

SKRIPSI

PERANCANGAN PROFIL UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA BERBASIS MULTIMEDIA

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat
Dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Disusun Oleh:

Nama : Selasih Siwi Handiyangkari

NPM : 2005225006



**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

2009

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Selasih Siwi Handiyangkari
N.P.M : 2005225006
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Tugas Akhir : Perancangan Profil Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berbasis Multimedia

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.



Penulis

(Selasih Siwi H)

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN PROFIL UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
BERBASIS MULTIMEDIA

Menyetujui,

Pembimbing I



Ir. Didin Samysudin, M.Kom

Pembimbing II



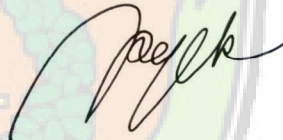
Abrar Hiswara, ST

Penguji I



Dra. Pertumpun Guru Singa, MM

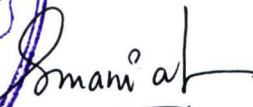
Penguji II



Sri Rejeki S.Kom, MM

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika



Ismaniah, SSi, MM

ABSTRAKSI

Selasih Siwi Handiyangkari, Perancangan Profil Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Berbasis Multimedia. Tugas Akhir, Jakarta, Jenjang Pendidikan Strata Satu (S-1) Teknik Informatika, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, 2009.

Perkembangan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dalam menarik minat para pelajar untuk masuk menjadi mahasiswa baru tergolong lemah. Ini dapat dilihat dari sedikitnya jumlah mahasiswa yang duduk di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya di bandingkan dengan Universitas lain.

Sistem yang sedang berjalan sekarang masih mengandalkan berupa Spanduk dan Brosur yang masih bersifat pasif, karena hal ini hanya mengarah kepada segi Visual saja, dan ini adalah hal yang kurang diminati oleh para pelajar. Menggunakan teknologi multimedia adalah suatu metode yang benar-benar baru untuk meningkatkan keunggulan bersaing dalam bidang pemasaran pendidikan yang menyajikan informasi kedalam bentuk animasi yang bersifat audio visual. Hal ini terbukti jauh lebih menarik perhatian.

Penulisan tugas akhir ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan informasi penerimaan mahasiswa baru berbasis multimedia yang nantinya masyarakat dapat mengetahui tentang Universitas Bhayangkara Jakarta Raya lebih jelas lagi.

Kata Pengantar

Penulis mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan hikmat, kesehatan, pikiran dan tenaga kepada penulis sehingga Skripsi Perancangan Profil Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Berbasis Multimedia dapat diselesaikan.

Pada lembar ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada para pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibunda tercinta Wuni Handayani dan Ayah penulis Bambang Sumana, yang telah memberikan segala doa, cinta, semangat dan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk kepercayaan dan usaha yang tak pernah kenal lelah sampai detik ini.
2. Adik-adik penulis, yang memberikan semangat dan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Drs.Logan Siagian, SH, MH selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Dr. H. Rauf Ahmad, Sue, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
5. Ibu Ismaniah, Ssi, MM selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

6. Bapak Ir. Didin Syamsudin, M.Kom selaku pembimbing materi penulisan skripsi terima kasih atas bimbingan dan kesabarannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Bapak Abrar Hiswara, ST selaku pembimbing teknis penulisan skripsi.
8. Bapak Prio Kustanto dan Mba Mala selaku staf fakultas teknik, terima kasih karena sering di repotkan oleh penulis.
9. Seluruh staf BAA, BAK dan Perpustakaan Ubhara Jaya Kampus Bekasi, atas bantuan dan pelayanannya.
10. Kerabat Penulis Mas Yosie, ST yang selalu direpotkan oleh penulis tentang materi penulisan skripsi ini.
11. Teman-teman kuliah, Inay, Jalil, Fajar, Okta, Yudi, Ulfa, Angga dan seluruh teman angkatan 2002, 2003, 2004 dan 2005 yang tidak bisa disebutkan satu per satu.
12. *My Boy Friend* Elia Umboh, SH terima kasih untuk doa, semangat, cinta dan omelannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
13. Seluruh Rekan-rekan Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan skripsi ini hingga selesai.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Namun demikian, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi mereka yang membacanya.

