

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA SYIAR
PONDOK MODERN NURUL ISLAM MUARA BUNGO**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Hariyanto

13.11.6983

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA SYIAR
PONDOK MODERN NURUL ISLAM MUARA BUNGO**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ahmad Hariyanto

13.11.6983

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA SYIAR
PONDOK MODERN NURUL ISLAM MUARA BUNGO**

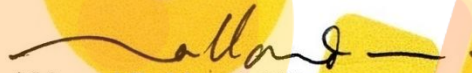
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Hariyanto

13.11.6983

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Agustus 2016

Dosen Pembimbing,



Akhmad Dahlan, M.Kom.

NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA SYIAR PONDOK MODERN NURUL ISLAM MUARA BUNGO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Hariyanto

13.11.6983

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174



Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.
NIK. 190302047




Dony Ariyus, M.Kom.
NIK. 190302128



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Februari 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER




Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.



Yogyakarta, 28 Februari 2017


Ahmad Hariyanto

13.11.6983

MOTTO

"Lakukanlah apa yang ingin kamu lakukan, tetapi jangan lakukan jika itu tidak perlu untuk dilakukan" (Ahmad Hariyanto)

"Semua mimpi kita dapat menjadi kenyataan, jika kita punya keberanian untuk mewujudkannya" (Walt Disney)



PERSEMBAHAN

Sembah sujud syukur kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan segala rahmat dan kasih sayang kepada. Memberikan kekuatan dan ilmu yang bermanfaat sehingga skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan dengan baik.

Ayahanda & Ibunda Tercinta

Sebagai tanda bukti dan terima kasih yang tak terhingga atas segala yang terbaik yang kalian berikan, kupersembahkan karya kecil ini untuk ayah dan ibu yang selalu mendukung, mendoakan dan segalanya sehingga terselesaikannya skripsi ini. Semoga dengan ini dapat memberi kepada kalian, terima kasih ayah, terima kasih ibu.

Kakak, Paman, Tante, Kakek, Nenek, dan Saudara

Terima kasih atas segala do'a dan dukungan yang telah kalian berikan agar saya selalu bersemangat dalam belajar untuk meraih cita-cita.

Para Sahabat

Untuk sahabat-sahabat, teman seperjuangan dan rekan-rekan semua yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, saya mengucapkan terima kasih atas segala bentuk bantuan baik moril maupun materil yang kalian berikan dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya serta tak lupa teriring salam dan do'a bagi junjungan kita baginda Rasulullah Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pembuatan Multimedia Interaktif Sebagai Media Syiar Pondok Modern Nurul Islam Muara Bungo".

Pada kesempatan kali ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya serta dengan penuh kesabaran, ketelitian dan kewibawaan untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT., selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika.
3. Staff dosen/pengajar yang telah banyak memberikan pengajaran dan ilmu dengan penuh keikhlasan.
4. Kedua orang tua yang telah memberikan kasih sayang dan dukungan yang tak terhingga.
5. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu hingga terselesainya skripsi ini.

