



LAPORAN SKRIPSI

**ANALISIS EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA PADA
PENCITRAAN AMIK AMIKOM CIPTA DARMA SURAKARTA**

Disusun Oleh :

Nama : Ibrahim Rusydi
Nim : 10.4.10016
Jurusan : Sistem Informasi
Jenjang : Strata 1 (S1)

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

SINAR NUSANTARA

SURAKARTA

2013



LAPORAN SKRIPSI

ANALISIS EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA PADA PENCITRAAN AMIK AMIKOM CIPTA DARMA SURAKARTA

Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat

untuk menyelesaikan program pendidikan Strata 1

Pada

STMIK Sinar Nusantara Surakarta

Disusun oleh :

Nama : Ibrahim Rusydi

N I M : 10.4.10016

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

SINAR NUSANTARA

SURAKARTA

2013



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
SINAR NUSANTARA

SURAT PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : Analisis Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pada Pencitraan AMIK
Amikom Cipta Darma Surakarta
NAMA : Ibrahim Rusydi
NIM : 10.4.10016

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”

Surakarta,.....

Materai
6000

Ibrahim Rusydi

Penulis

PERSETUJUAN LAPORAN SKRIPSI

Nama Pelaksana Proyek Akhir : Ibrahim Rusydi
Nomor Induk Mahasiswa : 10.4.10016
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Pendidikan : Strata 1
Judul Proyek Akhir : Analisis Efektivitas Pemanfaatan
Multimedia Pada Pencitraan AMIK
Amikom Cipta Darma Surakarta
Dosen Pembimbing 1 : Sri Siswanti, M.Kom
Dosen Pembimbing 2 : Wawan Laksito YS, S.Si, M.Kom

Surakarta,2013

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

(Sri Siswanti, M.Kom)

(Wawan Laksito YS, S.Si, M.Kom)

Mengetahui,

Ketua STMIK Sinar Nusantara

(Kumaratih Sandradewi, SP, M. Kom)

MOTTO

- ❖ "Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri." (QS. Ar-Ra'du:11).
- ❖ Barangsiapa ditanya tentang suatu ilmu lalu dirahasiakannya maka dia akan datang pada hari kiamat dengan kendali (di mulutnya) dari api neraka. (HR.Abu Dawud)
- ❖ Tuntutlah ilmu, Sesungguhnya menuntut ilmu adalah pendekatan diri kepada Allah Azza Wajalla, dan mengajarkannya kepada orang yang tidak mengetahuinya adalah sodaqoh. Sesungguhnya ilmu pengetahuan menempatkan orangnya dalam kedudukan terhormat dan mulia (tinggi). Ilmu pengetahuan adalah keindahan bagi ahlinya di dunia dan di akhirat. (HR.Ar-Rabii')
- ❖ Kemauan dan keuletan serta kesabaran adalah kunci utama dalam kesuksesan.
- ❖ Hidup itu seperti sebuah sepeda untuk terus seimbang kita harus terus bergerak
- ❖ Jika keras terhadap diri sendiri, dunia akan lunak padamu. Bila lunak terhadap diri sendiri, dunia akan keras terhadapmu.

PERSEMBAHAN

Seiring salam dan doa, kupersembahkan karya yang sederhana ini untuk yang tercinta :

- ❖ Bapak, Ibu dan Keluarga yang selalu memberikan dorongan spriritual dan materiil yang tak terukur besarnya.
- ❖ Semua teman-teman, dosen, dan karyawan AMIK Amikom Surakarta yang selalu mendukung dan membantu.
- ❖ My best friend semua teman-teman Sistem Informasi yang selalu mendukungku.

RINGKASAN

Laporan Skripsi dengan judul Analisis Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pada Pencitraan AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta disusun berdasarkan penelitian yang penulis laksanakan di kampus AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta pada tahun 2012-2013. Tujuan penelitian ini adalah membantu menganalisa efektivitas penggunaan multimedia sebagai pencitraan AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta.

Dalam pembuatan laporan Skripsi ini, metode pengumpulan data yang penulis gunakan meliputi studi lapangan dan studi kepustakaan. Studi lapangan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Sedangkan metode studi kepustakaan dilakukan dengan penelitian kepustakaan yang relevan dengan masalah tersebut.

Adapun hasil yang dapat disajikan dalam penelitian adalah tingkat pengenalan masyarakat terhadap instansi, kebutuhan sarana alternatif promosi, serta efektif atau tidaknya sarana alternatif promosi berbasis multimedia.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa membantu bagian Unit Penjaminan Mutu di AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta dalam menentukan perlu atau tidaknya sarana alternative promosi dan membantu Pudir II dalam mengalokasikan biaya promosi.

SUMMARY

This report entitled Utilization Effectiveness Analysis Multimedia Imaging In AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta authors compiled based on research carried out in the campus AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta in 2012-2013. The purpose of this study is to help analyze the effectiveness of the use of multimedia as an imaging AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta.

In this thesis report generation, data collection methods that I use include field studies and literature. Field studies include observation, interviews, documentation and questionnaires. While the method of literature study conducted by the research literature relevant to the problem.

The results can be presented in the study is the level of public recognition to institutions, need an alternative means of promotion, as well as whether or not an effective alternative means of multimedia-based promotion.

Given this research is expected to assist the Quality Assurance Unit part in AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta in determining whether or not an alternative means of promotion and help Pudir II in allocating the cost of promotion.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan judul “Analisis Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pada Pencitraan AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta”.

Laporan Skripsi ini disusun sebagai salah satu kewajiban yang dimaksud untuk melengkapi syarat dalam menyelesaikan program pendidikan Strata 1 pada STMIK Sinar Nusantara Surakarta.

