

**CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PROMOSI UNTUK SEKOLAH DASAR
ISLAM TERPADU ULUL ALBAB I PURWOREJO**

Naskah Publikasi



diajukan oleh

Heri Sutanto

07.02.6695

Ichsan Santoso Putro

06.02.6153

kepada

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

NASKAH PUBLIKASI

**CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PROMOSI UNTUK SEKOLAH DASAR
ISLAM TERPADU ULUL ALBAB I PURWOREJO**

disusun oleh

Rieri Suanio

07.02.6695

Ichsan Santoso Putro


06.02.6153

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302036

Tanggal, 9 Maret 2012

**Ketua Jurusan
manajemen Informatika**


Krisnawati, S.Si., MT.
NIK. 190302038

**INTERACTIVE CD BASED ON MULTIMEDIA AS A MEANS OF PROMOTION FOR
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU ULUL ALBAB I PURWOREJO**

**CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI UNTUK
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU ULUL ALBAB I PUWOREJO**

Heri Sutanto
Ichsan Santoso Putro
Jurusan Manajemen Informatika
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

SDIT ULUL Albab I Purworejo as the primary school which is based on the principles of Islamic religion in the curriculum implementation has a drawback in the process of introduction to the general public. Promotion has been done by the SD is less effective and is limited because it only uses brochures and banners. So that the necessary media promotion more effective, efficient and more appealing for people who can penetrate the desired target market that is on the agencies or other foundations and the community within and outside the region.

In order to resolve existing problems in SDIT ULUL Albab I Purworejo. First performed basic research and the search for problems that arise and then look for solutions to solve these problems. The method for collecting data that observation method, interview method, Method of Documentation, Library Studies Methods.

The role of multimedia applications in the form of Interactive CD can complement the media campaign in the school without having to replace the role of pamphlets, banners and banner as a source of promotion and advertising, in order to improve the means of promoting a more effective, efficient and attractive course with a set of computer tools.

Keyword : SDIT ULUL ALBAB

1. Pendahuluan

Perkembangan komputer saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang kian hari kian marak dibicarakan dan digunakan oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga kaum lanjut usia. Selain itu dalam dunia pendidikan, perkantoran, pariwisata, industri, hiburan, militer dan hampir semuanya telah menerapkan teknologi komputer. Sehingga penggunaan komputer saat ini pun tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru, khususnya dalam penyediaan suatu informasi. Setiap orang membutuhkan informasi, dan sekarang hanya dengan duduk di depan komputer yang terhubung dengan jaringan internet kita bisa menjelajah ke berbagai belahan dunia dan memperoleh informasi untuk data-data yang kita butuhkan secara cepat dan praktis.

Media interaktif kini semakin dikembangkan oleh para pengembang *software* dalam dunia komputer. Pengembangan suatu media interaktif adalah melalui perancangan aplikasi multimedia. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggunaan media teks, gambar, audio serta animasi yang berintegrasi. Teknologi *software* multimedia merupakan gabungan teks, audio, gambar, animasi dan visual dalam suatu program aplikasi sehingga dari aplikasi ini dapat dihasilkan suatu tampilan yang menarik. Kecanggihan aplikasi ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang untuk dimanfaatkan dalam hal-hal positif sesuai dengan kepentingan masing-masing.

Promosi yang selama ini dilakukan oleh pihak SD kurang efektif dan bersifat terbatas karena hanya menggunakan brosur dan spanduk. Sehingga diperlukan media promosi yang lebih efektif, efisien dan lebih menarik minat bagi masyarakat yang dapat menembus target pasar yang diinginkan yakni pada instansi atau yayasan lain dan kalangan masyarakat dalam dan luar daerah. Media promosi yang efektif, efisien dan menarik adalah berupa website dan CD promosi.

2. Landasan Teori

2.1 Tentang CD Interaktif

CD Interaktif adalah media informasi yang berbentuk CD (*Compact Disk*) yang di dalamnya terdapat menu-menu khusus yang dalam penggunaannya membutuhkan aksi dari *user* (pengguna), dimana *user* mengklik menu-menu tersebut, sehingga aplikasi memberikan reaksi berupa informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh user.

