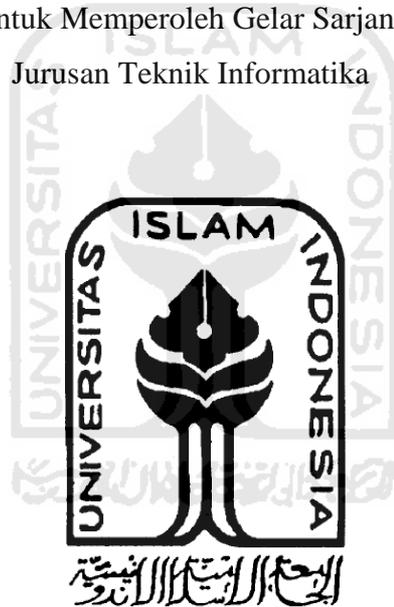


**APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PENYAMPAIAN INFORMASI PADA MASA ORIENTASI SISWA
DI SMA MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Teknik Informatika



Oleh :

Nama : Ahmad Ali Hanafiah

No. Mahasiswa : 06 523 007

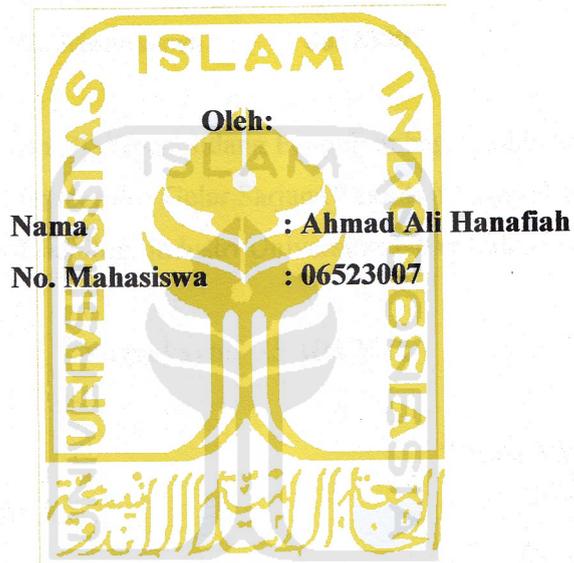
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2011

LEMBAR PENGESAHAN

APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PENYAMPAIAN INFORMASI PADA MASA ORIENTASI SISWA
DI SMA MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR



Yogyakarta, 25 Mei 2011

Pembimbing Tugas Akhir



Ami Fauziah S.T., M.T.

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PENYAMPAIAN INFORMASI PADA MASA ORIENTASI SISWA
DI SMA MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR

Oleh:

Nama : Ahmad Ali Hanafiah

No.Mahasiswa : 06523007

Telah Dipertahankan Di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 25 Mei 2011

Tim Penguji

Ami Fauziah S.T.,M.T.

Ketua

Syarif Hidayat, S.Kom., MIT.

Anggota I

Beni Suranto, S.T

Anggota II

Tanda Tangan



Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Universitas Islam Indonesia

(Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Ahmad Ali Hanafiah

No. Mahasiswa : 06 523 007

Jurusan : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 Mei 2011

Ahmad Ali Hanafiah

HALAMAN PERSEMBAHAN



Kupersembahkan Tugas Akhir Ini kepada :
Ayahanda Syafri Ali dan Ibunda Darnelly
Serta Kakak-kakakku Tersayang,
Ahmad Zaki Yamani
Nidya Novita
dan Regina Septiarini

HALAMAN MOTTO

Tuhanmu sama sekali tak akan meninggalkanmu
dan tak akan membencimu

Q. S. Ad Dhuhaa : 3

Sungguh, bersama kesukaran itu pasti ada kemudahan.
Oleh Karena itu, jika kamu telah selesai dari suatu tugas,
Kerjakan tugas lain dengan sungguh – sungguh.
Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu
memohon dan mengharap.

Q. S. Asy Syarh : 6 – 8

Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu,
sesungguhnya Allah bersama orang – orang yang
sabar.

Q. S. Al Baqarah : 153

Jadikan Doa orang tua sebagai senjatamu
menghadapi dunia

Penulis

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr.wb.

Syukur Alhamdulillah saya panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah serta karunia-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir dapat saya selesaikan. Tak lupa shalawat serta salam kami haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad S.A.W, yang telah memberi uswatun khasanah bagi umat manusia.

Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana di jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia.

Tugas Akhir yang saya laksanakan adalah membuat Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Pada Masa Orientasi Siswa Di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya.
2. Bapak Gumbolo Hadi Susanto, Ir., M.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

4. Ibu Ami Fauziah S.T., M.T. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama pelaksanaan Tugas Akhir dan penulisan laporan.
5. Seluruh staf pengajar FTI UII, khususnya dosen-dosen jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan bekal ilmu.
6. Bapak Drs. H. Adi Waluyo, MPd. Selaku Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
7. Ayahku tercinta, Syafri Ali dan Mama terhebat di dunia, Darnelly atas segala doa dan cintanya selama ini.
8. Kakak-kakakku tersayang Ahmad Zaki Yamani, Nidya Novita, Regina Septiarini, Ratna Safitri, dan Adi Nugroho terimakasih untuk segalanya. Maaf kalau belum bisa membalas semua kebaikan kalian, semoga nantinya bisa membuat kalian bangga.
9. Keponakan-keponakanku yang lucu, Ahmad Firza Fadlillah, Zara Syakira, dan Fikri Muhammad Ikhsan, sayang kalian semua.
10. Shirley Anida atas motivasinya selama ini, semoga selalu bersama hingga lanjut usia.
11. Achmad Fauzi yang sudah mau menjadi tentor dan tak pernah henti dalam memberi semangat dan membantu mengajarkan.
12. Teman-teman seperjuangan Ade, Angga, Surya, Tyo, Willi, dan Yunin atas semua bantuan, kerja sama, dan kebersamaannya.
13. Teman-teman Dayu Rismo, Tsani, Eki, Pras, Salmon, Cindong, Putra atas kebersamaannya dan semua canda tawa.

14. Pihak Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta Bapak Sarno, Bapak Ganang, Muhammad Lazuardi, dan Ellimatul Lailiyah atas kerjasamanya selama ini.
15. Rekan-rekan FIRE Informatika 2006 atas kebersamaannya.
16. Sahabat-sahabatku Nesha, Dimas, Cahyo, Mazdi atas kebersamaannya.
17. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dari awal hingga akhir.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih belum sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman. Oleh karena itu saya mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk membantu saya di masa yang akan datang.

Akhir kata saya berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr Wb.

Yogyakarta, 3 Mei 2011

Penulis

SARI

Semua siswa yang akan memasuki tahun pertamanya di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta harus menjalani Masa Orientasi Siswa. Masa Orientasi Siswa adalah waktu dimana calon siswa mengenali lingkungan sekolahnya. Kegiatan ini biasanya dilakukan seminggu pertama siswa berada di sekolahnya. Pada saat masa orientasi, siswa diperkenalkan dengan segala hal seputar sekolah yaitu profil sekolah, denah sekolah, sampai kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah. Tapi seringkali MOS di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta berjalan tidak efektif. Hal-hal seperti keterbatasan waktu dan malasnya siswa untuk mencatat materi yang diberikan membuat tidak semua informasi bisa tersampaikan dengan baik. Untuk mengatasi hal itu, dibangunlah suatu aplikasi multimedia yang memungkinkan segala hal tentang sekolah mulai dari profil sekolah, visi dan misi, peraturan, lagu sekolah, peta sekolah, sampai ke promosi ekstrakurikuler. Dibangun dengan berbasis multimedia agar calon siswa menjadi lebih tertarik dalam mempelajari hal-hal mengenai sekolah barunya. Adanya aplikasi ini ditunjang oleh SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang memiliki pengadaan laptop untuk semua siswa barunya. Hal ini mempermudah siswa dalam proses menjalankan aplikasi ini. Aplikasi ini juga bertujuan untuk membantu dan mempermudah kerja panitia MOS sehingga materi yang disampaikan bisa diterima dengan baik oleh siswa baru.

Aplikasi ini dibangun untuk memberikan penyampaian informasi pada Masa Orientasi Siswa seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Langkah-langkah dalam pembuatan aplikasi ini adalah melakukan analisis kebutuhan, perancangan menggunakan Hierarchy Input Process Output (HIPO), implementasi sistem dan melakukan pengujian sistem. Dalam proses pembuatannya, aplikasi ini dibangun dengan menggunakan Adobe Flash dan Adobe Photoshop dalam proses perancangannya.

Hasil akhir yang diperoleh dari aplikasi ini adalah "Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Pada Masa Orientasi Siswa di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta" yang bisa digunakan oleh siswa-siswa yang akan menjalani Masa Orientasi Siswa di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Aplikasi ini memiliki 11 menu utama yaitu visi dan misi, sejarah, prestasi, fasilitas, tata tertib, peta sekolah, kerjasama, galery, ekstrakurikuler, IPM, dan mars. Aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik dan terdapat video-video pendukung sehingga mempermudah proses pemahaman.

Kata kunci : Masa Orientasi Siswa, Aplikasi Berbasis Multimedia.

TAKARIR

<i>Ekstrakurikuler</i>	kegiatan tambahan yang diadakan oleh sekolah.
<i>Error</i>	kesalahan sistem.
<i>Flash</i>	salah satu jenis dari basis aplikasi.
<i>Hardware</i>	perangkat keras yang berwujud suatu benda.
<i>Hymne</i>	lagu identitas sekolah.
<i>Input</i>	masukan pada sistem yang umumnya berupa data yang dibutuhkan untuk membangun informasi.
<i>Interface</i>	antarmuka, penghubung antara beberapa sistem atau alat, penghubung interaksi antara manusia dan komputer.
<i>Internet</i>	international network, jalur komunikasi yang menghubungkan berbagai perangkat komputer diseluruh dunia.
<i>Output</i>	keluaran atau hasil dari suatu proses baik berupa data maupun berbentuk informasi yang telah diolah.
<i>Software</i>	perangkat lunak, program atau aplikasi komputer.
<i>User</i>	orang yang menggunakan sistem aplikasi komputer.
<i>User friendly</i>	sistem aplikasi komputer yang nyaman dan mudah digunakan oleh user.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	x
TAKARIR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Pengembangan Sistem	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Masa Orientasi Siswa	5
2.2 SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta	5
2.2.1 Sejarah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta	5

2.2.2 Visi, Misi, dan Tujuan	8
2.3 Multimedia	9
2.3.1 Pengertian Multimedia	9
2.3.2 Objek-objek Multimedia	10
2.4 Flash	14
2.4.1 Tentang Flash	14
2.4.2 Action Script	14
2.4.3 Alur Kerja Flash.....	15

