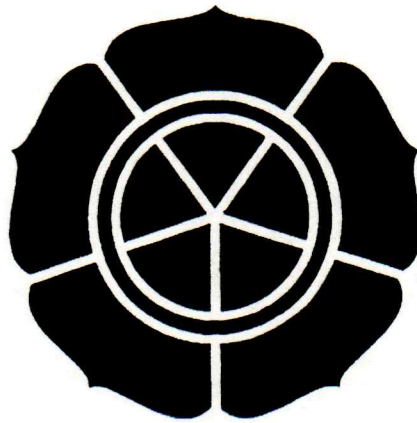


SKRIPSI

**Analisis Perancangan Dan Implementasi Berbasis Multimedia Sebagai
Media Informasi Pada sekretariat Keluarga Pelajar Mahasiswa
Balikpapan (KPMB) Yogyakarta**



Disusun oleh :

Tintus Hijriahno

04.12.0862

Jurusan Sistem Informasi

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA

2008

**ANALISIS PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA SEKERTARIAT
KELUARGA PELAJAR MAJASISWA BALIKPAPAN (KPMB)
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan jenjang Strata-1 (S1)

Jurusan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
AMIKOM Yogyakarta

Oleh :
Tintus Hijriahno
04.12.0862

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

2008

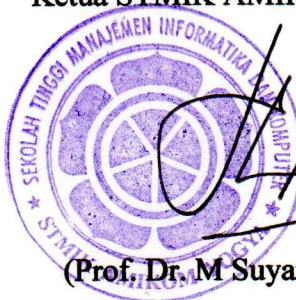

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA SEKERTARIAT KELUARGA PELAJAR MAJASISWA BALIKPAPAN (KPMB) YOGYAKARTA

Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Programa Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi
Manajemen Informatika dan Komputer
“STMIK AMIKOM” Yogyakarta


Disahkan dan disetujui oleh :

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta



(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing



(Andi Sunyoto, M.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

Skrpisi ini dengan judul “ Analisis Perancangan dan Implementasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Informasi pada Sekertariat Keluarga Pelajar Mahasiswa Balikpapan (KPMB) Yogyakarta “ telah di uji dan dipertanggung jawabkan di depan tim penguji STMIK “AMIKOM” Yogyakarta pada :

Hari : Sabtu


Tanggal : 22 November 2008

Tempat : Ruang Folder Kampus Terpadu Unit II

“ STMIK AMIKOM “ Yogyakarta

Tim Penguji

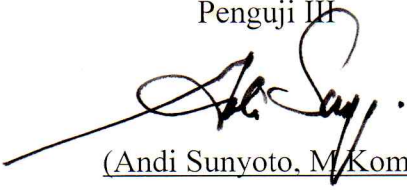
Penguji I


(M.Rudyanto Arief, MT)

Penguji II


(Hanif Al Fatta, M.Kom)

Penguji III


(Andi Sunyoto, M.Kom)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah - Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

Bapak dan Ibu tercinta yang kusayangi yang tidak pernah letih dalam membesarkan, mendidik, membimbing dan mendoakan saya agar menjadi manusia yang berguna di dunia dan akhirat

My family

Adik-adik ku,mbah-mbahku terima kasih atas dukungan selama ini,
Yang selalu mendo'a kan saya selalu sukses
Dan semua saudara-saudaraku...
Dan para pahlwan yang telah memperjuangkan bangsa Indonesia.