CD Interaktif mempunyai makna, suatu sarana untuk mempublikasikan atau menyampaikan informasi sebagai alat presentasi multimedia berupa sistem penyediaan informasi yang diperuntukkan bagi konsumen yang berguna untuk menerangkan secara lengkap. Hal-hal yang berhubungan dengan perusahaan seperti produk, organisasi, pemasaran, ataupun pelayanan. Sedangkan pada bidang pemasaran, CD Interaktif memiliki arti, suatu alat atau sarana yang digunakan untuk memuaskan produk-produk yang dipasarkan. Pada bidang pendidikan berupa CD Interaktif tentang materi pembelajaran, yang nantinya menjadi sebuah sarana baru penyampaian materi kepada siswa sehingga kegiatan belajar-mengajar menjadi lebih menarik jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku atau media dua dimensi lainnya. Terutama karena sistem interaksi yang tidak dimiliki oleh media cetak berupa buku maupun media elektronik lain seperti tayangan film televisi juga audio.

2.2 Konsep Dasar Multimedia

2.2.1 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah integrasi dari berbagai media, seperti teks, gambar, suara, animasi dan video yang disajikan secara bersama. Multimedia terdiri dari 2 kata, yaitu multi dan media. Kata multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan media berarti alat atau sarana untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan hubungan 2 arah antara sesuatu dan manusia atau sebaliknya, manusia dengan manusia atau bahkan dengan perantara media komunikasi tertentu yang dibuat sedemikian rupa sehingga memungkinkan terjadinya hubungan interaktif tersebut.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan alat atau sarana berkomunikasi dengan lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer. Multimedia memungkinkan user untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih bervariasi dari media cetak dan grafik konvensional, selain itu juga dapat melihat gambar 3 dimensi seperti foto, video, animasi dan dapat mendengar rekaman suara atau musik. Dalam perkembangannya, aplikasi multimedia digunakan di berbagai keperluan misalnya sebagai sarana presentasi, pembuatan promosi dan lain-lain. Kelebihan dari multimedia adalah menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara gambar, suara dan gerakan.

2.2.2 Elemen-Elemen Multimedia

1) Teks

Teks merupakan alat komunikasi yang utama. Teks dapat membentuk suatu kata, bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Dengan perkembangan teknologi multimedia, teks dapat dikombinasikan dengan media lain dengan cara yang lebih *powerfull* dan bermakna untuk menyajikan informasi dan mengekspresikan perasaan.

2) Grafik

Gambar atau grafik merupakan unsur yang menjadi nilai tambah bagi penyajian data atau informasi, jika unsur ini didesain semenarik mungkin, baik dari segi warna, ukuran maupun bentuknya.

3) Video

Penyampaian informasi, walaupun disertai desain grafis yang indah dan teks yang menarik akan terasa kurang lengkap apabila tidak ada videonya. Dengan video maka informasi yang disampaikan akan lebih mudah untuk dipahami. Video telah diperkenalkan kurang lebih 50 tahun yang lalu. Namun hubungan antara video (televisi) dan komputer, merupakan hal yang relatif masih baru sedangkan *digital video* merupakan teknologi yang lebih baru lagi.

Proses Digital Video :

- *Analog Video Acquisition*, yaitu membuat *script*, penyusunan *storyboard*, pemilihan peralatan untuk pengampilan gambar.
- *Capturing* dan *Storing*.
- Pengeditan video dan penambahan efek pada video.
- Video ditampilkan.

4) Animasi

Animasi menunjukkan suatu seni dari gambar atau grafik yang menirukan gerakan didalamnya terdapat pula penyetaraan suara. Animasi memiliki 2 tipe yaitu *Cast Based* dan *Frame Based*. *Cast Based* disebut juga animasi objek, yaitu sebuah bentuk animasi dimana tiap-

tiap objek dalam tampilan merupakan elemen tersendiri yang mempunyai susunan gambar, bentuk, ukuran, warna dan kecepatan. *Frame Based* yaitu sebuah layer atau frame yang lain akan menghasilkan animasi. Animasi ini sangat mirip dengan teknik video diatas. Tiap frame berubah menjadi entitas yang unik, sebab perubahan ini digambarkan dalam gambar nyata yang terlihat untuk periode waktu tertentu.