Penyusunan laporan Skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak, Ibu dan keluarga atas dorongan moral dan spiritual
2. Ibu kumaratih sandradewi, S.P, M.Kom, selaku ketua STMIK SINAR NUSANTARA, yang telah memberikan izin dan fasilitas kepada penulis untuk dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini.
3. Bapak Bebas Widodo,S.Si.,M.Kom selaku Ketua Jurusan Sistem Informatika yang telah mengijinkan penulis untuk menyelesaikan penyusunan laporan Skripsi ini.
4. Ibu Sri Siswanti, M.Kom dan Bapak Wawan Laksito YS,S.Si,M.Kom selaku Pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan penyusunan laporan Skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK Sinar Nusantara Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada penulis.
6. Teman–teman Amikom, Ritaholic, dan SI Sinus atas kebersamaan dan kekompakannya.

Penulis menyadari bahwa Laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sangat penulis harapkan dengan segala kerendahan hati untuk penyempurnaan Laporan Skripsi ini.

Semoga dengan tersusunnya Laporan Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Surakarta,

2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN PENULIS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN	vii
SUMMARY.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
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	3
1.6. Kerangka Pikir	4
1.7. Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Multimedia	8
2.2. Definisi Analisis	13
2.3. Definisi Efektivitas	14
2.4. Definisi Pencitraan	14
2.5. Definisi Sistem	15
2.6. Definisi Informasi.....	16
2.7. Definisi Sistem Informasi.....	17
2.8. Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	18

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Menentukan Data	24
3.2. Menentukan Sumber Data	24
3.3. Teknik Pengumpulan Data	25
3.4. Menentukan Variabel Penelitian	26
3.5. Metode Analisis Data	28

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1. Sejarah AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta	31
4.2. Profil AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta	33
4.3. Struktur Organisasi AMIK Amikom Surakarta.....	34

BAB V PEMBAHASAN

5.1. Merancang Konsep	35
5.2. Merancang Isi	36
5.3. Merancang Naskah.....	37

5.4. Merancang Grafik	38
5.5. Memproduksi Aplikasi	40
5.6. Mengetes Aplikasi	54
5.7. Menggunakan Aplikasi.....	55
5.8. Memelihara Aplikasi	61
5.8. Menganalisa Keefektifan Aplikasi	64

BAB VI PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....	78
5.2. Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Penilaian Skala Likert	26
3.2. Tabel Prosentase Skor Nilai	30
5.1. Isi Aplikasi Multimedia Interaktif.....	36
5.2. Daftar Pertanyaan Angket Dan Hasil Jawaban Responden	65
5.3. Analisis Angket dari Segi <i>Interface</i>	66
5.4. Analisis Angket dari Segi <i>Content</i>	68
5.5. Analisis Angket dari Segi Promosi	69
5.6. Kesimpulan hasil analisis.....	71
5.7. Contoh Pertanyaan	72
5.8. Hasil Angket Penelitian Dengan Skala Likert	73
5.9. Analisis Angket dengan Skala Likert dari Segi <i>Interface</i>	76
5.10. Analisis Angket dengan Skala Likert dari Segi <i>Content</i>	77
5.11. Analisis Angket dengan Skala Likert dari Segi Promosi.....	78
5.12. Kelebihan dan kekurangan aplikasi multimedia.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1. Skema pemikiran pengembangan aplikasi multimedia.....	5
2.1. Tampilan Macromedia Director.....	18
2.2. Tampilan awal 3Ds Max 2011.....	21
2.3. Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	22
2.4. Tampilan CorelDraw X3.....	23
4.1. Struktur Organisasi AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta.....	34
5.1. Struktur Aplikasi Multimedia.....	38
5.2. Grafik Menu Utama.....	39
5.3. Grafik Sub Menu.....	40
5.4. Tampilan Lembar Kerja.....	42
5.5. Tampilan <i>Background</i> Menu Utama.....	42
5.6. Tampilan <i>Banner</i>	43
5.7. Tombol Menu 1.....	43
5.8. Tombol Menu 2.....	44
5.9. <i>Parameters</i>	44
5.10. Box Persegi Panjang.....	45
5.11. Meja.....	45
5.12. Meja 2.....	46
5.13. <i>Panel Material Editor Diffuse</i>	46
5.14. Hasil <i>Render</i>	47
5.15. Tombol <i>Save Rendering Image</i>	47

5.16. Membuat <i>Camera</i>	48
5.17. Panel <i>Panorama Exporter</i>	49
5.18. <i>Render Setup Dialog</i>	50
5.19. Proses <i>Render</i>	50
5.20. <i>Export</i> Hasil <i>Render</i>	51
5.21. Panel <i>Property Inspector</i>	52
5.22. Panel <i>Cast</i>	52
5.23. Susunan Menu Utama.....	53
5.24. Susunan Sub Menu	54
5.25. Menu Utama Aplikasi.....	56
5.26. <i>Toolbar</i>	56
5.27. Halaman Profil.....	57
5.28. Halaman Sejarah	57
5.29. Halaman Ruang Kuliah.....	58
5.30. Halaman Denah Lokasi.....	59
5.31. Halaman Gedung	59
5.32. Halaman Denah Bangunan.....	60
5.33. Halaman Dalam Ruangan	61
5.34. Kotak Dialog <i>Update Movie Options</i>	62
5.35. Kotak Dialog <i>Update Movie Options 2</i>	63
5.36. Kotak Dialog <i>Choose Files</i>	63
5.37. Grafik tanggapan terhadap <i>interface</i> aplikasi	67
5.38. Grafik tanggapan terhadap <i>content</i> aplikasi.....	69

5.39. Grafik tanggapan terhadap sarana alternatif promosi	71
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Brosur AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta	82
2. Hasil angket responden	83
3. Rekap analisis angket responden	113
2. Listing script aplikasi multimedia.....	115