All of my friends S1 SI-D '04 , Guntur N S.Kom , Arohman Sholeh S.Kom, Risa K S,
Zainuri Latif (Calon S,Kom), Rengga D C, Arif S, Kenny,
Semua teman-teman KPMB (Yogyakarta)
dan semua teman-teman yang berada di Balikpapan.
NGP 67 Tuta, Thomy, Dika, Babe Edi+bu Endar, Yuda, Indra, Yudas, Nyonge+Dita,
Kepik, Patgho, Asa, Bang kelik, Seto dan semua penghuni Ngropoh

Dan semua teman-teman ku yang telah mendo'akan dan memberikan semangat ketika aku terjatuh walaupun kalian jauh, karena sapaan hangat kalian saya dapat bangkit

MOTTO

Pada mulanya goresan sejuta kata di lekukan sepotong lubang...pada mulanya seniman berasal dari goresan angan-angan ...maka dibutuhkan suatu usaha kecil untuk memulai hal-hal yang besar

Satu alasan ketika kita terjatuh
adalah agar kita bisa untuk bangkit kembali

Bukan kecerdasan saja yang membawa sukses tapi juga hasrat untuk sukses,
komitmen untuk bekerja keras, dan keberanian untuk percaya akan dirimu sendiri
(*Jamie Winship*)

Gapailah langit karena jika meleset pun
kau tetap akan berada dibintang-bintang
(*Rosa Torcasio*)

Orang yang berhasil di dunia ini adalah orang-orang yang berangkat dan mencari
keadaan yang mereka inginkan dan jika tak menemukannya mereka membuat
sendiri keberhasilan tersebut.
(*George Bernard Shaw*)

Saat-saat paling gelap dalam hidup manusia akan membawa benih-benih masa
depan yang paling cerah

Orang yang paling beruntung di dunia ini adalah orang yang dapat mensyukuri
segala hal yang di dapatnya

Barang siapa menempuh jalan menuntut ilmu,
Maka Allah SWT akan memudahkan
Baginya jalan menuju surga

Kadang-kadang yang dibutuhkan untuk menyelamatkan jiwa dan menyembuhkan
hati hanyalah sepatah kata ramah dan pesan yang mengandung harapan dan
inspirasi

Jika anda berbicara tentang Tuhan
jangan pernah mengatakan tidak mungkin

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum Wr Wb

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah dibeikan kepada umatnya, serta shalawat dan salam semoga senantiasa terlimpah kepada Rasulullah SAW beserta keluarga dan sahabat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang S1 Jurusan Sistem Informasi pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

Penulis merasa bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan karena terebatasan pengetahuan dan pengalaman. Maka dengan rendah hati penulis berharap agar para pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun. Tetapi berkat bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikannya dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. H.M.Suyanto, MM selaku Direktur STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah memberikan bimbingan serta petunjuk sehingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

3. Bapak dan Ibu Dosen, selaku staf pengajar pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, yang telah membimbing dan memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama ini.
4. Keluarga dan teman-teman tercinta yang telah memberikan dorongan moril hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis berharap agar skripsi ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan program aplikasi pada Keluarga Pelajar Mahasiswa Balikpapan (KPMB) Yogyakarta. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. AMIN.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Juni 2008

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	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
1.7 Jadwal Penelitian dan Penulisan	6

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Definisi Informasi	7
2.2. Siklus Informasi	8
2.3. Kualitas Informasi	9
2.3.1 Tepat Waktu	9
2.3.2 Akurat	9
2.3.3 Relevan	9
2.3.4 Ketersediaan	9
2.3.5 Mudah Dipahami	10
2.3.6 Bermanfaat	10
2.3.7 Keandalan	10
2.3.8 Konsisten	10
2.4 Nilai Informasi	10
2.5 Pengertian Media Informasi	11
2.6 Konsep Dasar Sistem Informasi	11
2.7 Komponen Sistem Informasi	12
2.7.1 Blok Masukan	13
2.7.2 Blok Model	13
2.7.3 Blok Keluaran	13
2.7.4 Blok Teknologi	13
2.7.5 Blok Basis Data	13
2.7.6 Blok Kendali	14