5) **Suara**

Sebelum munculnya teknologi *Interface Sound Card* , para pemakai PC hanya terpuaskan dengan cara mendengarkan suara melalui speaker komputer saja. Sekitar tahun 1989 *Interface Sound Card* (Sound Card) sudah mulai digunakan oleh pemakai komputer PC, dengan kemampuan 64 bit inilah kualitas suara yang pertama kali ditampilkan dari sound card tersebut. Teknologi sound card ini sangat diperlukan dalam perancangan presentasi interaktif berbasis multimedia itu sendiri. Peranan ini dilatar belakangi dari multimedia itu sendiri,yaitu pemanfaatan segala indera manusia terutama mata dan telinga. Penggunaan suara pada multimedia biasanya digunakan pada bagian : *Sound Effect, Naration, Audio Tracks* dan *Background Music*.

2.2.3 **Struktur Sistem Aplikasi Multimedia**

Ada 4 struktur sistem informasi multimedia dimana masing-masing struktur memiliki tujuan dan kegunaan yang berbeda-beda, yaitu sebagai berikut :

1. **Struktur Linier**

Pemakai menyelusuri halaman multimedia secara *sequential* dari satu halaman ke halaman lainnya.

2. **Struktur Hierarki**

Struktur hierarki disebut juga struktur linear bercabang. Struktur ini lebih cocok untuk menonjolkan semua level secara bersamaan.

3. **Struktur Nonlinier**

Pemakai menyelusuri halaman multimedia dengan bebas, akan tetapi tidak melewati rute yang telah ditentukan.

4. Struktur Composite

Memungkinkan *user* untuk menjelajahi halaman dengan bebas (nonlinear), tetapi terkadang juga dibatasi seperti pada struktur hierarki.

2.3 Pengembangan Sistem Informasi berbasis Multimedia

2.3.1 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia

Sistem Multimedia sebagai alat untuk keunggulan bersaing perusahaan, maka pengembangan sistem multimedia harus mengikuti tahapan pengembang sebagai berikut: mendefinisikan masalah, studi kelayakan, melakukan analisis kebutuhan, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, memproduksi system, melakukan tes pemakai, menggunakan sistem, dan memelihara system.

2.3.2 Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia

Pengembangan sistem informasi multimedia tidak akan berhasil dengan baik jika tidak melakukan pendekatan yang melibatkan pemakai atau *user* sebagai pengguna aktif. Menurut Raymond Mc.Leod, ada beberapa langkah-langkah khusus yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan sistem multimedia antara lain :

1.) Mendefinisikan Masalah

Spesialis informasi mengidentifikasi kebutuhan pemakai dan menentukan bahasa pemecahannya memerlukan multimedia.

2.) Merancang Konsep

Spesialis informasi dan pemakai, bekerjasama dengan professional komunikasi seperti produser, sutradara dan teknisi video, terlibat dalam rancangan konsep yang menentukan keseluruhan peran dan memeriksa semua urutan utama.

3.) Merancang Isi

Pengembangan terlibat dalam rancangan isi dengan menyiapkan spesifikasi aplikasi yang rinci. Disinilah media dipilih.

4.) Menulis Naskah

Dialog, isi cerita dan semua elemen yang akan diinformasikan disusun sedemikian rupa agar mudah dalam penyampaian.

5.) Merancang Grafik

Grafik yang dipilih yang mendukung dialog, seperti gambar-gambar yang akan digunakan pada latar belakang atau perlengkapan lain yang digunakan dalam pembuatan video.

6.) Memproduksi Sistem

Pengembangan sistem memproduksi berbagai bagian dan menyatukannya dengan sistem. Selain mengembangkan perangkat lunak aplikasi, tugasnya mencakup kegiatan khusus seperti menyunting video, memasukkan gambar, suara dan *authoring*.

7.) Melakukan Tes Pemakai

Pengetesan merupakan langkah setelah aplikasi multimedia diproduksi. Fungsi dari pengetesan adalah untuk memastikan sesuai dengan yang direncanakan, pertanyaan kunci dalam pengetesan aplikasi multimedia ini adalah "Apakah aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan yang direncanakan?".

Sistem ini dalam aplikasinya sangat tepat ditempatkan di lobby atau *Business Information Centre* maupun pusat informasi.