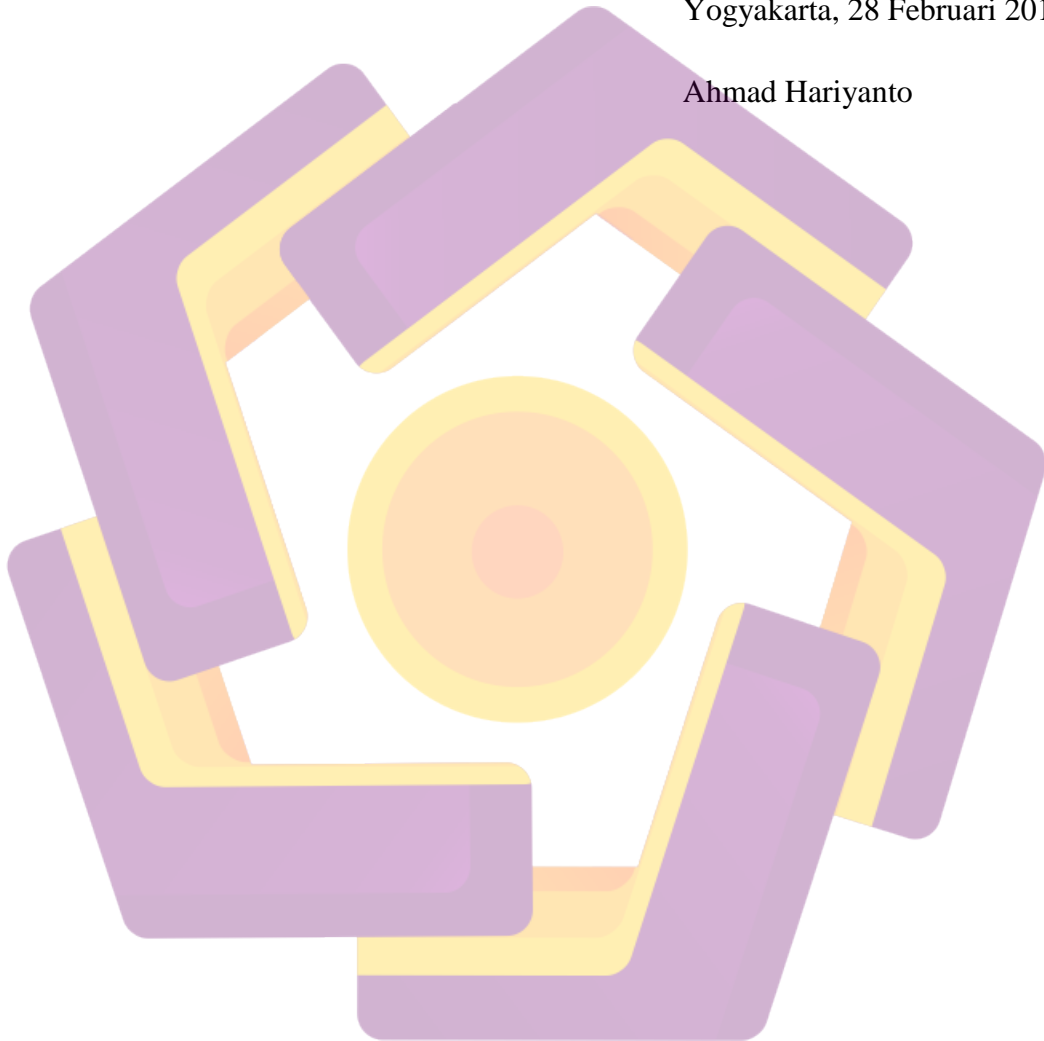
Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 28 Februari 2017

Ahmad Hariyanto



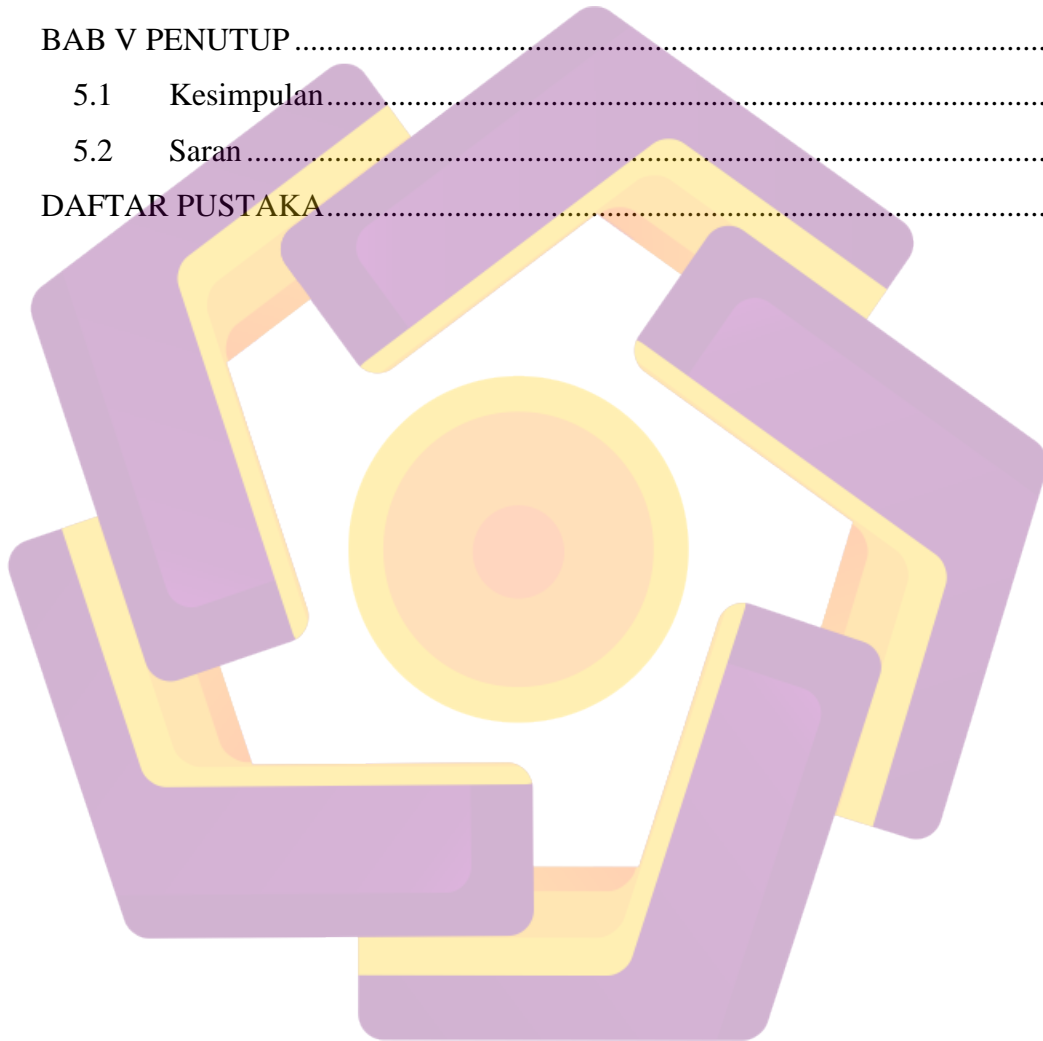
DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTISARI.....	XVI
ABSTRACT.....	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Manfaat Bagi Pihak Lain.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan dan Pengembangan.....	6
1.6.4 Metode <i>Testing</i>	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Analisis SWOT.....	12
2.2.1 Kekuatan (<i>Strenghts</i>).....	12