2.8 Komponen Dasar Multimedia	14
2.8.1 Sejarah Multimedia	14
2.8.2 Pengertian Multimedia	15
a. Teks	16
b. Audio (<i>suara</i>)	16
c. Image (<i>gambar</i>)	17
d. Animasi	17
e. Video	18
2.9 Sistem Penyajian Multimedia	18
2.9.1 Sistem Interaktif	18
2.9.2 Sistem Looping	19
2.10 Struktur Multimedia	20
2.10.1 Struktur Linear	20
2.10.2 Struktur Hierarki	21
2.10.3 Struktur Piramida	21
2.10.4 Struktur Polar	22
2.11 Mengembangkan Aplikasi Multimedia	23
2.11.1 Siklus Pengembangan Aplikasi (<i>sistem</i>) Multimedia.....	23
2.11.2 Langkah-Langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	24
1. Mendefinisikan Masalah	24
2. Merancang Konsep	25
3. Merancang Isi	25

4. Menulis Naskah	25
5. Merancang Grafik	25
6. Memproduksi Sistem	25
7. Melakukan Tes Pemakai	26
8. Menggunakan Sistem	26
9. Memelihara Sistem	26
2.12 Perangkat Lunak yang Digunakan	28
2.12.1 Macromedia Flash MX 2004.....	28
2.12.2 Adobe Photoshop CS2	30
2.12.3 Microsoft Visual Basic 6.0.....	33
2.12.4 Adobe Audition	34
2.12.5 Microsoft Access.....	36
2.13 Gambaran Umum dan Garis Besar Sekretariat KPMB Yogyakarta	39
2.13.1 Dewan Legislatif	42
a. Pejabat Pemerintahan	42
b. Alumni.....	42
2.13.2 Pengurus.....	42
a. Ketua.....	42
b. Sekertaris/Sekretaris Jendral	43
c. Bendahara	43
d. Kesejahteraan Anggota (<i>KESRA</i>).....	43
e. Minat dan Bakat (<i>MINKAT</i>)	43

f. Hubungan Masyarakat (<i>HUMAS</i>).....	44
g. Penelitian dan Pengembangan (<i>LITBANG</i>).....	44
h. Kesekretariatan.....	44
i. Kerohanian	45

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Pengembangan Sistem Multimedia.....	46
3.2. Identifikasi Masalah	47
3.2.1. Analisis PIECES	49
3.2.1.1 Analisis Kinerja.....	49
3.2.1.2 Analisis Informasi	51
3.2.1.3 Analisis Ekonomi	53
3.2.1.4 Analisis Keamanan / Kontrol	54
3.2.1.5 Analisis Efisiensi	56
3.2.1.6 Analisis Pelayanan	57
3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem	58
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	58
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	59
3.2.3. Studi Kelayakan Sistem.....	60
3.2.3.1 Kelayakan Teknis	60
3.2.3.2 Kelayakan Sumber Daya	62
3.2.3.3 Kelayakan Operasional.....	62

3.2.3.4 Kelayakan Ekonomi	64
3.2.4. Analisis Biaya dan Manfaat	65
1. Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Period</i>)	68
2. Metode Pengembalian Investasi (<i>Return of Investmen = ROI</i>)	70
3. Metode Nilai Bersih Sekarang (<i>Net Present Value</i>)	70
3.3. Perancangan Aplikasi Multimedia	72
3.3.1. Merancang Konsep	72
3.3.2. Merancang Isi	73
3.3.3. Merancang Naskah	74
3.3.4. Merancang Grafik	79
3.3.4.1 Tampilan Pembuka (<i>Intro</i>)	80
3.3.4.2 Tampilan Menu Utama	81
1. Sub Menu Gambaran Umum	83
2. Program Kerja KPMB	84
3. Sub Menu Beasiswa	84
4. Sub Menu Struktur Organisasi	85
5. Sub Menu Gallery	86
6. Sub Menu Fasilitas	87
7. Database Pengurus	87
a. Rancangan Database	87
b. Rancangan Tabel	88
c. Rancangan Login	88

d. Rancangan Input Form Anggota	89
e. Rancangan Outuput/Laporan Data Anggota.....	90