8.) Menggunakan Sistem

Implementasi sistem multimedia dipahami sebagai seluruh proses yang akan menentukan apakah sistem multimedia beroperasi dengan baik, serta mengetahui apakah para pemakai bisa mandiri dalam mengoperasikannya, baik dalam menggunakan maupun penilaian. Pendekatan penggunaan sistem multimedia bergantung pada fungsi dari sistem multimedia. Apakah sistem multimedia ini menggantikan atau menyempurnakan sistem yang lama atau

sistem yang baru tersebut hanya sebagai pelengkap, misalnya aplikasi multimedia untuk periklanan televisi.

9.) Memelihara Sistem

Seperti sistem komputer ini, sistem multimedia harus dipelihara. Perbedaan utamanya adalah pemakai tidak dapat diharapkan untuk melaksanakan pemeliharaan ini adalah tugas para spesialis dan profesional.

2.3.3 Penyajian Aplikasi Multimedia

Dalam penyajian teknologi multimedia ada dua system yang dapat dirancang dengan system informasi multimedia yaitu sebagai berikut:

1. Sistem Interaktif

Sistem informasi multimedia interaktif merupakan suatu system informasi yang dikemas dalam system menu. Dengan system ini pengguna dapat berinteraksi langsung dengan komputer untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan menggunakan berbagai cara yaitu layar sentuh, gerakan mouse, atau penekanan pada tombol keyboard.

2. Sistem *Looping*/Presentasi

Sistem informasi multimedia yang penyampaiannya menggunakan sistem *looping* dapat digunakan untuk menyampaikan informasi satu arah kepada pengguna secara terus menerus dan berulang-ulang.

2.4 Perangkat Lunak Pembuatan Aplikasi Multimedia

2.4.1 Software Pengolah Gambar

1.) Adobe Photoshop CS 3

Adobe Photoshop CS 3 merupakan salah satu software desain grafis berbasis bitmap atau raster yang telah banyak dipergunakan oleh para desainer grafis untuk membuat berbagai macam karya.

2.) CorelDRAW 12

CorelDRAW 12 adalah salah satu software pembuat gambar atau grafis computer berbasis vector yang unggul. CorelDRAW versi 12 telah berhasil memimpin pasar penjualan *graphic suite* karena paling lengkap dan unggul.

2.4.2 Software Pengolah Suara

1.) Cool Edit Pro

Cool Edit Pro adalah aplikasi perekam, editor dan pengolah suara dengan *platform* MS Windows 9x/NT dari *syntrillium Software Corp*, bisa dikatakan merupakan hasil pengembangan yang amat pesat dari program *Sound Recorder* yang sudah tersedia pada Windows 9x/NT.

2.) Adobe Audition

Adobe Audition 1.5 adalah multitrack digital *audio recording, editor* dan *mixer* yang memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara.

2.4.3 Software Penggabungan Teks, Gambar, dan Suara

1.) Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 8 merupakan sebuah program aplikasi yang standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat mudah digunakan untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis.

2.) Swishmax

Swishmax merupakan program animasi maupun grafik atau *image* yang mirip dengan Macromedia Flash. Swish memiliki kemudahan yang dapat menghasilkan animasi yang indah baik dari segi teks, grafik, maupun suara.

3. Tinjauan Umum

3.1 Tinjauan Umum SDIT Ulul Albab 1 Purworejo

3.1.1 Identitas Sekolah

1. Nama : SDIT ULUL ALBAB 1 PURWOREJO
2. Nomor Statistik : 10. 20. 30. 60. 90. 43
3. Nama Yayasan : ULUL ALBAB
4. Akta Notaris : Raden Sukoco, SH. No. 01, 17 Maret 2008
5. Nama Ketua Yayasan: Drs. Aries Akhmad Selaku Kepala Sekolah
6. Alamat Sekolah : Perum Argopeni
7. Telp. Sekolah : 082 82765326
8. Kelurahan / Desa : Kutoarjo
9. Kecamatan : Kutoarjo
10. Kota/ Kabupaten : Purworejo

- 11. Propinsi : Jawa Tengah
- 12. Bentuk Sekolah : Swasta
- 13. Kegiatan Belajar : Reguler
- 14. Berdiri : Tahun 2006
- 15. Kepemilikan : Milik sendiri