BAB III METODOLOGI

3.1 Metode Analisis	16
3.2 Hasil Analisis	16
3.2.1 Analisis Kebutuhan Data	16
3.2.2 Analisis Kebutuhan Masukan	17
3.2.3 Analisis Kebutuhan Proses	17
3.2.4 Analisis Kebutuhan Keluaran	17
3.2.5 Analisis Kebutuhan Antarmuka	17
3.3 Perancangan Perangkat Lunak	18
3.3.1 Perancangan Hirarki Proses	18
3.3.2 Perancangan Diagram Ringkasan	25
3.3.3 Perancangan Diagram Rinci	26
3.3.4 Perancangan Antarmuka	28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi	37
4.1.1 Batasan Implementasi	37
4.2 Hasil Implementasi	37
4.2.1 Halaman Intro	37
4.2.2 Halaman Menu Utama	38
4.2.3 Halaman Visi dan Misi	39
4.2.4 Halaman Sejarah	39

4.2.5 Halaman Prestasi	40
4.2.6 Halaman Fasilitas	41
4.2.7 Halaman Tata Tertib	41
4.2.8 Halaman Peta Sekolah	42
4.2.9 Halaman Kerjasama	43
4.2.10 Halaman Galery	44
4.2.11 Halaman Ekstrakurikuler	45
4.2.12 Halaman IPM	45
4.2.13 Halaman Mars	46
4.3 Tujuan dan Target	47
4.4 Pengujian Sistem	47
4.5 Analisis Kinerja Sistem	47
4.5.1 Analisis Responden	48
4.5.1.1 Analisis Responden Guru	48
4.5.1.2 Analisis Responden Siswa	49
4.6 Kelebihan dan Kekurangan	52
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Hirarki Proses	20
Gambar 3.2	Diagram Ringkasan	26
Gambar 3.3	Diagram Rinci	27
Gambar 3.4	Rancangan Halaman Intro	28
Gambar 3.5	Rancangan Halaman Utama	29
Gambar 3.6	Rancangan Halaman Visi dan Misi	29
Gambar 3.7	Rancangan Halaman Sejarah	30
Gambar 3.8	Rancangan Halaman Prestasi	31
Gambar 3.9	Rancangan Halaman Fasilitas	31
Gambar 3.10	Rancangan Halaman Tata Tertib	32
Gambar 3.11	Rancangan Halaman Peta Sekolah	32
Gambar 3.12	Rancangan Halaman Kerjasama	33
Gambar 3.13	Rancangan Halaman Galery	34
Gambar 3.14	Rancangan Halaman Ekstrakurikuler	34
Gambar 3.15	Rancangan Halaman IPM.....	35
Gambar 3.16	Rancangan Halaman Mars	36
Gambar 4.1	Tampilan Halaman Intro	38
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Menu Utama	38
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Visi dan Misi	39
Gambar 4.4	Tampilan Halaman Sejarah	40
Gambar 4.5	Tampilan Halaman Prestasi	40
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Fasilitas	41
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Tata Tertib	42
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Peta Sekolah	43
Gambar 4.9	Tampilan Halaman Kerjasama	44
Gambar 4.10	Tampilan Halaman Galery	44
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Ekstrakurikuler	45

Gambar 4.12 Tampilan Halaman IPM	46
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Mars	46



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Responden Guru	48
Tabel 4.2 Tabel Hasil Responden Guru.....	48
Tabel 4.3 Tabel Responden Siswa.....	49
Tabel 4.4 Tabel Hasil Responden Siswa	50



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semua siswa yang akan memasuki tahun pertamanya di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, harus menjalani Masa Orientasi Siswa. Masa Orientasi Siswa atau biasa disingkat dengan MOS adalah saat dimana calon siswa mengenali segala hal mengenai sekolahnya. MOS biasanya diadakan pada 1 minggu pertama calon siswa di sekolah barunya. Pada masa orientasi, siswa diperkenalkan dengan segala hal seperti profil sekolah, denah sekolah, guru-guru yang mengajar, sampai ekstrakurikuler yang ada di sekolah barunya.

Terkadang Masa Orientasi Siswa di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta berjalan tidak efektif. Hal-hal seperti keterbatasan waktu membuat tidak semua informasi mengenai sekolah sampai ke para calon murid. Para calon murid juga tidak semua mau mencatat hal-hal penting seperti peraturan sekolah dan lagu atau mars sekolah.

Teknologi informasi, seperti teknologi lainnya diciptakan untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia. Dalam pengaplikasiannya teknologi selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman. Sehingga teknologi tersebut menjadi teknologi yang tepat guna. Salah satunya adalah teknologi multimedia yang merupakan gabungan dari media teks, media gambar, media suara, dan media video. Hal ini bertujuan agar informasi yang diberikan bisa diterima dengan jelas, cepat, praktis dan tepat sasaran.

Oleh karena itu, dibuatlah suatu aplikasi berbasis multimedia yang memungkinkan para siswa di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dapat mengetahui segala hal mengenai sekolahnya mulai dari profil sekolah, visi dan misi, peraturan, mars sekolah, peta denah sekolah sampai ke promosi kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolahnya. Hal yang sedemikian banyak itu dapat diterima oleh para murid dengan jelas, cepat, dan praktis.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana memberikan informasi untuk siswa baru pada Masa Orientasi Siswa yang mencakup segala hal mengenai sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta sehingga mempermudah para siswa untuk mendapatkan informasi mengenai sekolah barunya secara jelas pada masa orientasi siswa .

1.3 Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan penelitian, maka dibatasi masalahnya sebagai berikut :

1. Profil sekolah yang digunakan adalah data tahun 2010
2. Ekstrakurikuler yang dipromosikan hanya 5 ekstrakurikuler terbaik yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
3. Pada peta sekolah hanya ruang-ruang tertentu saja yang memiliki gambar penunjang.
4. Prestasi sekolah yang ditampilkan hanya prestasi yang terdapat foto.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan tugas akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi pada masa orientasi siswa di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta sehingga informasi yang diberikan menjadi lebih jelas, cepat, dan praktis.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat sebagai media penyampaian informasi kepada calon siswa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta sehingga lebih mengenal sekolahnya dengan baik. Selain itu penelitian ini juga bermanfaat untuk media promosi SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan segala informasi yang dibutuhkan mengenai sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Pencarian data tersebut dilakukan dengan cara melakukan observasi langsung ke SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dan juga melalui internet.

1.6.2 Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem disusun berdasarkan data-data yang telah didapat.

Metode ini meliputi :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Tahapan ini mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang ada

2. Perancangan

Mendesain menggunakan HIPO (*Hierarchy plus Input-Process-Output*)

3. Implementasi

Tahapan ini merupakan tahap penerapan semua prosedur yang telah disusun dalam perancangan sistem.

4. Pengujian

Tahap pengujian dilakukan setelah aplikasi selesai dibuat. Tahap ini dilakukan untuk mencari serta menangani segala macam kesalahan pada sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembacaan serta dapat memberikan gambaran secara menyeluruh terhadap masalah yang akan dibahas, maka sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi dalam lima bab.

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi landasan mengenai teori-teori yang relevan dengan tugas akhir serta konsep pembelajaran komputer secara umum dan komponen-komponen multimedia.

BAB III METODOLOGI

Bagian ini memuat uraian mengenai metodologi penelitian yang terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan, dan implementasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat uraian tentang pengujian dan analisis hasil pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan dari tugas akhir dan merupakan rangkuman dari analisis kinerja yang akan mengemukakan beberapa saran untuk dilaksanakan lebih lanjut guna pengembangan penelitian tugas akhir ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Masa Orientasi Siswa

Masa Orientasi Siswa adalah serangkaian kegiatan sekolah pada awal tahun ajaran baru dalam rangka membantu peserta didik baru mengenal dan beradaptasi dengan warga sekolah dan lingkungannya serta mengetahui tanggung jawabnya sebagai warga sekolah.

Masa Orientasi biasanya diadakan selama 7 hari pertama siswa baru berada di sekolahnya. Kegiatan ini bertujuan :

1. Memperkenalkan siswa pada lingkungan fisik sekolah mereka yang baru.
2. Memperkenalkan siswa pada seluruh komponen sekolah beserta aturan, norma, budaya dan tata tertib yang ada di dalamnya.
3. Membuat siswa cepat beradaptasi dengan lingkungan teman-teman satu angkatan dan juga kakak kelas mereka.
4. Memperkenalkan siswa dengan seluruh kegiatan yang ada di sekolah.
5. Mengarahkan siswa agar memilih kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan bakat mereka.

Masa Orientasi Siswa di SMA Muhammadiyah disebut dengan MOP atau Masa Orientasi Peserta Didik Baru. MOP dilaksanakan dengan prinsip mudah, murah, menyenangkan, mengandung unsur pendidikan, dan berkarakter positif.[BAS10]

2.2. Profil SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta

2.2.1. Sejarah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta

Berdirinya SMA Muhammadiyah 1 dilatar belakangi adanya desakan dari siswa-siswa SMP Muhammadiyah yang telah lulus ujian Negara, mereka ingin melanjutkan ke jenjang sekolah berikutnya yang berbasis Islam Muhammadiyah. Atas desakan tersebut menyebabkan guru-guru Muhammadiyah pimpinan H. AG. Dwidjosoeparto beserta Bapak R. Muhammad Mukam Hisjam,

Ir. Sugiman, Moelono, Muhammad Aslam dan dibantu mahasiswa-mahasiswa UGM berdirilah SMA Muhammadiyah pada Oktober 1948 menempati Sekolah Rakyat VI Muhammadiyah Yogyakarta (sekarang SD Muhammadiyah Ngupasan) di jalan Bhayangkara 5 Yogyakarta.

SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang dikenal dengan nama SMAMUHI, usianya hampir sama dengan usia Republik Indonesia ini telah mengalami liku-liku perjalanan yang sangat panjang, kegiatan belajar di SR. VI Muhammadiyah jalan Bhayangkara hanya berjalan beberapa bulan. Pada 19 desember 1948 saat Belanda menduduki kota Yogyakarta melalui serangan agresi militer II untuk menenyapkan ibukota RI (Waktu itu Yogyakarta sebagai ibukota RI), kota Yogyakarta menjadi tidak aman karena perang maka siswa dan guru SMAMUHI ikut perang bergerilya melawan agresi Belanda.

Setelah Belanda menarik pasukan dari kota Yogyakarta untuk melaksanakan resolusi DK. PBB serta Roem-Royen Statement maka ibukota RI dikembalikan lagi ke Yogyakarta pada 29 Juni 1949 yang dikenal dengan peristiwa "Yogya Kembali". Para tentara, gerilyawan kembali masuk kota dan perang telah usai kota Yogya kembali aman, maka para pelajar kembali menginginkan untuk kembali ke bangku sekolah SMA Muhammadiyah di SR Muhammadiyah IV lagi. Tapi ternyata gedung sekolah tersebut dipakai pemerintah untuk Kantor Kementrian Keuangan RI sampai ibukota kembali ke kota Jakarta (Agustus tahun 1950). Oleh karena itu Bapak HM. Mawardi yang waktu itu sebagai pengurus Muhammadiyah bidang pengajaran bersama Bapak Dwidjosoeparto mencari tempat untuk kegiatan belajar mengajar, yaitu di rumah H. Muhammad Sjarbini di jalan Kauman 44 Yogyakarta.

