

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BANTU  
VISUALISASI MODIFIKASI MOBIL PADA TOKO AUTOVETA  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Agung Nugroho**

**09.12.4177**

kepada  
**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BANTU  
VISUALISASI MODIFIKASI MOBIL PADA TOKO AUTOVETA  
YOGYAKARTA**

**Skripsi**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada Jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh

**Agung Nugroho**

**09.12.4177**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BANTU  
VISUALISASI MODIFIKASI MOBIL PADA TOKO AUTOVETA  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Agung Nugroho**

**09.12.4177**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Maret 2014

**Dosen Pembimbing**



**Hanif Al-Fatta, M.kom**  
**NIK 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA BANTU  
VISUALISASI MODIFIKASI MOBIL PADA TOKO AUTOVETA  
YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

**Agung Nugroho  
09.12.4177**

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 14 Juli 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Hanif Al-Fatta, M.kom  
NIK. 190302096**



**Barka Satva, M.Kom  
NIK. 190302126**



**Tonny Hidayat, M.Kom  
NIK. 190302182**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 4 September 2014



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.  
NIK. 190302001**



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 September 2014



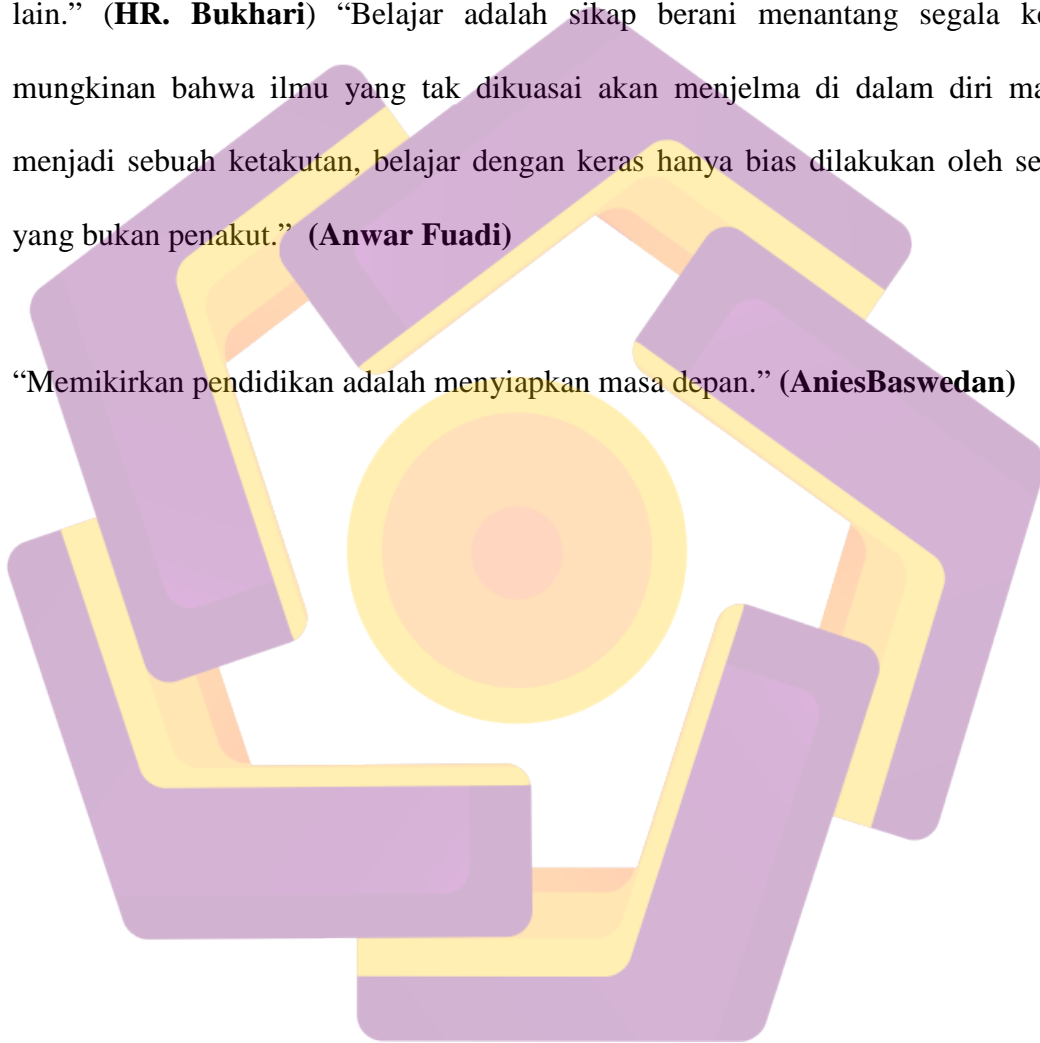
Agung Nugroho

09.12.4177

## MOTTO

”Sebaik-baik manusia diantaramu adalah yang paling banyak manfaatnya bagi orang lain.” (**HR. Bukhari**) “Belajar adalah sikap berani menantang segala ketidakmungkinan bahwa ilmu yang tak dikuasai akan menjelma di dalam diri manusia menjadi sebuah ketakutan, belajar dengan keras hanya bias dilakukan oleh seorang yang bukan penakut.” (**Anwar Fuadi**)

“Memikirkan pendidikan adalah menyiapkan masa depan.” (**AniesBaswedan**)



## PERSEMBAHAN

### Persembahan ini untuk :

1. Bapak Edi Sunardi dan Ibu Mulyati, orang tua tercinta yang selalu memberi dukungan dan doa.
2. Kakak tersayang Risma Agung Widayanti, Retti Dwi Astuti dan adik tersayang Tutut Sugiati terimakasih atas dukungan, doa dan semangat yang tak henti-hentinya penulis dapatkan.
3. Seseorang perempuan yang hebat dan sangat saya cintai Nurul Fauziah yang tak henti-hentinya memberikan semangat serta motivasi.