2.2.2	Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	12
2.2.3	Peluang (<i>Opportunities</i>)	12
2.2.4	Ancaman (<i>Threats</i>).....	12
2.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	13
2.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	13
2.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	14
2.4	Analisis Kelayakan.....	14
2.4.1	Analisis Kelayakan Teknis.....	14
2.4.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	14
2.4.3	Analisis Kelayakan Hukum.....	15
2.5	Dasar Teori.....	15
2.5.1	Pengertian Multimedia Interaktif.....	15
2.5.2	Siklus Hidup Multimedia.....	16
2.5.3	Elemen Multimedia Interaktif.....	21
2.5.4	Pembuatan Multimedia Interaktif.....	22
2.5.5	Struktur Navigasi Aplikasi Multimedia.....	24
2.5.5.1	Struktur Linier.....	24
2.5.5.2	Struktur Menu.....	24
2.5.5.3	Struktur Hirarki.....	25
2.5.5.4	Struktur Jaringan.....	26
2.5.5.5	Struktur Kombinasi.....	26
2.5.6	Pengertian Media.....	27
2.5.7	Pengertian Syiar.....	28
2.5.8	Pengujian Sistem.....	29
2.5.8.1	<i>Black-Box Testing</i>	29
2.5.8.2	<i>White-Box Testing</i>	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		30
3.1	Tinjauan Umum.....	30
3.2	Analisis Masalah.....	30
3.2.1	Analisis SWOT.....	31
3.2.2	Analisis Kelayakan.....	32
3.2.2.1	Analisis Kelayakan Teknis.....	32