Pada tanggal 5 September 1949 siswa SMA MUHI kembali belajar di jalan Kauman 44 Yogyakarta untuk kemudian tanggal tersebut yang dijadikan hari lahir SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Meskipun masih menempati rumah di jalan Kauman 44 sebagai tempat belajar mengajarnya SMA MUHI terus berjalan dan berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Dalam perkembangannya kepercayaan masyarakat mulai meningkat dengan animo siswa yang terus bertambah maka tempat belajar di Kauman tidak mampu menampung lagi

sehingga perlu tempat baru yang memadai. Maka Muhammadiyah menawarkan PKO (Pusat Kesehatan Oemat) di Jl. Notoprajan untuk dijadikan tempat belajar mengajar. Kemudian berturut-turut menempati gedung di jalan Gendingan sampai tahun 1963, dan selanjutnya menetap di Jl. Kapten Tendean 1B.

Sejak 1964 menempati gedung di Jalan. Kapten Piere Tendean 1B Yogyakarta, dan animo masyarakat semakin meningkat sehingga gedung diperluas keatas sehubungan luas tanahnya terbatas dan dipinggir jalan besar yang dilalui oleh kendaraan-kendaraan besar Bis antar kota antar Propinsi. Sehingga perlu tempat baru yang lebih luas dan lebih tenang untuk kegiatan belajar mengajar, maka SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta berhasil membeli tanah luas di desa Petinggen, Karangwaru, Tegalrejo Yogyakarta masa kepemimpinan Bapak Soegiharso.

Pada tahun 1981, Gedung baru di Petinggen telah dibangun 1 unit yang terdiri dari 3 lantai dan telah ditempati untuk kegiatan pembelajaran Kelas III, sedangkan kelas I dan II masih di Jl. Kapten Piere Tendean 1B sampai tahun 1988. Mulai Tahun Ajaran 1988/1989 semua kegiatan pembelajaran telah berada di Petinggen, Karang Waru sebanyak 30 rombongan belajar dengan dilengkapi Masjid yang menampung 500 jamaah, Perpustakaan dengan 4.000 koleksi buku dan sumber belajar yang lain serta laboratorium IPA, Bahasa, Komputer dan IPS (waktu itu sedang dalam taraf pembangunan).

Dalam perkembangannya SMA MUHI semakin dipercaya masyarakat dan stake holder yang ada sehingga sekolah berupaya keras untuk senantiasa meningkatkan mutu agar menghasilkan output dan outcome yang berkualitas. Atas kepercayaan dari pemerintah, sejak tahun 2002 SMA MUHI dipercaya untuk membuka layanan siswa yang memiliki kecerdasan istimewa melalui program Akselerasi. Untuk menampung animo masyarakat yang tinggi maka jumlah rombongan belajar ditingkatkan dari 30 menjadi 32, hal ini disebabkan karena jumlah siswa dalam rombongan belajar harus mengikuti idealisme kurikulum sebanyak 32 - 34 siswa.

Program akselerasi terus berjalan dan menunjukkan tingkat kesuksesan yang dilihat dari output dan outcome-nya maka pemerintah kembali memberi kepercayaan kepada SMA MUHI untuk membuka program kelas berbasis IT dengan nama ICT-MSN (Information Communication Technology - Model School Network). Yaitu sekolah yang tidak sekedar berbasis IT tapi adanya kerjasama dan jaringan ke Negara-negara APEC, untuk SMA MUHI kerjasamanya dengan Negara Korea Selatan. Tiga tahun program ini masih berjalan, pada 2008 sekolah kembali dipercaya untuk menjadi RSMA-BI (Rintisan Sekolah Menengah Atas-Bertaraf Internasional).

Untuk mensikapi itu maka sekolah lebih bekerja keras untuk menjalankan RSMA-BI tersebut dengan berbagai pelatihan untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia baik Pendidik maupun tenaga kependidikan serta peningkatan mutu sekolah melalui implementasi manajemen mutu. Dalam pelaksanaan diklat yang diselenggarakan sekolah dengan cara memberdayakan tenaga yang ada dan bekerja sama dengan lembaga pendidikan non formal dan Perguruan Tinggi. Diharapkan pendidik-pendidik yang mengampu di RSMA-BI di SMAMUHI memiliki TOEFL sebesar 450 dan menguasai IT. Sedangkan dalam implementasi manajemen mutu setelah berjuang membangun komitmen dan kultur manajemen mutu selama 14 bulan maka pada bulan Juni 2010 SMAMUHI berhasil memperoleh sertifikat ISO 9001:2008.

2.2.2 Visi, Misi, dan Tujuan

1. VISI

Menghasilkan tamatan berwawasan masa depan yang berakhlaqul karimah, unggul dalam IMTAQ dan IPTEK

2. MISI

- a. Memberdayakan seluruh sumber daya sekolah untuk membentuk kepribadian muslim yang sesuai dengan qoidah Muhammadiyah.
- b. Membekali peserta didik ilmu pengetahuan dan teknologi yang berorientasi pada kecakapan hidup

- c. Mengembangkan kemampuan logika, matematika dan bahasa (logika dan verbal) sebagai dasar pengembangan intelegensi peserta didik.
- d. Membentuk peserta didik mampu mewujudkan masyarakat Islam yang sebenar-benarnya
- e. Mengembangkan SDM profesional dan kompetitif yang berbasis teknologi informasi
- f. Membangun jaringan kerja yang harmonis dengan orang tua, masyarakat dan pemerintah.

3. TUJUAN

- a. Terbentuknya tamatan yang berkepribadian islami
- b. Terwujudnya tamatan yang menjunjung tinggi nilai-nilai kejujuran, objektivitas dan tanggung jawab
- c. Meningkatnya mutu lulusan sesuai dengan standar kompetensi lulusan
- d. Terbentuknya peserta didik yang mampu bersaing di tingkat nasional dan internasional
- e. Terwujudnya kader Persyarikatan yang tangguh.
- f. Terwujudnya tamatan yang mampu berperan aktif dalam masyarakat global
- g. Terwujudnya jaringan kerja yang harmonis dengan orang tua, masyarakat dan pemerintah. [ANO10]

2.3. Multimedia

2.3.1. Pengertian Multimedia

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan Media berarti perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur media yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.

Definisi lain dari multimedia adalah kombinasi dari setidaknya dua media *Input* atau *output*, suara, musik, animasi, video, teks, dan grafik. Multimedia bisa juga diartikan sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio dan video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. [SUY03].

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu Multimedia Linier dan Multimedia Interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sedangkan Multimedia Interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

2.3.2. Objek - objek Multimedia

Menurut M. Suyanto (2003) objek multimedia dibedakan menjadi enam, yaitu: teks, grafis, animasi, suara, video dan *software*. [SUY03].

1. Teks

Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. secara umum ada empat macam teks: teks cetak, teks hasil *scan*, teks elektronik, dan *hypertext*.

a) Teks cetak

Teks cetak merupakan teks yang telah tercetak di suatu media misalnya tercetak di atas kertas. Agar komputer multimedia bisa membaca teks cetak, maka teks tersebut perlu diubah ke format yang dapat dibaca oleh mesin. caranya adalah mengetik dengan *word processor* atau *text editor*. Cara yang lebih cepat adalah dengan melakukan *scan* terhadap teks tersebut.

b) Teks hasil *scan*.

Teks cetak yang dikonversi menjadi format yang terbaca oleh mesin menghasilkan *scanned text* atau teks hasil *scan*.

c) *Electronic text*

Teks yang bisa dibaca komputer dan dikirim melalui jaringan disebut *electronic text*.

d) *Hypertext*

Sebagian besar penggunaan *link* dalam multimedia interaktif berdasarkan penggunaan *hypertext* yang biasa disebut *hotword* atau *hotkey*. Hal ini berarti bahwa pengguna ingin mendapatkan informasi tentang kata atau sebagian kalimat tertentu, dilakukan dengan memilih kata dengan *mouse* dan membuka *window* yang berisi informasi tambahan dalam bentuk teks, grafik atau audio.

Pada umumnya, *hotword* ditampilkan berbeda dengan teks lain pada monitor. Untuk membedakan *hotword* dengan teks lain dapat dilakukan dengan memberikan warna atau huruf berbeda, *pointer mouse* berubah pada saat berada di atas *hotword*, dan lain-lain. Hal ini dapat memudahkan pengguna untuk mengenali teks yang mempunyai hubungan dengan informasi lebih lanjut.

Untuk mengembangkan program multimedia yang berorientasi pada teks (*text-oriented*), seperti panduan penggunaan (*manual reference*), maka harus dipilih *authoring tool* yang mempunyai kemampuan *hypertext* yang baik.

2. Grafik

Secara umum *image* atau grafik berarti *still image* (gambar tetap) seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual (*visual-oriented*), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Semua objek yang disajikan dalam bentuk grafik adalah bentuk setelah dilakukan *encoding* dan tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu.

a) Gambar vektor

Gambar vektor tidak tersimpan dalam sebuah gambar, tetapi tersimpan sebagai rangkaian instruksi yang digunakan untuk membuat suatu gambar yang dinamakan algoritma, yang menentukan kurva, garis dan berbagai bangun dengan gambar. vektor lebih efisien untuk menyimpan gambar dengan sedikit warna dibandingkan dengan *bitmap*. Keunggulan vektor dibandingkan dengan *bitmap* adalah sifatnya yang *scalable*, ukuran *file* yang lebih kecil dan dapat diubah menjadi tampilan tiga dimensi.

b) *Bitmap*

Bitmap merupakan rekonstruksi dari gambar asli yang tersimpan dalam rangkaian *pixel* tau titik-titik yang memenuhi bidang di layar komputer. Kelebihan dari *bitmap* adalah pengolahannya minimal dan cepat untuk ditampilkan karena dapat ditransfer secara langsung dari *file* ke layar monitor.

c) *Clip art*

Clip art adalah gambar foto dalam bentuk *digital*, biasanya yang telah disediakan oleh sistem yang digunakan, namun demikian *clip art* ini juga bisa diambil dari dokumen lain yang sejenis dan didukung oleh sistem tersebut.

3. Animasi

Animasi berarti gerakan *image* atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dan lain-lain. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja atau sekumpulan gambar. Animasi seperti halnya film, dapat berupa *frame-based* atau *cast-based animation* (animasi berbasis *cast*) mencakup pembuatan kontrol dari masing-masing objek (kadang-kadang disebut *cast member* atau *actor*) yang bergerak melintasi latar belakang (*background*). Hal ini merupakan bentuk umum animasi yang digunakan

dalam permainan komputer dan *object-oriented software* untuk lingkungan *Window*.

File animasi memerlukan penyimpanan yang jauh lebih besar dibandingkan dengan *file* gambar. Dalam *authoring software*, biasanya animasi mencakup kemampuan “*recording*” dan “*playback*”. Fasilitas yang dimiliki oleh *software* animasi mencakup *integrated animation tool*, *animation clip*, impor animasi, *recording*, *playback*, dan *transition effect*.

4. Suara

Suara merupakan salah satu daya penarik yang berkesan untuk menarik perhatian seseorang. Suara dalam sistem multimedia dapat berupa rekaman suara, suara *background*, musik dan sebagainya. Dalam suatu multimedia interaktif, elemen suara dapat digunakan dalam proses penyampaian agar sesuatu yang disampaikan tersebut lebih mantap dan jelas.