3.1.2 Letak Geografis

SDIT Ulul Albab 1 Purworejo berada dibawah pengawasan Departemen Agama dan Departemen Pendidikan Nasional, serta dibawah naungan Yayasan Ulul Albab Purworejo. Lokasinya berada dipinggiran kota Kutoarjo Kabupaten Purworejo bagian barat, dari pusat kota Kutoarjo berjarak kira-kira 4km. Tepatnya berlokasi di jalan Sembaon, Desa Majir, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo. Adapun letak geografis SDIT Ulul Albab 1 Purworejo adalah sebagai berikut:

SDIT Ulul Albab 1 Purworejo

- 1. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Andong, Kecamatan Butuh
- 2. Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Bayem, Kecamatan Kutoarjo
- 3. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Lugurejo, Kecamatan Butuh
- 4. Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Lugu, Kecamatan Butuh

3.1.3 Sejarah Berdiri Dan Perkembangan

Pendidikan Agama Islam yang selama ini diajarkan di lembaga pendidikan formal (sekolah-sekolah umum) cenderung hanya mengedepankan satu aspek saja dari tiga aspek yang semestinya hadir secara keseluruhan dalam proses pendidikan, yaitu aspek kognitif saja. Akibatnya, Pelajaran pendidikan Agama Islam yang diajarkan cenderung menempatkan Islam sebagai ilmu pengetahuan semata. Padahal semestinya, disamping sebagai ilmu pengetahuan, Agama Islam ditempatkan sebagai totalitas ajaran (aspek kognitif, efektif dan psikomotorik).

3.1.4 Pengertian, Visi dan Misi, Ciri Khas dan Tujuan SDIT

SDIT Ulul Albab 1 Purworejo adalah bentuk satuan pendidikan dasar yang menyelenggarakan program pendidikan 6 tahun berdasarkan kurikulum nasional yang diperkaya dengan system pendekatan islami melalui pengintegrasian antara pendidikan agama

dan pendidikan umum, antara sekolah, orang tua dan masyarakat dengan memaksimalkan aspek kognitif, efektif dan psikomotorik secara seimbang dengan harapan peserta didik menjadi manusia yang cerdas, berwawasan luas, kreatif, bersikap positif dan berakhlak mulia.

3.1.5 Guru, Karyawan dan Siswa

Salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses pendidikan adalah adanya peran pendidik atau tenaga edukatif. Begitupun peran karyawan juga sangat diperlukan dalam memperlancar terselenggaranya proses pendidikan di suatu sekolah.

SDIT Ulul Albab I Purworejo dalam menerima tenaga pengajar sangat mementingkan adanya kompetensi dalam mengajar bagi tenaga pendidikan yang akan diterima, ada beberapa kompetensi yang harus dimiliki oleh guru atau staf pengajar di SDIT Ulul Albab I Purworejo

3.1.6 Sarana dan Prasarana

Dalam dunia pendidikan sarana dan prasarana sangat dibutuhkan adanya. Yang dimaksud sarana dan prasarana disini adalah segala sesuatu yang mendukung dan menunjang terhadap keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar di SDIT Ulul Albab I Purworejo baik itu gedung, maupun sarana dan prasarana lainnya. Dengan demikian proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan efisien, sehingga membantu tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

3.2 Perancangan Sistem

3.2.1 Merancang Konsep

Dalam merancang konsep pembuatan CD promosi ini penulis menentukan bahan atau materi yang akan disampaikan seperti Profil SDIT Ulul Albab I Purworejo, fasilitas, extra kulikuler dan beberapa prestasi. Selanjutnya bahan atau materi yang telah di tentukan ini diolah agar dapat disajikan dengan tampilan audio visual atau animasi yang interaktif. Dalam pembuatan aplikasi ini, memadukan 4 unsur penting multimedia, yaitu Teks, Animasi, Suara dan Gambar. Dengan perpaduan keempat unsur tersebut, aplikasi ini akan lebih menarik dan lebih bervariasi.

3.2.2 Merancang Isi

Merancang isi merupakan sosialisasi dari merancang konsep atau implementasi dari strategi kreatif. Aplikasi ini terdiri dari teks, suara, animasi, dan gambar. Teks yang dimasukkan berfungsi untuk memberikan penjelasan dan informasi mengenai isi dan tampilan pada aplikasi multimedia. Suara digunakan untuk *background* (suara latar).