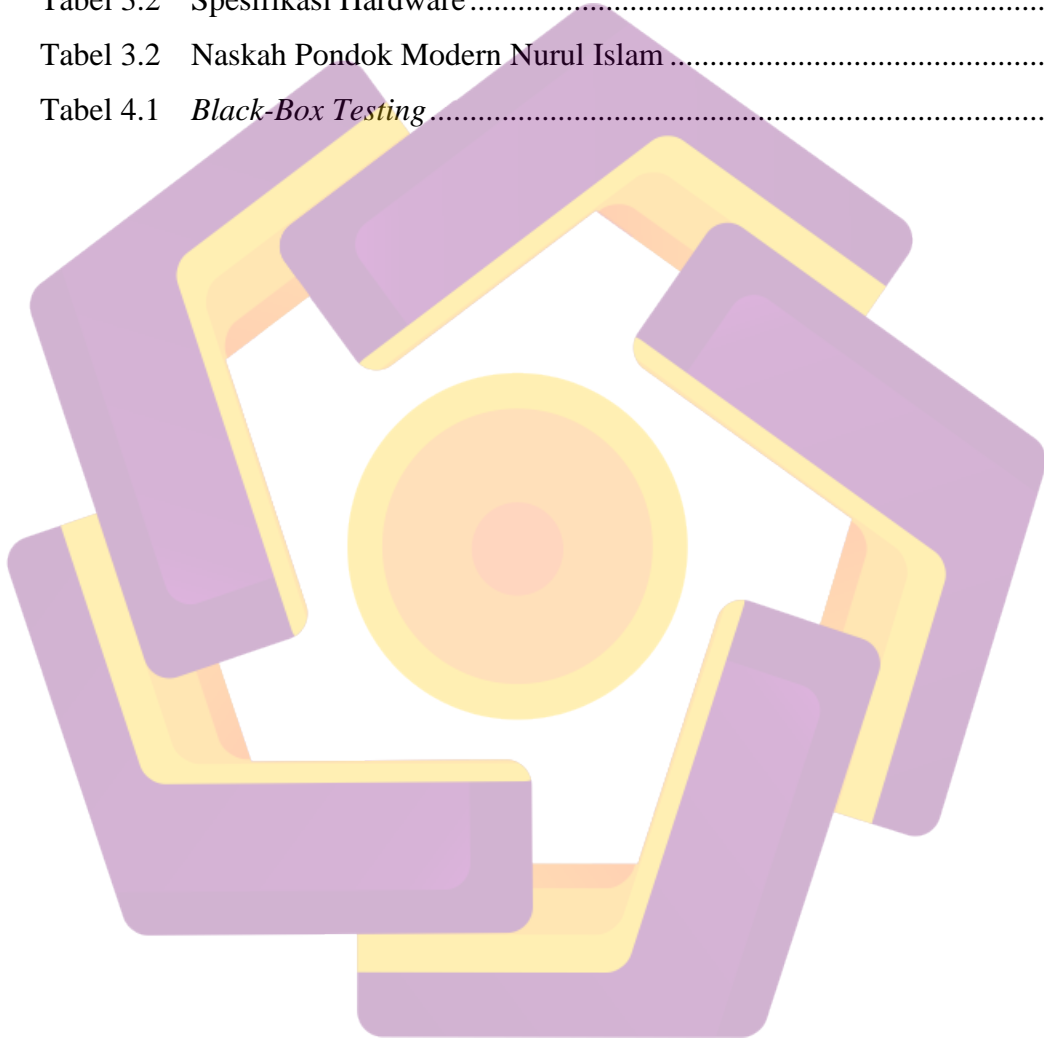
3.2.2.2	Analisis Kelayakan Operasional	33
3.2.2.3	Analisis Kelayakan Hukum.....	33
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem	34
3.2.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.2.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	35
3.3	Merancang Konsep	36
3.4	Merancang Isi	37
3.4.1	Struktur Navigasi.....	37
3.5	Merancang Naskah	39
3.6	Merancang Gambar	40
3.6.1	Intro	41
3.6.2	Halaman Menu PAUD, SDIT, MTs, SMK	42
3.6.3	Halaman Menu Utama (<i>Home</i>).....	42
3.6.4	Halaman Menu <i>Profile</i>	43
3.6.5	Halaman Menu Kegiatan	43
3.6.6	Halaman Menu Fasilitas	44
3.6.7	Halaman Menu <i>Award</i>	44
3.6.8	Halaman Menu Peta.....	45
3.6.9	Halaman Menu Kontak.....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Implementasi Sistem	46
4.2	Pembuatan Aplikasi.....	46
4.3	Implementasi Pada <i>Director</i>	51
4.3.1	Tampilan Intro	51
4.3.2	Tampilan Halaman Menu	52
4.3.3	Tampilan Halaman Utama (<i>Home</i>).....	52
4.3.4	Tampilan Menu <i>Profile</i>	53
4.3.5	Tampilan Menu Kegiatan	53
4.3.6	Tampilan Menu Fasilitas	54
4.3.7	Tampilan Menu <i>Award</i>	54
4.3.8	Tampilan Menu Peta.....	55
4.3.9	Tampilan Menu Kontak.....	55

4.4	Membuat File <i>Executable</i> (File *.exe)	56
4.5	Uji Coba Sistem.....	56
4.5.1	<i>Black-Box Testing</i>	57
4.5.2	<i>White-Box Testing</i>	58
4.6	Menggunakan Sistem Multimedia Interaktif.....	58
4.7	Pemeliharaan Multimedia Interaktif yang Dibuat	58
4.8	Pemeliharaan Sistem	59
BAB V PENUTUP		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....		63