Walaupun penggunaan suara dalam sebuah aplikasi multimedia memiliki banyak kelebihan, tetapi memerlukan perancangan secara teliti dalam penggunaannya. Berikut ini beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan suara dalam aplikasi multimedia :

Suara yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan.

- a) Jangan terlalu banyak menggunakan suara yang sama dalam sebuah aplikasi karena dapat menimbulkan kebosanan.
- b) Gunakan ukuran yang simpel dan tidak terlalu tinggi.

5. Video

Ada empat macam video yang dapat digunakan sebagai objek *link* dalam aplikasi multimedia. yang pertama adalah *live video feeds*, menyediakan objek-objek *link* multimedia yang menarik dan *real time*. Yang kedua, *video tape* yang menggunakan format VHS, 88 mm, Hi – 8mm, VHS-C, *Super VHS* dan Betacam. Yang ketiga, *Video disc* dan yang terakhir adalah *Digital Video*.

6. *Software*

Saat pemakai memicu satu *link* ke suatu dokumen, maka komputer akan secara otomatis meluncurkan aplikasi perangkat lunak.[SUY03]

2.4. Flash

2.4.1. Tentang Flash

Flash adalah salah satu *software* animasi yang dikeluarkan *Macromedia* yang kini telah diadopsi oleh *Adobe, Inc.* Flash sangat terkenal dikalangan desain grafis maupun multimedia. Flash telah banyak membantu para desainer untuk menciptakan sebuah animasi 2 dimensi yang unik dan cantik. Proyek yang dibangun dengan Flash bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya.

Flash dikembangkan sejak tahun 1996. Pada awalnya Flash hanyalah merupakan program animasi sederhana *GIF Animation*, tetapi sekarang sudah berkembang menjadi aplikasi raksasa yang digunakan oleh hampir semua orang yang menekuni bidang desain dan animasi berbasis komputer.

Flash merupakan aplikasi interaktif dengan berbagai kelebihan. Beberapa faktor yang mendukung kepopuleran Flash sebagai sebuah aplikasi untuk keperluan desain dan animasi antara lain adalah memiliki format grafis berbasis vektor, kapasitas file hasil yang kecil, memiliki kemampuan tinggi dalam mengatur interaktivitas program, memiliki kelengkapan fasilitas dalam melakukan desain dan sebagainya.

Berbagai jenis game, terutama yang berbasis dua dimensi banyak yang dibangun dengan aplikasi ini. Game menggabungkan kemampuan animasi pada Flash dengan bahasa pemrograman pada Flash yang dikenal dengan Action Script. [MAD08]

2.4.2. Action Script

Action Script adalah bahasa pemrograman Flash yang berfungsi untuk melakukan pengaturan interaktivitas dalam Flash Movie. Dengan *Action Script* tersebut kita akan bisa mengatur aksi-aksi yang bisa dilakukan oleh objek-objek di

dalam Flash. Dari sisi struktur pemrograman dan bahasanya, *Action Script* pada Flash hampir sama dengan bahasa pemrograman *Java Script*. Bahasa pemrograman tersebut memiliki tiga komponen penting dalam penyusunannya, yaitu :

- a. **Event**, yaitu peristiwa atau kondisi yang terjadi untuk memicu aksi yang diberikan pada objek.
- b. **Actions**, adalah pekerjaan yang dikenakan atau diberikan pada suatu objek. *Actions* menginstruksikan *movie* untuk melakukan aksi tertentu pada saat *movie* dimainkan.
- c. **Target**, merupakan objek tujuan atau sasaran yang dikenai oleh aksi yang diberikan tersebut. [MAD08]

2.4.3. Alur kerja Flash

Untuk memudahkan kita dalam membuat sebuah desain animasi menggunakan Flash, yang sebaiknya kita lakukan adalah :

- a. Merencanakan desain yang akan dibuat.
- b. Menambahkan elemen media seperti gambar, video, suara dan teks.
- c. Menyusun elemen media pada *Stage* dan *Timeline* untuk mengatur hasil akhir desain dan animasi.
- d. Menerapkan efek filter seperti *blur*, *glow*, *bevel*, *blend* dan efek lainnya.
- e. Penggunaan *Action Script* untuk mengendalikan objek.
- f. *Test* dan *publish* hasil desain. [MAD08]

BAB III

METODOLOGI

3.1 Metodologi Analisis

Analisis merupakan salah satu proses dalam membangun aplikasi, untuk menunjukkan masukan dan keluaran yang akan dibutuhkan dalam suatu aplikasi tersebut. Data-data yang diperlukan, diperoleh dari buku-buku panduan yang memuat tentang informasi sekolah dan observasi langsung.

3.2 Hasil Analisis

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dapat diketahui apa saja yang akan menjadi masukan, keluaran yang akan digunakan pada sistem, serta rancangan antarmuka yang akan digunakan pada sistem. Sehingga sistem yang dibuat sesuai dengan apa yang diharapkan.

3.2.1 Analisis Kebutuhan Data

Aplikasi ini membutuhkan data sebagai sumber pengetahuan untuk pengguna, sehingga dapat bermanfaat. Adapun kebutuhan data yaitu :

- a. Data visi dan misi.
- b. Data sejarah sekolah.
- c. Data prestasi siswa.
- d. Data fasilitas sekolah.
- e. Data tata tertib sekolah.
- f. Data kerja sama sekolah.
- g. Data Ikatan Pelajar Muhammadiyah.
- h. Data teks lagu mars sekolah

- i. Video ekstrakurikuler.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Masukan

Kebutuhan masukan pada aplikasi ini hanya berupa melakukan proses klik mouse.

3.2.3 Analisis Kebutuhan Proses

Proses yang terjadi dalam *Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi pada Masa Orientasi Siswa di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta* ini adalah proses pemanggilan *file* yaitu dalam bentuk animasi, teks, dan suara. Selain itu, terdapat juga proses pemutaran video tentang ekstrakurikuler.

3.2.4 Analisis Kebutuhan Keluaran

Keluaran yang dihasilkan pada aplikasi ini yaitu :

- a. Informasi Sekolah
Informasi tentang visi dan misi, sejarah, prestasi, fasilitas, tata tertib, kerja sama, yang ada di sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
- b. Informasi Peta Sekolah
Informasi tentang penampakan lingkungan sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dan bangunan yang ada di dalamnya.
- c. Informasi Video Ekstrakurikuler
Informasi tentang promosi kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

3.2.5 Analisis Kebutuhan Antarmuka

Aplikasi profil sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang dibangun diharapkan dapat menampilkan antarmuka yang *user freindly*, yang mampu

memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memperoleh informasi dari aplikasi ini. Antarmuka yang dibutuhkan sebagai berikut :

- a. Intro
- b. Menu Utama
- c. Menu Visi dan Misi
- d. Menu Sejarah
- e. Menu Prestasi
- f. Menu Fasilitas
- g. Menu Tata Tertib
- h. Menu Peta Sekolah
- i. Menu Kerja Sama
- j. Menu Galery
- k. Menu Ekstrakurikuler
- l. Menu IPM
- m. Menu Mars

3.3 Perancangan Perangkat Lunak

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka dapat diketahui apa saja yang menjadi masukan, proses, keluaran sehingga aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan apa yang diharapkan. Perancangan aplikasi ini akan dibagi menjadi empat bagian yaitu :

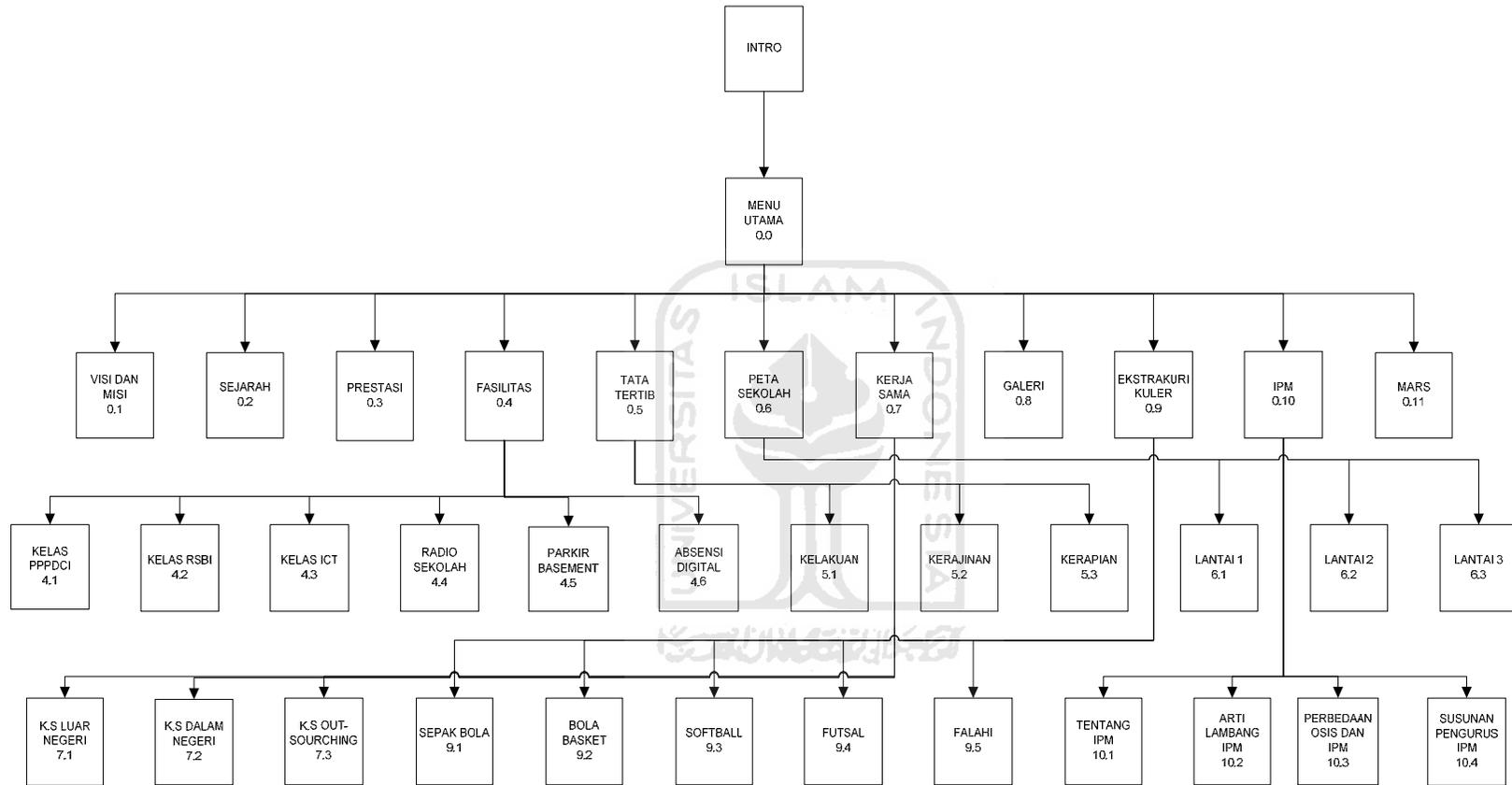
- a. Perancangan Hirarki Proses
- b. Perancangan Diagram Ringkasan
- c. Perancangan Diagram Rinci
- d. Perancangan Antarmuka

3.3.1 Rancangan Hirarki Proses

Proses pengembangan dan desain aplikasi ini menggunakan hirarki proses. Hirarki proses yang akan dibuat adalah diagram yang menjelaskan sistem aplikasi

atau proses yang dapat dijalankan pada aplikasi sehingga muncul data yang diinginkan oleh pengguna. Hirarki proses perancangan aplikasi ini secara garis besar digambarkan pada Gambar 3.1. Hirarki Proses menggambarkan secara keseluruhan proses yang ada pada aplikasi.