4. Sahabat tercinta Fachri, Rendra, Rizky, Ivan yang selama ini selalu bersama-sama dalam situasi dan dalam kondisi apapun.
5. Keluarga, sahabat, dan rekan-rekan yang mendukung terselesaikannya skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan memanjatkan rasa puji syukurkehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan oleh-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul“**Pembuatan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Bantu Visualisasi Modifikasi Mobil Pada Toko Autoveta Yogyakarta**”.Skripsi ini disusun guna melengkapi tugas untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan studi Program Strata Satu (S-1) Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan baik moril ataupun materiil dari berbagai pihak, maka penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom yang telah membimbing penulis dengan sepenuh hati hingga selesainya tulisan ini dan Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan sarannya. Terimakasih, Pak.
4. Bapak M. Eko Widiatmoko, S.Kom, terimakasih atas sharing-nya, khususnya pada skripsi ini.



5. Bapak Agung Britantono selaku pemilik toko Autoveta Yogyakarta, terimakasih banyak karena telah mengizinkan dan memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian diperusahaan beliau.
6. Bapak Ibu (yang selalu ada dalam hatiku), kakak-adikku tersayang, Almh. Mbah Supini (yang selalu aq kenang), serta keluarga Jogja-Palembang yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan dan doa bagip enulis.
7. *My Best Friends* : Fachri, Rendra, Rizki, Ivan, Danar, Mas eko, Deni. Ketika kita menjadi sebuah keluarga baru, belajar mengenai arti menghargai dan memahami disaat kondisi apa pun yang terjadi. Hingga kita pun mengerti satu sama lain dalam arti sebuah sahabats ejati. *I hope our friendship never end.Love u all ..*
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2009, dosen-doesen dan kawan-kawan yang selama ini sudah berbagi banyak ilmu dan pengalaman yang belum tentu penulis dapatkan di dalam kelas. Semua pihak yang tidak dapat disebut satu per satu yang telah banyak membantu.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, maka oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan saran maupun kritik yang sifatnya membangun demi sempurnanya skripsi ini. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, September 2014