3.2.3 Merancang Grafik

Dalam merancang grafik diperlukan perpaduan dan kesesuaian warna serta tata letak objek dalam aplikasi multimedia agar aplikasi tampak menarik dan memudahkan user. Merancang grafik dibuat sesuai dengan isi yang akan disampaikan. Untuk mempermudah dalam mengerjakan aplikasi ini, penulis membuat gambar sketsa menurut diagram aplikasi yang dibuat sebelumnya.

4. Pembahasan

4.1 Memproduksi Sistem

Dalam memproduksi sistem aplikasi multimedia ini, penulis menggunakan beberapa software yang digunakan dalam membuat aplikasi multimedia diantaranya :

- Adobe Audition digunakan untuk memindah data dari miniDV menjadi file yang dapat diolah (render) dan mengeditnya sesuai yang diinginkan. Dan sebagai software utama dalam pembuatan aplikasi ini adalah Macromedia Flash 8. Dibawah ini adalah salah satu contoh diagram alir proses dalam memproduksi sistem:



Langkah – langkah dalam memproduksi sistem adalah sebagai berikut :

4.1.1 Mengolah Video menggunakan Adobe Premiere

Proses Capture adalah proses pemindahan hasil rekaman yang disimpan pada media penyimpanan kamera seperti MiniDV ke dalam komputer untuk dijadikan sebuah file dengan format video. Adapun langkah-langkah proses capturing adalah sebagai berikut :

1. Setelah tampil kotak dialog pembuka lalu Click **New project** untuk membuat Project baru.
2. Setelah itu akan tampil jendela dialog New Project, kemudian atur available preset dengan pilihan DV PAL Standart 48 khz. Disini penulis memilih Format PAL dikarenakan beberapa alasan, salah satunya adalah jenis kamera.
3. Kemudian pilih lokasi penyimpanan dengan klik Tombol **Browse**, lalu isikan nama file dengan nama "Project".
Selanjutnya klik tombol **OK** untuk melanjutkan. Maka akan muncul tampilan area kerja Adobe Premiere Pro.
4. Pada area kerja Adobe premiere Pro klik **File > Capture**
Setelah keluar jendela capture maka langkah berikutnya adalah mengatur penamaan clip-clip hasil capture kita.
5. Cara pengaturannya adalah dalam **TAB Logging** pada pilihan **Clip Data** yang berada pada jendela **Capture**.
sebelah kanan, ubahlah isian **Tape Name** dan **Clip Name**.
6. Kemudian klik **Tab setting** yang berada disamping **Tap logging**.
lalu tentukan tempat penyimpanan melalui Capture Location, terdapat 2 (dua) isian yaitu Audio dan Video.
7. Lalu atur **Device Control** yang letaknya masih pada **TabSetting** klik Tombol **Options**. Selanjutnya akan tampil kotak dialog **Options**. Pada kolom **Video Standart** isi dengan format **PAL**.
Kolom **Device Brand** diisi dengan nama brand device yang digunakan misalkan Sony, Cannon, dll. Pada **Device Type** pilih **Standart**, klik **Ok**
8. Kemudian untuk mengendalikan DV Camcorder melalui Window Capture, kita dapat menggunakan Tombol Control yang berada dibawah jendela kerja.
9. Setelah kita melakukan pengaturan diatas maka langkah selanjutnya adalah proses pemindahan data dari MiniDV ke PC.
Pertama-tama klik Tombol **Play** pada **control**
10. Kemudian tekan tombol **Record**, maka Adobe premiere akan memulai meng-capture video
11. Setelah proses capture selesai tekan tombol **Stop**.
12. Maka akan tampil kotak dialog Save Capture File. Isikan nama file, kemudian klik tombol **Ok**

13. Setelah file video hasil capture disimpan, maka file video tersebut akan tampil pada jendela **Project**, dan siap diolah.

4.1.2 Pembuatan Aplikasi Multimedia pada Macromedia Flash

4.1.2.1 Mengolah Grafik dengan Macromedia Flash 8

Pemilihan warna sangat penting dalam pembuatan grafik agar tampilan aplikasi multimedia menjadi lebih menarik. Perpaduan warna yang seimbang akan membuat tampilan grafik menjadi menarik.