Gambar 3. 1 Hirarki Proses

Penjelasan mengenai Hirarki Proses pada Gambar 3.1 adalah sebagai berikut :

1. Skenario 0.0 Halaman Menu Utama

Menu utama adalah tampilan utama pada aplikasi ini. Pada menu utama terdapat menu-menu lainnya yaitu visi dan misi, sejarah, prestasi, fasilitas, tata tertib, peta sekolah, kerja sama, gallery, ekstrakurikuler, IPM, dan mars. Di dalam menu-menu tersebut terdapat penjelasannya masing-masing.

2. Skenario 0.1 Halaman Visi dan Misi

Di dalamnya terdapat visi dan misi sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

3. Skenario 0.2 Halaman Sejarah

Di dalamnya terdapat sejarah sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Mulai dari cerita berdirinya sekolah, sampai kondisi terkini sekolah.

4. Skenario 0.3 Halaman Prestasi

Di dalamnya terdapat prestasi yang diperoleh oleh siswa-siswi SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, baik yang tingkat kota, provinsi, sampai nasional.

5. Skenario 0.4 Halaman Fasilitas

Di dalamnya terdapat fasilitas yang menjadi kelebihan SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

6. Skenario 0.5 Halaman Tata Tertib

Di dalamnya terdapat daftar tata tertib sekolah.

7. Skenario 0.6 Halaman Peta Sekolah

Di dalamnya terdapat denah peta sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Denah bangunan tersebut terbagi menjadi 3 bagian yaitu lantai I, lantai II, dan lantai III.

8. Skenario 0.7 Halaman Kerja sama

Di dalamnya terdapat kerja sama yang dilakukan oleh pihak sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

9. Skenario 0.8 Halaman Galery

Di dalamnya terdapat kumpulan foto-foto seputar kegiatan sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

10. Skenario 0.9 Halaman Ekstrakurikuler

Di dalamnya terdapat video promosi ekstrakurikuler yang ditujukan kepada calon siswa yang akan memasuki SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Video ekstrakurikuler yang ada yaitu, sepak bola, bola basket, softball, futsal, dan falahi.

11. Skenario 0.10 Halaman IPM

Di dalamnya terdapat segala hal seputar IPM atau Ikatan Pelajar Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

12. Skenario 0.11 Halaman Mars

Di dalamnya terdapat lagu yang merupakan mars dari sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

13. Skenario 4.1 Halaman Kelas PPPDCI

Merupakan submenu dari menu fasilitas yang berisi keterangan mengenai kelas khusus PPPDCI yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

14. Skenario 4.2 Halaman Kelas RSBI

Merupakan submenu dari menu fasilitas yang berisi keterangan mengenai kelas khusus RSBI yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

15. Skenario 4.3 Halaman Kelas ICT

Merupakan submenu dari menu fasilitas yang berisi keterangan mengenai kelas khusus ICT yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

16. Skenario 4.4 Halaman Radio Sekolah

Merupakan submenu dari menu fasilitas yang berisi keterangan mengenai radio sekolah yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

17. Skenario 4.5 Halaman Parkir Basement

Merupakan submenu dari menu fasilitas yang berisi keterangan mengenai tempat parkir basement yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

18. Skenario 4.6 Halaman Absensi Digital

Merupakan submenu dari menu fasilitas yang berisi keterangan mengenai alat absensi digital yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

19. Skenario 5.1 Halaman Kelakuan

Merupakan submenu dari menu tata tertib yang berisi keterangan tata tertib yang mengatur kelakuan siswa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

20. Skenario 5.2 Halaman Kerajinan

Merupakan submenu dari menu tata tertib yang berisi keterangan tata tertib yang mengatur kerajinan siswa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

21. Skenario 5.3 Halaman Kerapihan

Merupakan submenu dari menu tata tertib yang berisi keterangan tata tertib yang mengatur kerapihan siswa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

22. Skenario 6.1 Halaman Lantai I

Merupakan submenu dari menu peta sekolah yang berisi tampilan gambar peta gedung lantai I SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

23. Skenario 6.2 Halaman Lantai II

Merupakan submenu dari menu peta sekolah yang berisi tampilan gambar peta gedung lantai II SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

24. Skenario Halaman Lantai III

Merupakan submenu dari menu peta sekolah yang berisi tampilan gambar peta gedung lantai III SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

25. Skenario 7.1 Halaman Kerja Sama Luar Negeri

Merupakan submenu dari menu kerja sama yang berisi keterangan mengenai kerja sama luar negeri yang dilakukan oleh SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

26. Skenario 7.2 Halaman Kerja Sama Dalam Negeri

Merupakan submenu dari menu kerja sama yang berisi keterangan mengenai kerja sama dalam negeri yang dilakukan oleh SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

27. Skenario 7.3 Halaman Kerja Sama Outsourcing

Merupakan submenu dari menu kerja sama yang berisi keterangan mengenai kerja sama outsourcing yang dilakukan oleh SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

28. Skenario 9.1 Halaman Sepak Bola

Merupakan submenu dari menu ekstrakurikuler yang berisi video promosi ekstrakurikuler sepak bola.

29. Skenario 9.2 Halaman Bola Basket

Merupakan submenu dari menu ekstrakurikuler yang berisi video promosi ekstrakurikuler bola basket.

30. Skenario 9.3 Halaman Softball

Merupakan submenu dari menu ekstrakurikuler yang berisi video promosi ekstrakurikuler softball.

31. Skenario 9.4 Halaman Futsal

Merupakan submenu dari menu ekstrakurikuler yang berisi video promosi ekstrakurikuler futsal.

32. Skenario 9.5 Halaman Falahi

Merupakan submenu dari menu ekstrakurikuler yang berisi video promosi ekstrakurikuler falahi.

33. Skenario 10.1 Halaman Tentang IPM

Merupakan submenu dari menu IPM yang berisi penjelasan mengenai sejarah, maksud dan tujuan, dan jaringan IPM.

34. Skenario 10.2 Halaman Arti Lambang IPM

Merupakan submenu dari menu IPM yang berisi penjelasan arti lambang IPM.

35. Skenario 10.3 Halaman Perbedaan OSIS dan IPM

Merupakan submenu dari menu IPM yang berisi penjelasan beda antara OSIS dan IPM.

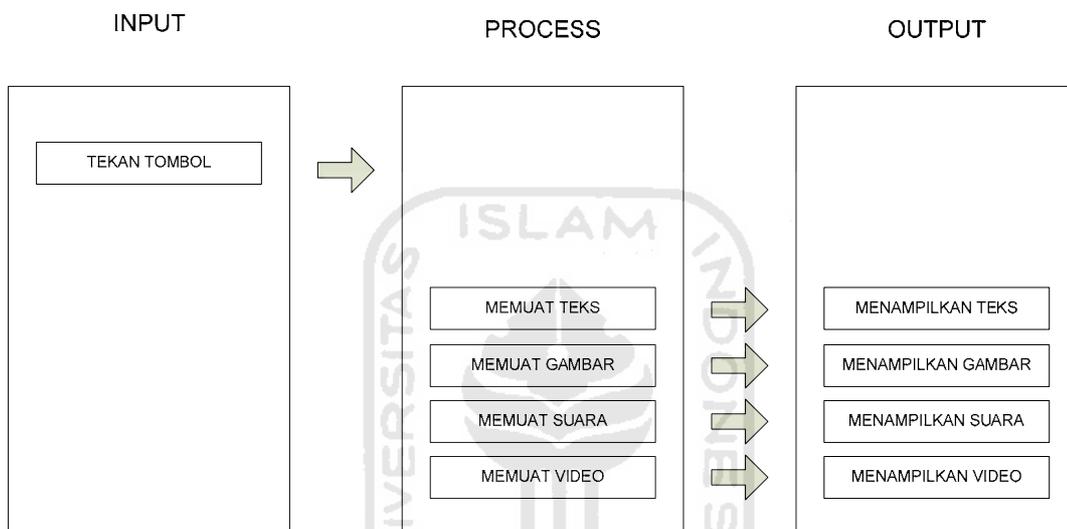
36. Skenario 10.4 Halaman Susunan Pengurus IPM

Merupakan submenu dari menu IPM yang berisi daftar susunan pengurus IPM.

3.3.2 Rancangan Diagram Ringkasan

Diagram ringkasan merupakan diagram HIPO tingkat tinggi yang menjelaskan fungsi dan referensi utama yang diperlukan dalam program detil untuk memperluas fungsi sehingga cukup rinci. Dalam istilah umum, diagram ringkasan berisi *input*, proses, serta *output* fungsi khusus. Bagian *input* berisikan *item-item* data yang dipakai pada bagian proses. Bagian proses berisikan urutan langkah-langkah yang menjelaskan fungsi yang sedang dijalankan. Tanda-tanda anak panah menghubungkan *item* data *input* dengan langkah-langkah proses. Bagian *output* berisikan *item-item* data yang dihasilkan dan diubah pada tahap proses. Tanda anak panah menghubungkan tahap-tahap proses dengan *item* data *output*. Suatu penjelasan yang telah diperluas dimasukkan juga dalam diagram ringkasan sehingga dapat memperjelas tahap-tahap proses, *item* data, *input* maupun *output*. Penjelasan ini juga mengacu pada diagram HIPO pada tingkat yang lebih rendah, kode, dan dokumentasi *non-HIPO*.