DAFTAR TABEL

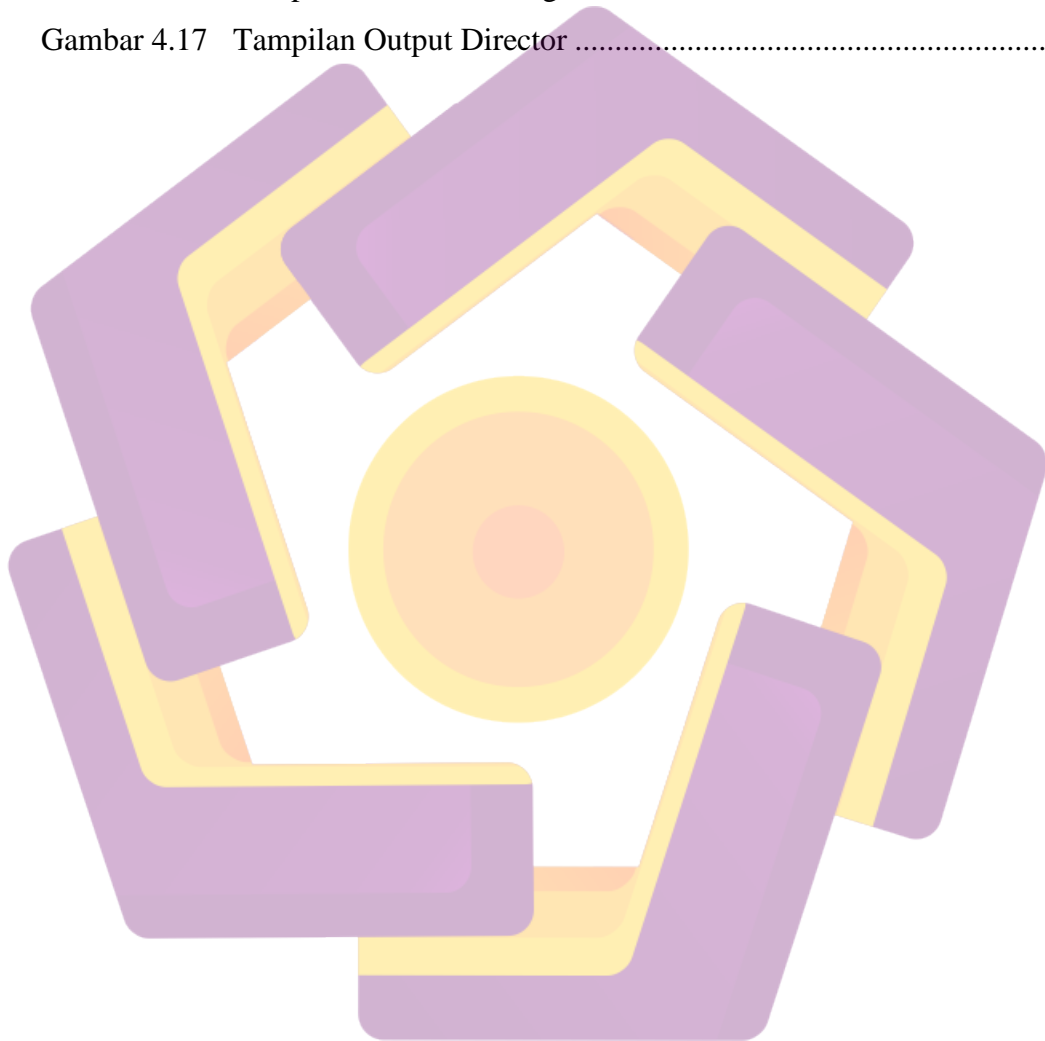
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian – Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Dilakukan.....	11
Tabel 2.2 Pengembangan Sistme Multimedia	18
Tabel 3.1 Matriks SWOT.....	31
Tabel 3.2 Spesifikasi Hardware	35
Tabel 3.2 Naskah Pondok Modern Nurul Islam	39
Tabel 4.1 <i>Black-Box Testing</i>	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	17
Gambar 2.2	Interaktivitas Sebagai Pusat Aplikasi Multimedia	22
Gambar 2.3	Desain Linier	24
Gambar 2.4	Struktur Menu.....	25
Gambar 2.5	Struktur Hirarki	25
Gambar 2.6	Struktur Jaringan	26
Gambar 2.7	Struktur Kombinasi	27
Gambar 3.1	Alur Navigasi Jenjang Pendidikan	37
Gambar 3.2	Alur Navigasi PAUD.....	38
Gambar 3.3	Alur Navigasi SDIT.....	38
Gambar 3.4	Alur Navigasi MTs	38
Gambar 3.5	Alur Navigasi SMK.....	39
Gambar 3.6	Intro	41
Gambar 3.7	Tampilan Menu PAUD,SDIT,MTs, SMK.....	42
Gambar 3.8	Tampilan Menu <i>Home</i> PAUD,SDIT,MTs, SMK	42
Gambar 3.9	Tampilan Menu <i>Profile</i> PAUD,SDIT,MTs, SMK	43
Gambar 3.10	Tampilan Menu Kegiatan PAUD,SDIT,MTs, SMK.....	43
Gambar 3.11	Tampilan Menu FasilitasPAUD,SDIT,MTs, SMK	44
Gambar 3.12	Tampilan Menu Award PAUD,SDIT,MTs, SMK.....	44
Gambar 3.13	Tampilan Menu PetaPAUD,SDIT,MTs, SMK.....	45
Gambar 3.14	Tampilan Menu Kontak PAUD,SDIT,MTs, SMK.....	45
Gambar 4.1	Tampilan Aplikasi Adobe Photoshop CS3.....	47
Gambar 4.2	Membuat Tombol pada Adobe Flash Professional CS6.....	47
Gambar 4.3	Jendela Timeline pada Adobe Flash Professional CS6	48
Gambar 4.4	Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Director 11.5.....	50
Gambar 4.5	Import Image to Cast	50
Gambar 4.6	Import Sound to Cast.....	51
Gambar 4.7	Tampilan Menu Intro.....	51
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Menu	52
Gambar 4.9	Tampilan Menu Utama (<i>Home</i>).....	52