4.1.2.2 Membuat Animasi

Pembuatan animasi dimaksudkan untuk memperindah tampilan, artinya aplikasi multimedia tidak hanya menampilkan teks, gambar dan narasi. Dari gambar yang sudah di trace itulah selanjutnya dianimasikan dan dimasukkan dalam tampilan utama. Untuk menganimasikan sebuah objek, salah satunya yaitu dengan cara *motion tweening*.

4.1.2.3 Membuat Tombol

Tombol navigasi yang ada pada halaman utama berfungsi sebagai link ke halaman isi dari halaman tersebut. Pada halaman utama terdapat enam tombol navigasi utama yaitu Profile, Akademik, Galery, Fasilitas, dan tombol Keluar. Masing-masing tombol tersebut apabila di klik (dieksekusi) akan menuju ke sebuah halaman yang berisi informasi dari tombol tersebut. Untuk membuat tombol, yang pertama adalah klik insert, klik New Symbol.

4.1.2.4 Tahap Pengintegrasian

Setelah semua komponen-komponen grafik tampilan, suara atau musik, tombol, dan file pendukung lainnya sudah tersedia, maka selanjutnya adalah mulai dengan proses pengintegrasian menjadi satu kesatuan aplikasi multimedia yang utuh. Proses pengintegrasian yang pertama adalah memberikan link pada tombol-tombol di halaman menu utama.

4.1.2.5 Membuat Tampilan Full screen

Aplikasi ini dibuat dengan dimensi 766 x 750 pixel, sehingga apabila aplikasi ini dijalankan pada resolusi monitor yang lebih besar (1024 x 768) maka tampilan tidak memenuhi layar monitor. Maka untuk membuat tampilan tampak full screen pada resolusi berapapun harus diberi script untuk membuat tampilan multimedia

tampil secara full screen. Script diberikan pada layer tersendiri dan diberikan pada frame pertama, pada panel action ketikkan script :

```
“ fscommand(“fullscreen”, “true”);”
```

4.1.2.6 Membuat file windows Projector

Setelah semua selesai dalam memproduksi sistem, selanjutnya adalah di export menjadi file windows Projector. Macromedia Flash 8 merupakan salah satu software yang hasilnya dapat langsung dikompilasi menjadi file.exe.

4.2 Pengetesan Sistem

Dalam pembuatan aplikasi, penyusun menggunakan sebuah komputer yang memiliki spesifikasi sebagai berikut :

-Sistem operasi	: Microsoft Windows XP Profesional
-Processor	: Intel Pentium Dual Core E2160
-VGA	: 32 MB
-Hardisk	: 1 GB
-RAM	: 1 GB
-Monitor	: Samsung 15”
-Speaker	: Speaker Simbadda CTS 6000
-DVD-RW	: DVD-RW LG
-Keyboard dan Mouse	: Sturdy

Untuk dapat menjalankan aplikasi multimedia ini, maka minimal spesifikasi komputer yang disarankan adalah :

-Sistem operasi	: Microsoft Windows 98
-Processor	: Intel Celeron 500 Mhz
-VGA	: 16 Mb
-Hardisk	: 10 Gigabyte
-RAM	: 128 Mb
-Sound card	: Onboard
-Monitor	: Resolusi 800 x 600
-Speaker	: Standar
-CD-Room	: 52 x
-Keyboard dan Mouse	: Standar

4.3 Penggunaan Sistem

Dalam penggunaan aplikasi multimedia ini ada beberapa langkah yang harus dilakukan, antara lain :

- a. Nyalakan komputer
- b. Masukkan CD (Compact Disk) Profile SDIT ULUL ALBAB I Purworejo ini kedalam optical drive.
- c. Buka file Profile SDIT ULUL ALBAB I Purworejo.exe
- d. Sistem siap digunakan

4.4 Pemeliharaan Sistem

Pada pemeliharaan sistem ada beberapa unsur yang harus diperhatikan dalam pemeliharaannya diantaranya:

1. Perangkat keras

- a). Gunakan Stabilizer sesuai dengan daya yang diperlukan oleh komputer.
- b). Pastikan Hardiks terpasang dalam posisi yang rapat dan kencang agar terbebas dari getaran.
- c). Pastikan RAM terpasang dalam posisi yang benar, tidak terbalik.