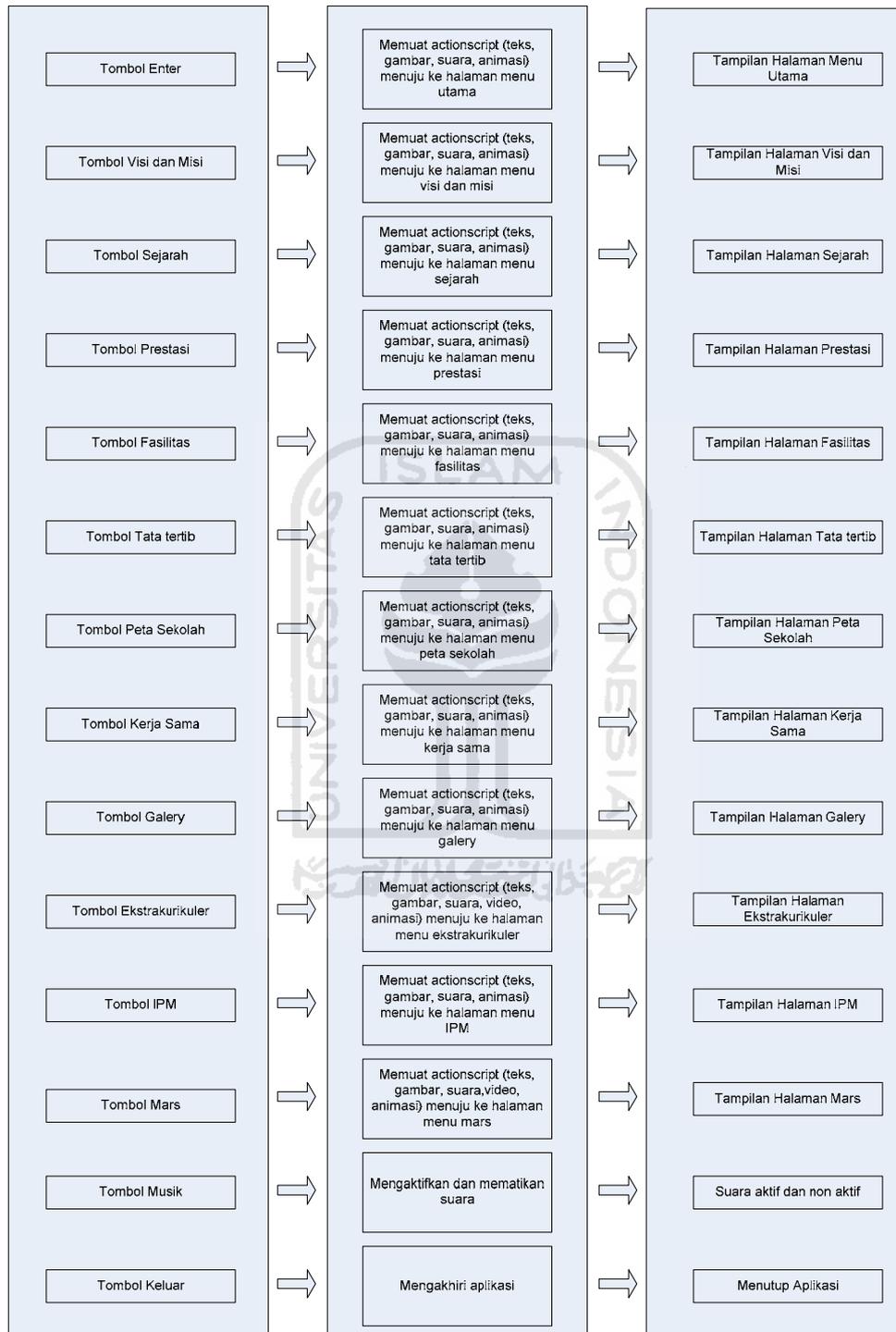
Pada aplikasi ini *input* yang perlu kita lakukan hanya melakukan tekan tombol pada mouse. Kemudian terjadi proses yaitu memuat teks, memuat gambar, memuat suara, dan memuat video. *Output* yang dihasilkan yaitu tampilan teks, gambar, suara, dan video. Lihat Gambar 3.2



Gambar 3. 2 Diagram Ringkasan

3.3.3 Rancangan Diagram Rinci

Diagram rinci ini merupakan diagram HIPO yang tingkatannya lebih rendah serta berisikan unsur-unsur paket dasar. Diagram ini berfungsi menjelaskan fungsi-fungsi khusus, menunjukkan item-item output dan input yang khusus serta berfungsi menunjukkan diagram rinci lainnya. Seperti diagram ringkasan, diagram rinci juga mempunyai deskripsi yang diperluas. Lihat Gambar 3.3

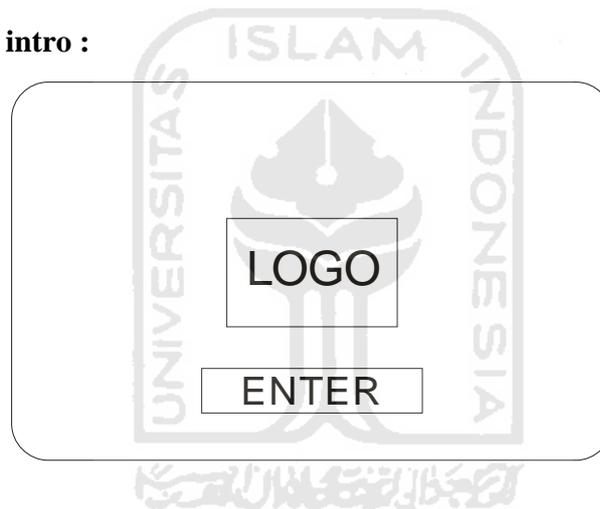


Gambar 3.3 Diagram Rinci

3.3.4 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka pada suatu aplikasi merupakan faktor yang cukup penting. *Interface* dirancang agar memberikan kemudahan kepada pengguna dalam memperoleh informasi dari aplikasi ini. *Interface* dibuat harus jelas dan menarik. Hal ini dapat dilakukan dengan pemilihan letak menu serta tombol yang terdapat pada aplikasi. Selain itu desain dan pemilihan warna juga sangat menentukan, karena mendukung penampilan *interface* agar terlihat lebih menarik. Desain interface pada aplikasi ini yaitu :

a. Tampilan intro :



Gambar 3. 4 Rancangan Halaman Intro

Gambar 3.4 merupakan rancangan tampilan pada halaman intro. Pada bagian ini terdapat animasi untuk memperindah aplikasi. Di dalam menu ini hanya terdapat satu tombol yaitu enter, yang berfungsi untuk masuk ke halaman utama.

b. Tampilan Halaman Utama



Gambar 3. 5 Rancangan Halaman Utama

Gambar 3.5 merupakan rancangan tampilan pada menu utama. Pada bagian menu utama terdapat 11 menu yang ditampilkan yaitu visi dan misi, sejarah, prestasi, fasilitas, tata tertib, peta sekolah, kerja sama, gallery, ekstrakurikuler, IPM, dan mars.

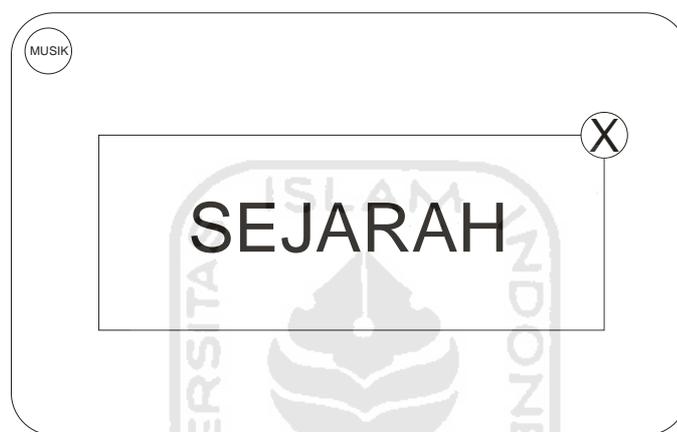
c. Tampilan Menu Visi dan Misi



Gambar 3. 6 Rancangan Halaman Visi dan Misi

Gambar 3.6 diatas merupakan rancangan tampilan pada menu visi dan misi. Di dalamnya terdapat keterangan visi dan misi sekolah serta tombol keluar untuk kembali ke menu utama. Di pojok kiri atas terdapat tombol untuk menyalakan dan mematikan musik.

d. Tampilan Menu Sejarah



Gambar 3. 7 Rancangan Halaman Sejarah

Gambar 3.7 merupakan tampilan antarmuka menu sejarah. Isinya adalah sejarah sekolah. Terdapat tombol untuk kembali ke menu utama. Di sudut kiri atas terdapat tombol untuk mengatur musik.

e. Tampilan Menu Prestasi



Gambar 3. 8 Rancangan Halaman Prestasi

Gambar 3.8 merupakan tampilan rancangan pada menu prestasi. Di dalam menu prestasi, terdapat info mengenai prestasi siswa dan siswi SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

f. Tampilan Menu Fasilitas



Gambar 3. 9 Rancangan Halaman Fasilitas

Gambar 3.9 merupakan tampilan rancangan pada menu fasilitas. Isinya adalah hal-hal yang menjadi kelebihan sekolah. Terdapat menu menu yaitu

kelas PPPDCI, kelas RSBI, kelas ICT, radio sekolah, parkir basement, dan absensi digital.

g. Tampilan Menu Tata Tertib



Gambar 3. 10 Rancangan Halaman Tata Terib

Gambar 3.10 merupakan tampilan dari menu tata tertib di dalamnya terdapat peraturan yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Tata tertib dibagi menjadi tiga sub menu yaitu kelakuan, kerajinan, kerapihan.

h. Tampilan Menu Peta Sekolah



Gambar 3. 11 Rancangan Halaman Peta Sekolah

Gambar 3.11 merupakan tampilan dari menu peta sekolah. Tampilannya berupa denah sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dan ruangan-ruangan yang ada di dalamnya. Peta sekolah ini dibagi menjadi tiga sub menu yaitu peta lantai I, lantai II, dan lantai III.

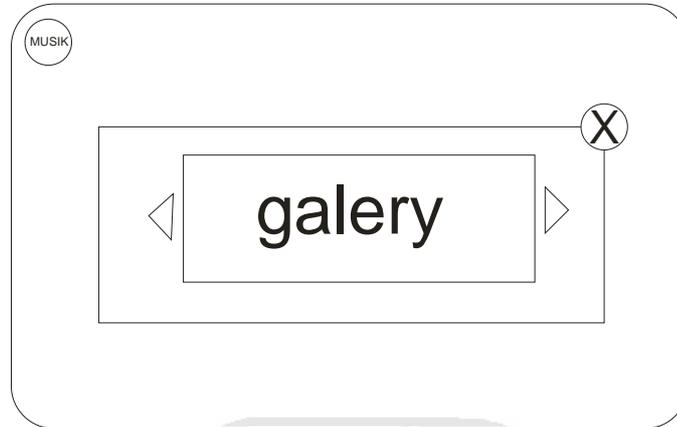
i. Tampilan Menu Kerja Sama



Gambar 3. 12 Rancangan Halaman Kerja Sama

Gambar 3.12 merupakan tampilan dari menu kerja sama. Di menu ini ditampilkan keterangan kerja sama yang dilakukan oleh SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Terdapat tiga pilihan menu yang ada yaitu kerja sama luar negeri, kerja sama dalam negeri dan kerja sama *outsourcing*.