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1. Memproduksi Sistem Multimedia.....	93
4.2. Pembuatan Grafis dan Pembuatan Movie	93
4.2.1. Adobe Photoshop CS2.....	93
4.2.2. Pembuatan Movie.....	94
1. Mengatur Bidang Kerja/Movie	95
2. Membuat Tombol.....	96
3. Menampilkan Halaman Ketika Tombol Mouse Kiri Ditekan.....	97
4. Mengimport Audio Mp3 (*.MP3).....	97
5. Mengimport Gambar	98
6. Menyusun Layer di Timeline	98
4.3. Membuat Database.....	98
4.3.1. Membuat Interface	98
4.3.2. Membuat File Project.exe dengan Package and Deployment	103
4.4. Membuat File Project (.EXE) pada Macromedia Flash MX 2004.....	104
4.5. Menjalankan Program	105
4.6. Pengetesan Sistem	106
4.7. User Test.....	112
4.8. Penggunaan Sistem.....	112

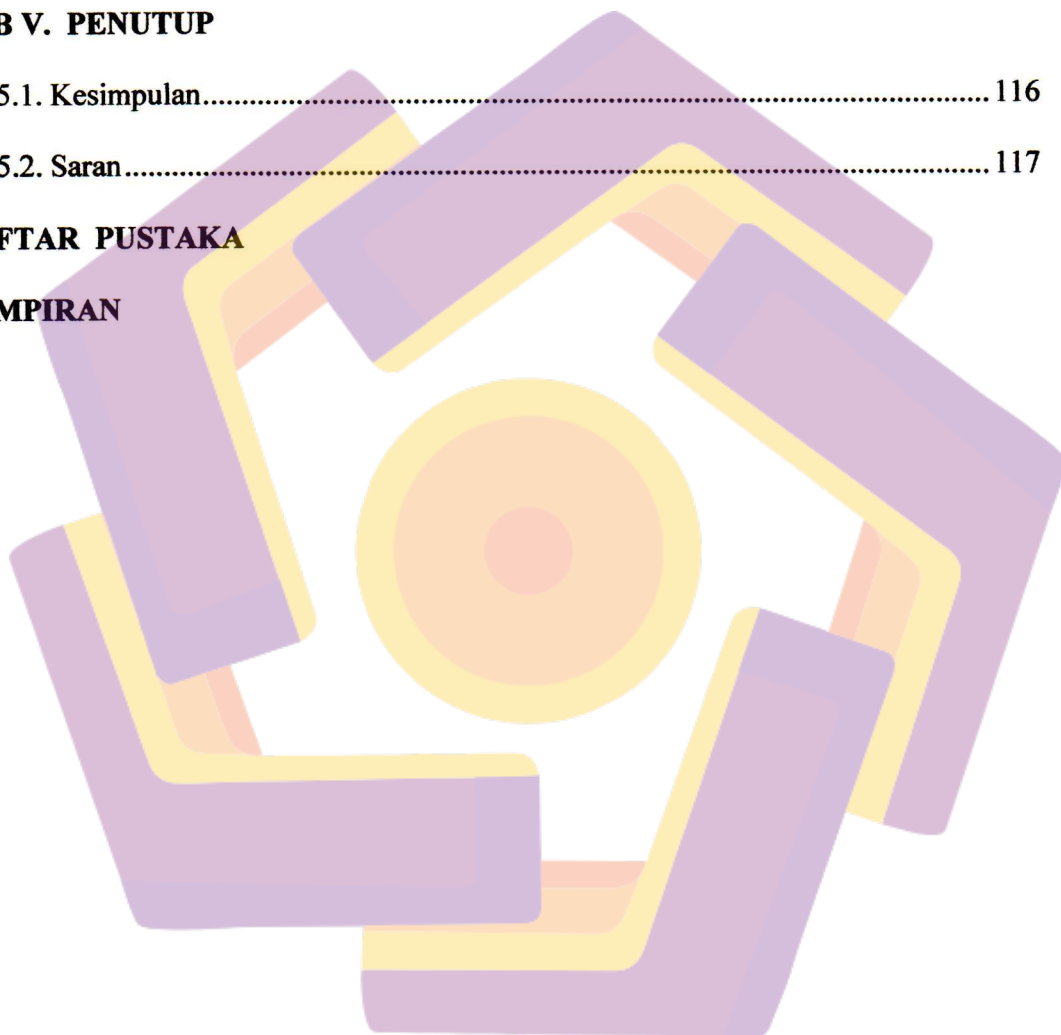
4.9. Pemeliharaan 113
4.9.1. Pemeliharaan Sistem 113

