaan Perangkat Keras	85
Tabel 4.2. Rincian biaya Pengadaan Perangkat Lunak	85
Tabel 4.3. Rincian Biaya-Manfaat	86
Tabel 4.4. Tabel Kelayakan	90
Tabel 5.1. Uji pemakai menggunakan kuisionari.....	118
Tabel 6.1. Tabel Kelayakan	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen-elemen Multimedia	10
Gambar 2.2. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	16
Gambar 2.3. Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	17
Gambar 2.4. Desain Struktur Linier	34
Gambar 2.5. Desain Struktur Hierarki	34
Gambar 2.6. Desain Struktur Piramid	35
Gambar 2.7. Desain Struktur Polar	36
Gambar 2.8. Tampilan Macromedia Flash MX 2004.....	39
Gambar 2.9. Tampilan Photoshop CS.....	40
Gambar 2.10. Tampilan Adobe Audition 1.5.....	44
Gambar 5.1 Desain Struktur Aplikasi Multimedia	94
Gambar 5.2. Desain Tampilan menu Utama atau Home	96
Gambar 5.3. Desain Tampilan Menu Profil	96
Gambar 5.4. Desain Tampilan Sub Menu Profil.....	97
Gambar 5.5. Desain Tampilan Menu Program.....	97
Gambar 5.6. Desain Tampilan Sub Menu Program Keahlian (Akuntansi).....	98
Gambar 5.7. Desain Tampilan Menu Organisasi.	98
Gambar 5.8. Desain Tampilan Menu unit Usaha.....	99
Gambar 5.9. Desain Tampilan Menu Gallery.....	99
Gambar 5.10. Desain Tampilan Menu Contact	100

Gambar 5.11. Diagram Alir Proses Produksi Sistem	102
Gambar 5.12. Dialog Box New	103
Gambar 5.13. Tampilan Layar kerja Photoshop	104
Gambar 5.14. Dialog Box Save As	105
Gambar 5.15. Dialog Box New Wave Form	106
Gambar 5.16. Tampilan Kerja Layar Adobe Audition 1.5.....	106
Gambar 5.17. Dialog Save Waveform As	107
Gambar 5.18. Dialog Box Import to Library	108
Gambar 5.19. Tampilan Layar Kerja Macromedia Flash MX	109
Gambar 5.20. Dialog Box Create New Symbol	110
Gambar 5.21. Tampilan Edit Symbol	110
Gambar 5.22. Tampilan Panel Action Button	111
Gambar 5.23. Tampilan Hasil Akhir Pada Macromedia Flash	112
Gambar 5.24. Tampilan Panel Action get URL	113
Gambar 5.25. Tampilan Publish Setting	116
Gambar 5.26. Tampilan Nero 6	116
Gambar 5.27. Menu Disc Content	117
Gambar 5.28. Menu Final Burn Setting	117