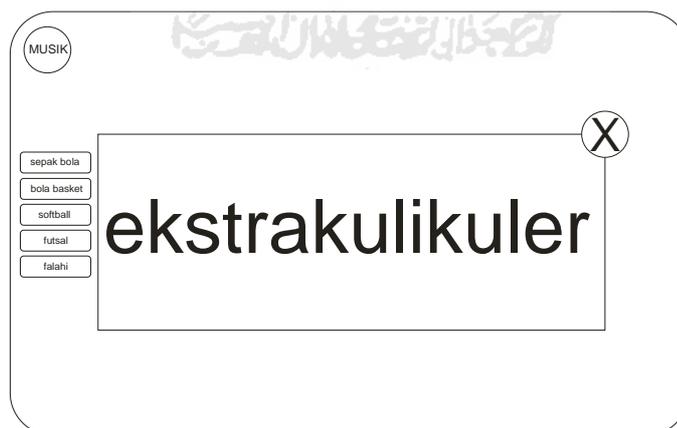
j. Tampilan Menu Galery



Gambar 3. 13 Rancangan Halaman Galery

Gambar 3.13 merupakan tampilan dari menu gallery. Di menu ini terdapat foto-foto kegiatan yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Beberapa foto kegiatan yang ada yaitu kegiatan bakti social, acara music dan juga kegiatan karawitan.

k. Tampilan Menu Ekstrakurikuler



Gambar 3. 14 Rancangan Halaman Ekstrakurikuler

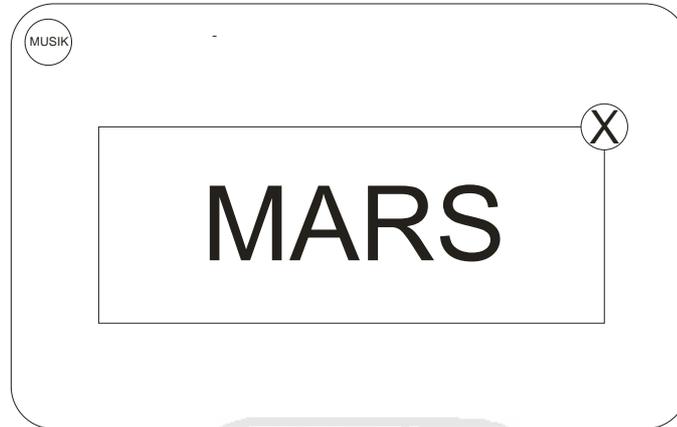
Gambar 3.14 merupakan tampilan dari menu ekstrakurikuler. Di menu ini ditampilkan video ekstrakurikuler yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Terdapat 5 pilihan sub menu yaitu sepak bola, basket, futsal, softball, dan falahi.

1. Tampilan Menu IPM



Gambar 3. 15 Rancangan Halaman IPM

Gambar 3.15 merupakan tampilan dari menu IPM. Di dalamnya terdapat beberapa menu lagi, yaitu sejarah IPM, maksud dan tujuan IPM, arti lambing IPM, jaringan IPM, perbedaan OSIS dan IPM, serta struktur organisasi IPM di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

m. Tampilan Menu Mars**Gambar 3. 16** Rancangan Halaman Mars

Gambar 3.16 merupakan tampilan dari menu mars. Pada Menu ini ditampilkan video lagu yang merupakan mars SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Video ini disertai dengan teks lagu untuk mempermudah penghafalannya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi

Bagian ini adalah suatu bagian dimana aplikasi yang telah dirancang akan dibahas implementasinya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dihasilkan sesuai dengan perancangan atau tidak.

4.1.1 Batasan Implementasi

Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi pada Masa Orientasi Siswa di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta ini memiliki batasan implementasi yaitu :

1. Video mars yang dibuat, bukan berupa klip karaoke tetapi hanya video klip biasa
2. Foto penunjang pada menu fasilitas hanya terbatas 1 foto saja.

4.2 Hasil Implementasi

Hasil dari program Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi pada Masa Orientasi Siswa di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta adalah form yang terdiri dari intro, menu utama, visi dan misi, sejarah, prestasi, fasilitas, tata tertib, peta sekolah, kerjasama, galery, ekstrakurikuler, dan IPM.

4.2.1 Halaman Intro

Halaman intro berisi animasi tentang SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, yang diakhiri oleh *form* logo dan nama sekolah yang di bagian bawahnya terdapat tombol untuk masuk ke menu utama lihat Gambar 4.1



Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Intro

4.2.2 Halaman Menu Utama

Halaman menu utama menampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi ini. Terdapat 11 menu yaitu visi dan misi, sejarah, prestasi, fasilitas, tata tertib, peta sekolah, kerjasama, gallery, ekstrakurikuler, dan IPM. Pada bagian atas menu terdapat dua buah tombol. Di sisi kiri terdapat tombol musik dan di sisi kanan terdapat tombol keluar. Lihat Gambar 4.2



Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Menu Utama

4.2.3 Halaman Visi dan Misi

Halaman visi dan misi menampilkan informasi mengenai visi dan misi sekolah dan disertai *link* berupa tombol “X” untuk kembali ke halaman menu utama. Di pojok kiri atas terdapat tombol musik dan di pojok kanan atas terdapat tombol keluar. Lihat Gambar 4.3



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Visi dan Misi

4.2.4 Halaman Sejarah

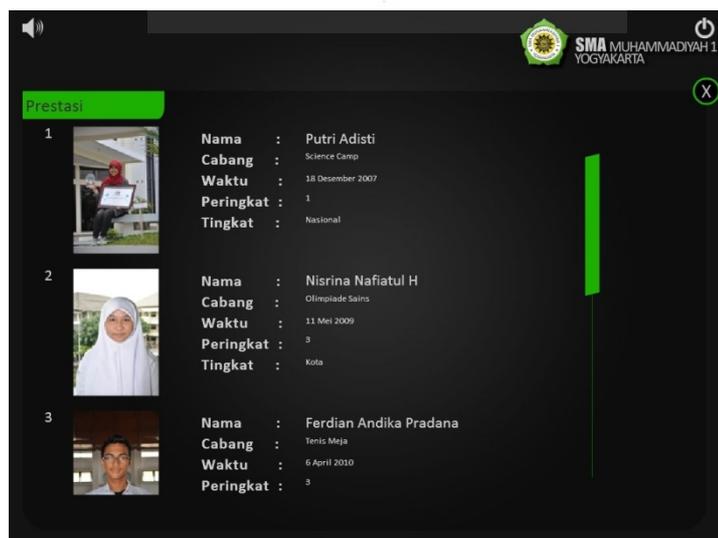
Halaman ini menampilkan informasi mengenai sejarah sekolah dan disertai link berupa tombol “X” untuk kembali ke halaman menu utama. Di pojok kiri atas terdapat tombol musik dan di pojok kanan atas terdapat tombol keluar. Lihat Gambar 4.4



Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Sejarah

4.2.5 Halaman Prestasi

Halaman ini menampilkan informasi mengenai sejarah sekolah dan disertai link berupa tombol “X” untuk kembali ke halaman menu utama. Di pojok kiri atas terdapat tombol musik dan di pojok kanan atas terdapat tombol keluar. Lihat Gambar 4.5



Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Prestasi

4.2.6 Halaman Fasilitas

Halaman ini menampilkan informasi mengenai fasilitas yang ada di sekolah. Terdapat *link* submenu menuju ke jenis-jenis fasilitas yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dan disertai *link* berupa tombol “X” untuk kembali ke halaman menu utama. Di pojok kiri atas terdapat tombol musik dan di pojok kanan atas terdapat tombol keluar. Lihat Gambar 4.6



Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Fasilitas

4.2.7 Halaman Tata Tertib

Halaman ini menampilkan informasi mengenai tata tertib yang ada di sekolah. Terdapat *link* submenu menuju ke jenis-jenis tata tertib yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta yaitu kelakuan, kerajinan, kerapihan, dan disertai *link* berupa tombol “X” untuk kembali ke halaman menu utama. Di pojok kiri atas terdapat tombol musik dan di pojok kanan atas terdapat tombol keluar. Lihat Gambar 4.7



Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Tata Tertib

4.2.8 Halaman Peta Sekolah

Halaman ini menampilkan informasi mengenai peta ruangan yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Terdapat *link* submenu yaitu lantai 1, lantai 2 dan lantai 3. Pada peta terdapat gambar ruang-ruang berwarna kuning yang akan menampilkan foto ruangan dalam bentuk sesungguhnya. Menu ini disertai *link* berupa tombol “X” untuk kembali ke halaman menu utama. Di pojok kiri atas terdapat tombol musik dan di pojok kanan atas terdapat tombol keluar. Lihat Gambar 4.8



Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Peta Sekolah

4.2.9 Halaman Kerjasama

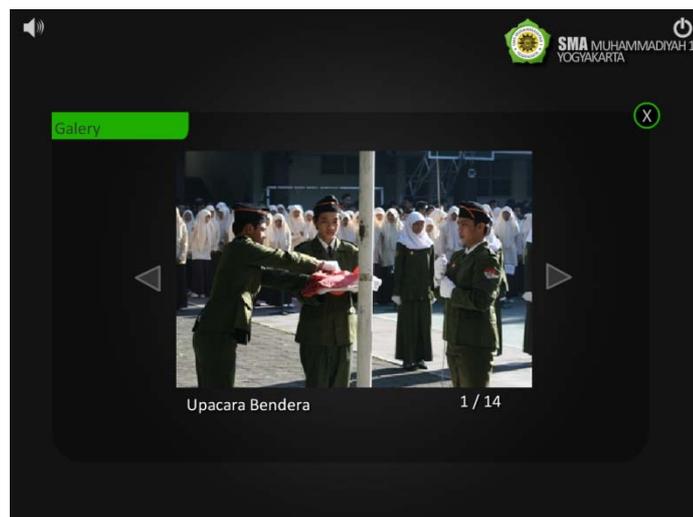
Halaman ini menampilkan informasi tentang kerjasama yang dilakukan oleh sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Terdapat *link* submenu yaitu kerjasama dalam negeri, kerjasama luar negeri, dan kerjasama *outsourcing*. Menu ini disertai *link* berupa tombol “X” untuk kembali ke halaman menu utama. Di pojok kiri atas terdapat tombol musik dan di pojok kanan atas terdapat tombol keluar. Lihat Gambar 4.9



Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Kerjasama

4.2.10 Halaman Galery

Halaman ini menampilkan foto-foto kegiatan yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Terdapat tombol di bagian kanan dan kiri foto yang berfungsi untuk menuju ke foto selanjutnya. Menu ini disertai *link* berupa tombol “X” untuk kembali ke halaman menu utama. Di pojok kiri atas terdapat tombol musik dan di pojok kanan atas terdapat tombol keluar. Lihat Gambar 4.10



Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Galery

4.2.11 Halaman Ekstrakurikuler

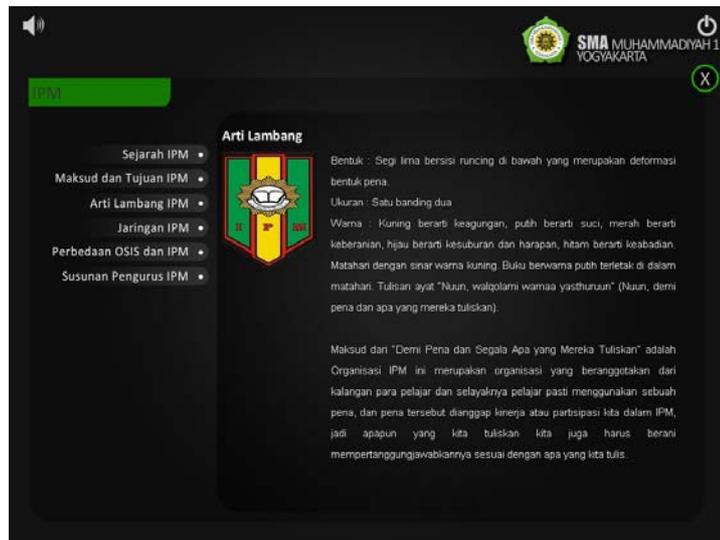
Halaman ini menampilkan promosi ekstrakurikuler yang ada di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Terdapat 5 submenu ekstrakurikuler yaitu basket, futsal, softball, sepak bola, dan falahi. Menu ini disertai *link* berupa tombol “X” untuk kembali ke halaman menu utama. Di pojok kiri atas terdapat tombol musik dan di pojok kanan atas terdapat tombol keluar. Lihat Gambar 4.11



Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Ekstrakurikuler

4.2.12 Halaman IPM

Halaman ini menampilkan informasi seputar IPM. Terdapat 5 submenu yaitu sejarah IPM, maksud dan tujuan IPM, arti lambang IPM, jaringan IPM, perbedaan OSIS dengan IPM, dan struktur organisasi IPM. Menu ini disertai *link* berupa tombol “X” untuk kembali ke halaman menu utama. Di pojok kiri atas terdapat tombol musik dan di pojok kanan atas terdapat tombol keluar. Lihat Gambar 4.12



Gambar 4. 12 Tampilan Halaman IPM

4.2.13 Halaman Mars

Halaman ini menampilkan video mars SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang dinyanyikan oleh salah 1 murid. Video ini dilengkapi dengan teks lagu mars. Menu ini disertai *link* berupa tombol “X” untuk kembali ke halaman menu utama. Di pojok kiri atas terdapat tombol musik dan di pojok kanan atas terdapat tombol keluar. Lihat Gambar 4.13



Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Mars

4.3 Tujuan dan Target

Tujuan dan target dari pembuatan sistem ini sudah sesuai dengan yang ingin dicapai yaitu membuat suatu aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi pada masa orientasi siswa di sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta sehingga bermanfaat untuk calon siswa mengenal dan mengetahui hal-hal seputar sekolahnya dengan baik. Proses penyampaian informasi menjadi lebih jelas, cepat, dan praktis.

Menu-menu yang ditampilkan untuk membuat aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi pada masa orientasi siswa di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta ini sudah sesuai dengan yang dibutuhkan seperti peraturan sekolah, peta sekolah, promosi ekstrakurikuler, dan mars sekolah.

Dalam proses perancangan sistem terdapat beberapa hambatan seperti waktu yang lama untuk membuat aplikasi, dan proses pengumpulan data-data sekolah yang dibutuhkan. Hambatan lainnya yaitu kesulitan dalam merekam suara, sehingga hasil rekaman tidak terlalu jernih. Namun secara keseluruhan, proses perancangan sistem sudah sesuai dengan yang diharapkan.

4.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem aplikasi ini untuk siswa kelas 2 SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Pada tahap ini dilakukan secara keseluruhan untuk mengetahui kinerja sistem agar dapat diketahui kelemahan-kelemahan ataupun kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi saat sistem dijalankan. Pengujian aplikasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah program tersebut sudah dapat berjalan sesuai dengan fungsi-fungsi yang diharapkan.

4.5 Analisis Kinerja Sistem

Pengujian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner kepada beberapa responden yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan kelas 2 siswa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Dengan adanya pembatasan dalam pemilihan responden maka diharapkan akan didapatkan hasil analisis yang lebih berbobot setelah responden mencoba menjalankan aplikasi berbasis multimedia

sebagai sarana penyampaian informasi pada masa orientasi siswa di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Analisa ini dilakukan setelah melalui proses pengujian sistem, dan kuisisioner tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kinerja aplikasi ini.

Berikut adalah responden yang telah mencoba dan melakukan pengujian terhadap aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi pada masa orientasi siswa di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dan melakukan pengisian kuisisioner. Selain itu, juga ditampilkan table hasil kuisisioner yang menunjukkan jumlah jawaban tiap responden.

4.5.1 Analisis Responden

Responden pada aplikasi ini terbagi menjadi dua, yaitu responden guru dan responden siswa. Responden guru terdiri dari guru-guru di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta sementara responden siswa terdiri dari siswa-siswi SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

4.5.1.1 Analisis Responden Guru

Responden guru terdiri dari guru-guru di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

Tabel 4. 1 Tabel Responden Guru

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki-laki	10
2.	Perempuan	10
Total		20

Tabel 4. 2 Tabel Hasil Responden Guru

No.	Pertanyaan	Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi ini sudah layak menjadi media promosi	19	1

2.	Informasi yang ditampilkan dalam aplikasi ini sudah lengkap	12	8
3.	Tampilan aplikasi ini menarik dan interaktif	17	3

Dari kuisisioner yang telah diberikan kepada responden, maka dapat diambil hasil analisisnya. Hasil analisis adalah sebagai berikut :

1. Kelayakan Menjadi Media Promosi

Data yang diperoleh dari responden menunjukkan 19 orang guru menjawab setuju. Kesimpulannya aplikasi ini layak menjadi media promosi karena 19 dari 20 responden menjawab setuju (95%).

2. Kelengkapan Informasi

Data yang diperoleh dari responden menunjukkan 12 orang menjawab setuju dan 8 orang menjawab tidak setuju. Kesimpulannya aplikasi ini sudah lengkap walaupun masih perlu sedikit penambahan karena 12 dari 20 responden menjawab setuju (60%).

3. Tampilan Aplikasi

Data yang diperoleh dari responden menunjukkan 17 orang menjawab setuju. Kesimpulannya tampilan aplikasi ini sudah cukup menarik dan interaktif karena 17 dari 20 responden menjawab setuju (85%).

4.5.1.2 Analisis Responden Siswa

Responden siswa terdiri dari siswa-siswi kelas 2 dari SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang berusia 16-17 tahun. Berikut adalah analisis tabel kuisisioner untuk responden siswa-siswi kelas 2 dari SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Lihat Tabel 4.1

Tabel 4. 3 Tabel Responden Siswa

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Perempuan	20

2.	Laki-laki	20
Total		40

Tabel 4. 4 Tabel Hasil Responden Siswa

No	Pertanyaan	Kurang	Cukup	Baik
1.	Menurut anda apakah aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi pada masa orientasi siswa di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta ini sudah membantu anda untuk mendapatkan informasi tentang sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta?	7	5	28
2.	Menurut anda apakah tampilan dan desain pada aplikasi ini menarik?	3	12	25
3.	Menurut anda apakah materi-materi yang ditampilkan sudah lengkap?	6	12	22
4.	Apakah anda merasa mudah dalam menjalankan aplikasi ini?	3	5	32
5.	Apakah menurut anda aplikasi ini bermanfaat dalam memberikan informasi seputar sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta?	4	15	21

Dari kuisioner yang telah diberikan kepada responden, maka dapat diambil hasil analisisnya. Hasil analisis adalah sebagai berikut :

1. Kemudahan mempelajari materi

Data yang diperoleh dari responden mengenai kemudahan mempelajari materi pada aplikasi ini terdapat 7 responden menjawab kurang, 5 responden menjawab cukup dan 28 responden menjawab baik dalam kemudahan mempelajari materi. Dari hasil ini dapat

disimpulkan bahwa materi yang ada dalam program ini mudah untuk dipahami karena 28 dari 40 (70%) responden memilih jawaban baik.

2. Tampilan dan desain

Data yang diperoleh dari responden mengenai tampilan dan desain pada aplikasi ini terdapat 3 responden menjawab kurang, 12 responden menjawab cukup dan 25 responden menjawab baik. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa tampilan dan desain dari aplikasi ini cukup baik karena 25 dari 40 (62,5%) memilih jawaban baik.

3. Kelengkapan materi

Data yang diperoleh dari responden mengenai kelengkapan materi pada aplikasi ini terdapat 6 responden menjawab kurang, 12 responden menjawab cukup dan 22 responden menjawab baik. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa kelengkapan materi dari aplikasi ini baik, karena 22 dari 40 responden (55%) menjawab baik.

4. Kemudahan penggunaan

Data yang diperoleh dari responden mengenai kemudahan penggunaan pada aplikasi ini terdapat 3 responden menjawab kurang, 5 responden menjawab cukup, dan 32 responden menjawab baik. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi ini baik karena 32 dari 40 responden (80%) menjawab baik.

5. Manfaat aplikasi

Data yang diperoleh dari responden mengenai manfaat aplikasi ini terdapat 4 responden menjawab kurang, 15 responden menjawab cukup dan 21 responden menjawab baik. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini bermanfaat dengan baik karena 21 dari 40 responden (52,5%) memilih jawaban baik.

4.6 Kelebihan dan Kekurangan

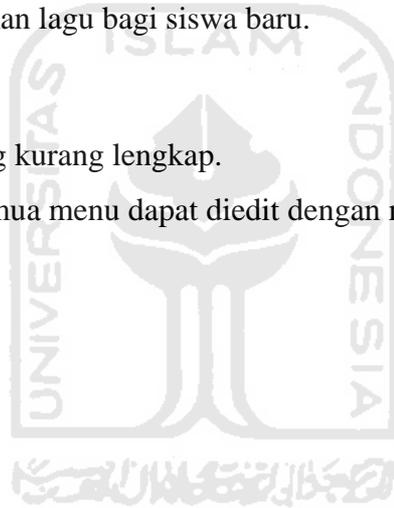
Dari hasil kuisisioner, dapat diperoleh kelebihan dan kekurangan aplikasi sebagai berikut :

Kelebihan :

1. Memiliki tampilan yang menarik, sehingga pengguna menjadi lebih tertarik untuk membuka tiap-tiap menu dari aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi pada masa orientasi siswa di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta ini.
2. Penyajian mars SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dalam bentuk video mempermudah dalam proses penghafalan dan pemahaman lagu bagi siswa baru.

Kekurangan :

1. Data yang kurang lengkap.
2. Tidak semua menu dapat diedit dengan menggunakan XML.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, perancangan dan pembuatan sistem aplikasi sampai dengan tahap penyelesaian, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi pada masa orientasi siswa di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dibuat untuk membantu mempermudah siswa untuk mendapatkan informasi mengenai SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
2. Aplikasi yang dibuat bertujuan sebagai sarana penyampaian informasi pada masa orientasi siswa sehingga informasi yang diberikan menjadi lebih jelas, cepat, dan praktis.
3. Aplikasi yang dibuat memiliki tampilan yang menarik, sehingga pengguna menjadi lebih tertarik untuk membuka tiap-tiap menu yang ditampilkan.

5.2. Saran

Berdasarkan tanggapan dari pada responden, maka ada beberapa saran yang perlu disampaikan sebagai berikut :

1. Untuk memperbanyak materi yang ada pada aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi pada masa orientasi siswa di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta antara lain menambah daftar guru pengajar.
2. Untuk memperbanyak menu yang bisa ditambah datanya dengan menggunakan XML.

DAFTAR PUSTAKA

- [BAS10] Basuki Susilo. 2010. *Pedoman Tata Tertib Peserta Didik SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta*. Yogyakarta : Muhi.
- [CHA04] Chandra. 2004. *7 Jam Belajar Flash MX 2004*. Palembang : Maxicom.
- [JAY06] Jayan. 2006. *Animasi Web Profesional Dengan Flash & Photoshop*. Palembang : Maxicom.
- [MAD08] Madcoms. 2008. *Adobe Flash CS 3 Untuk Pemula*. Yogyakarta : Andi.
- [SUY03] Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Andi.
- [WAH06] Wahyono, Teguh. 2006. *36 Jam Belajar Komputer Animasi dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