BAB V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan..... 116
5.2. Saran..... 117

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Informasi	8
Gambar 2.2 Struktur Linear	21
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	21
Gambar 2.4 Struktur Piramida	22
Gambar 2.5 Struktur Polar	22
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	24
Gambar 2.7 Diagram Pengembangan Sistem Multimedia	27
Gambar 2.8 Tampilan Macromedia Flash MX 2004	28
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS2	32
Gambar 2.10 Tampilan Microsoft Visual Basic	34
Gambar 2.11 Tampilan Adobe Audition	35
Gambar 2.12 Microsoft access	38
Gambar 2.13 Struktur Kepengurusan KPMB Yogyakarta	41
Gambar 3.1 Struktur aplikasi multimedia dengan menggunakan metode hierarki....	76
Gambar 3.2 Tampilan Pembuka (Intro)	80
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama	81
Gambar 3.4 Tampilan Sub Menu Gambaran Umum	83
Gambar 3.5 Tampilan Sub Menu Program Kerja	84
Gambar 3.6 Tampilan Sub Menu Beasiswa	84

Gambar 3.7 Tampilan Sub Menu Struktur Organisasi	85
Gambar 3.8 Tampilan Sub Menu Gallery.....	86
Gambar 3.9 Tampilan Sub Menu Fasilitas	86
Gambar 3.10 Rancangan Login	88
Gambar 3.11 Rancangan Form Input Data Anggota	89
Gambar 3.12 Rancangan Form Output/Laporan Data Anggota	90
Gambar 3.13 Form Input Data Anggota	90
Gambar 4.1 New File Adobe Photoshop	94
Gambar 4.2 Document properties.....	95
Gambar 4.3 Kotak dialog convert to symbol.....	96
Gambar 4.4 Form Input Data Anggota	98
Gambar 4.5 Tampilan Log In	99
Gambar 4.6 Tampilan Input Data Anggota	100
Gambar 4.7 Tampilan Output Data Anggota.....	100
Gambar 4.8 Package and Deployment Wizard.....	103
Gambar 4.9 Form Input Data Anggota	105
Gambar 4.10 Tampilan Pembuka atau Intro.....	106
Gambar 4.11 Tampilan Menu profile	107
Gambar 4.12 Tampilan Sub Menu Sejarah.....	108
Gambar 4.13 Tampilan Sub Menu Picture	109
Gambar 4.14 Tampilan Sub Menu Picture Setelah Tombol Slide di Tekan.....	109
Gambar 4.15 Tampilan Sub Menu Picture Setelah Gambar di Tekan.....	110

Gambar 4.16 Sub Menu Video	110
---	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Kegiatan.....	6
Tabel 3.1 Analisis Kinerja.....	50
Tabel 3.2 Analisis Informasi.....	52
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	54
Tabel 3.4 Analisis Kontrol.....	55
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	56
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan.....	58
Tabel 3.7 Perangkat Keras.....	59
Tabel 3.8 Perhitungan Analisis Biaya dan Manfaat	68
Tabel 3.9 Tabel Perhitungan Biaya	72
Tabel 3.10 Rancangan Tabel	88