Bekasi, September 2009

Penulis



DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|----------|
| Judul Dalam | i |
| Lembar Pernyataan | ii |
| Lembar Pengesahan..... | iii |
| Abstraksi | iv |
| Kata Pengantar | v |
| Daftar Isi | viii |
| Daftar Tabel | xi |
| Daftar Gambar | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Perumusan Masalah | 3 |
| 1.3. Batasan Masalah | 3 |
| 1.4. Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5. Metode Penelitian | 4 |
| 1.6. Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 8 |
| 2.1 Pengertian Data | 8 |
| 2.2 Pengertian Informasi | 8 |
| 2.3 Pengertian Sistem | 10 |
| 2.4 Pengertian Sistem Informasi | 11 |
| 2.5 Pengertian Multimedia | 13 |
| 2.5.1 Komponen Aplikasi Mulitmedia..... | 15 |
| 2.5.2 Peripheral Multimedia | 16 |
| 2.5.3 Format File Multimedia | 19 |
| 2.6 Perancangan Informasi | 28 |
| 2.7 Perancangan isi Multimedia | 30 |

| | |
|--|-----------|
| 2.7.1 Rancangan Input (Masukan) | 30 |
| 2.7.2 Rancangan Output (Keluaran) | 31 |
| 2.8 Pengertian Macromedia Flash | 31 |
| 2.9 Menulis Skrip didalam ActionScript | 33 |
| 2.10 Mengontrol ActionScript | 34 |
| 2.11 Terminologi ActionScript | 36 |
| 2.12 Graphic, Movie Clip dan Button | 38 |
| 2.12.1 Simbol Graphic | 38 |
| 2.12.2 Simbol Movie Clip | 38 |
| 2.12.3 Simbol Button | 39 |
| 2.13. Hierarki Flash Movie | 39 |
| 2.14 Mengaplikasikan Suara dan Judul | 42 |
| 2.15 Format Output yang disediakan oleh Flash | 43 |
| | |
| BAB III TINJAUAN UMUM | 45 |
| 3.1 Universitas Bhayangkara Jakarta Raya (Ubhara Jaya) | 45 |
| 3.1.1 Sejarah Ubhara Jaya | 45 |
| 3.1.2 Visi, Misi dan Tujuan | 49 |
| 3.2 Struktur Organisasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya | 51 |
| 3.3 Civitas Akademika | 52 |
| 3.4 Sarana yang digunakan di Ubhara Jaya | 61 |
| 3.5 Analisis Sistem yang Sedang berjalan di Ubhara Jaya | 62 |
| 3.6 Permasalahan yang sedang dihadapi di Ubhara Jaya | 63 |
| 3.7 Usulan Pemecahan Masalah yang sedang dihadapi | 63 |
| | |
| BABIV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI | 64 |
| PROFIL UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA (UBHARA JAYA) | |
| 4.1 Perancangan Sistem informasi UBHARA JAYA | 64 |
| 4.2 Perancangan dan Implementasi CD-ROM profil Ubhara Jaya | 67 |
| 4.2.1 Perangkat Keras yang dibutuhkan | 67 |

| | |
|---|----|
| 4.2.2 Perangkat Lunak yang dibutuhkan | 68 |
| 4.2.3 Tahapan Implementasi Editing Gambar | 70 |
| 4.3 Tahapan Implementasi Proses Pembuatan CD Interaktif di Ubhara Jaya .. | 73 |
| | |
| BAB V PENUTUP | 85 |
| 5.1. Kesimpulan..... | 85 |
| 5.2. Saran..... | 86 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 87 |
| | |
| LAMPIRAN | 88 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Komponen Sistem Operasi | 12 |
| Tabel 2.2 Daftar Event handler dan method button | 35 |
| Tabel 2.3 Daftar Event handler dan Method MovieClip | 35 |
| Tabel 2.4 Bentuk dasar ActionScript | 36 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Alur Informasi | 9 |
| Gambar 2.2 Kotak Dialog publish setting | 44 |
| Gambar 3.1 Struktur Organisasi Ubhara Jaya | 51 |
| Gambar 4.1 Halaman Index | 73 |
| Gambar 4.2 Halaman menu | 73 |
| Gambar 4.3 Obyek Kotak | 74 |
| Gambar 4.4 Symbol | 75 |
| Gambar 4.5 Convert in Symbol | 75 |
| Gambar 4.6 Frame | 75 |
| Gambar 4.7 Halaman Informasi Umum | 76 |
| Gambar 4.8 Halaman Fakultas | 77 |
| Gambar 4.9 Halaman Civitas | 78 |
| Gambar 4.10 Halaman Fasilitas | 78 |