2. Perangkat Lunak

- a). *Backup Data* : Kita harus mempunyai duplikat dari aplikasi multimedia ini, secara keseluruhan yang berkaitan dengan sistem aplikasi yang kita buat, duplikat dapat kita buat dengan cara meng-copy file-file tersebut kedalam CD. Untuk mengantisipasi jika terdapat kesalahan atau error pada aplikasi yang kita buat.
- b). *Updating* : Dilakukan pada saat ada informasi atau data yang harus diganti pada aplikasi untuk menjaga agar informasi yang diberikan tidak telat dan agar aplikasi tersebut selalu terlihat baru. Informasi dalam hal ini adalah tentang kurikulum pembelajarannya. Apabila sewaktu-waktu terjadi pergantian kurikulum maka informasi yang disampaikan dalam aplikasi dapat disesuaikan dengan kurikulumnya. Yang berhak melakukan *updating* adalah spesialis informasi dan profesional komunikasi.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari keseluruhan pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya maka penulis dapat mengambil kesimpulan dari pembuatan CD Interaktif “CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI UNTUK SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU ULUL ALBAB I PURWOREJO” sebagai berikut :

1. Peran aplikasi multimedia dalam bentuk CD Interaktif ini dapat melengkapi media promosi di sekolah tanpa harus menggantikan peran pamflet, spanduk dan banner sebagai sumber promosi dan iklan, guna meningkatkan sarana promosi yang lebih efektif, efisien dan menarik tentu saja dengan alat bantu seperangkat komputer.
2. Bentuk CD Interaktif yang dilengkapi dengan animasi multimedia akan lebih menarik jika dibandingkan dengan tampilan teks statis, diharapkan dapat meningkatkan minat wali murid untuk mendaftarkan anak ke SD IT Ulul Albab I Purworejo.
3. Dengan aplikasi multimedia berupa CD interaktif suatu objek dapat dijelaskan secara jelas kepada orang-orang yang berkepentingan dalam hal menggunakan informasi karena dengan CD interaktif seseorang akan sangat mudah mempresentasikannya didepan orang banyak.
4. Dalam dunia informasi, pengguna multimedia lebih banyak digunakan, karena multimedia dapat menghilangkan kejenuhan dengan memanfaatkan tampilan visualisasi yang dapat dinikmati dan mampu memberikan kesan hidup dalam animasi yang disajikan.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah sistem informasi multimedia diperlukan pemahaman program aplikasi serta special efek yang baik, untuk itu, penulis memberikan saran dan masukan yang dapat dipertimbangkan, sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan aplikasi multimedia ini masih terdapat banyak kekurangan yang untuk selanjutnya bisa menjadi pertimbangan dalam pembuatan aplikasi selanjutnya.
2. Perkembangan teknologi multimedia promosi akan terus berlanjut seiring banyaknya media komunikasi yang ada, sehingga membutuhkan perhatian dan perencanaan jangka panjang yang matang untuk mengatisipasinya.

3. Perubahan semakin berkembangnya SD IT Ulul Albab I Purworejo, juga harus diperhatikan.

Daftar Pustaka

- Ismail, Tohir, *Modul Perancangan Multimedia*, STMIK AMIKOM, Yogyakarta, 2004.
- Sofyan Amir, F, *Modul Praktikum Multimedia*, STMIK AMIKOM, Yogyakarta, 2002.
- Andi. 2004. *Mudah dan Cepat Menggunakan CoolEdit 2000*, Yogyakarta . Andi Offset.
- Mc.Leod, Raymond. 1996. *Sistem Informasi Manajemen Studi Berbasis Komputer Edisi Indonesia Jilid 2*. Jakarta . PT Prenhallindo.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta. Andi Offset.
- Suyanto, M. 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*, Yogyakarta . Andi Offset.
- Vaughan, Tay. 2004. *Multimedia Making It Work Sixth Edition*, Mc Graw Hill.
- <http://media.kompasiana.com/new-media/2011/02/25/cara-mudah-membuat-sendiri-cd-interaktif-bagian-satu/>
- <http://www.docstoc.com/docs/22630430/CD-INTERAKTIF-SEBAGAI-MEDIA-PROMOSI-DAN-INFORMASI-PADA-STMIK>