Gambar 4.10	Tampilan Menu <i>Profile</i>	53
Gambar 4.11	Tampilan Menu Kegiatan	53
Gambar 4.12	Tampilan Menu Fasilitas	54
Gambar 4.13	Tampilan Menu Award.....	54
Gambar 4.14	Tampilan Menu Peta.....	55
Gambar 4.15	Tampilan Menu Kontak.....	55
Gambar 4.16	Tampilan Publish Setting	56
Gambar 4.17	Tampilan Output Director	58



INTISARI

Saat ini, “Pondok Modern Nurul Islam” sendiri belum dapat memanfaatkan multimedia dalam menyampaikan dan memperkenalkan pesantren secara optimal. Hal ini dikarenakan terbatasnya SDM (Sumber Daya Manusia) yang dapat memberikan dorongan dalam melakukan syiar di bidang multimedia serta penggunaan dari aplikasi multimedia itu sendiri. Pihak pesantren saat ini lebih mengutamakan penggunaan media brosur dalam melakukan syiar-nya.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan suatu aplikasi multimedia interaktif yang dapat membantu Pondok Modern Nurul Islam dalam mempromosikan pesantren. Aplikasi ini memberikan informasi mengenai empat jenjang pendidikan yang ada di Pondok Modern Nurul Islam yaitu yang dimulai dari PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), SDIT (Sekolah Dasar Islam Andalusia), MTs (Madrasah Tsanawiyah), dan SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Setiap jenjang pendidikan memiliki informasi yang berbeda-beda.

Aplikasi multimedia interaktif yang dihasilkan berbasis desktop yang ditujukan untuk memberikan informasi kepada masyarakat secara meluas tentang empat jenjang pendidikan yang ada di pesantren ini.

Kata Kunci : Pondok Modern Nurul Islam, Syiar, Informasi, Pendidikan, teknologi

ABSTRACT

Nowadays, the "Pondok Modern Nurul Islam" itself has not been able to take advantage of multimedia in presenting and introducing this school optimally. This is due to the lack of HR (Human Resources) which can provide a boost in doing syiar in the field of multimedia and the use of multimedia application itself. The school is currently prefers the use of brochures in doing syiar.

The goal of this research is to produce an interactive multimedia application that can help Pondok Modern Nurul Islam in promoting this school. This application provides information on the four levels of education in Pondok Modern Nurul Islam that is starting PAUD (Early Childhood Education), SDIT (Elementary School ISAM), MTs (Junior high school), and SMK (Vocational High School). In which each level of education have different information.

The resulting interactive multimedia applications based desktop that is aimed to inform the public extensively about the four levels of education in these schools.

Keyword : Pondok Modern Nurul Islam, Syiar, Information, Education, Technology.