Penulis

**Agung Nugroho**

## DAFTAR ISI

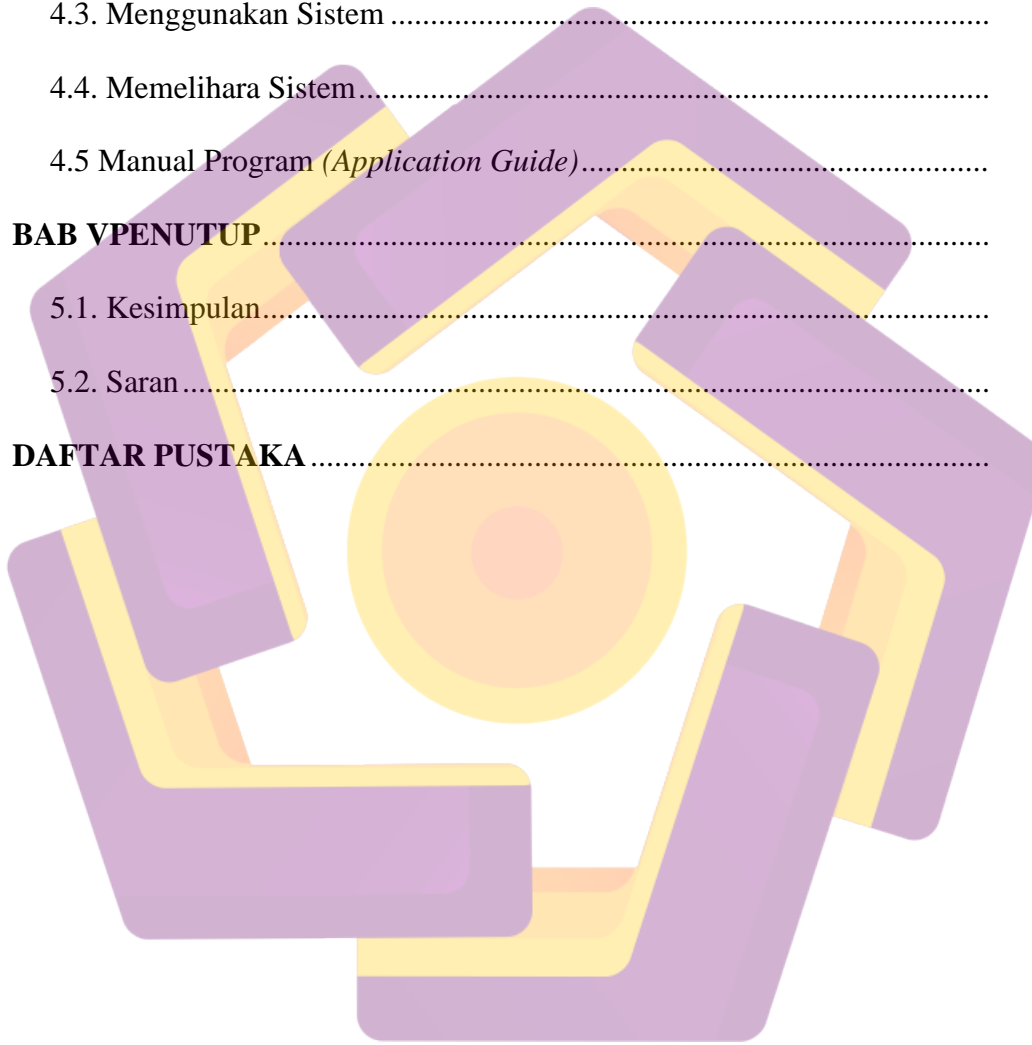
<b>HALAMAN SAMPUL DEPAN</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>INTISARI</b> .....	xviii
<b>ABSTRACT</b> .....	xix
<b>BAB IPENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Metode Pengumpulan Data .....	4

1.5.1 Metode Wawancara.....	4
1.5.2 Metode Survey dan Observasi .....	4
1.5.3 Metode Dokumentasi .....	4
1.5.4 Metode Literatur.....	5
1.5.5 Metode Studi Pustaka.....	5
1.6. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1. Dasar Multimedia .....	7
2.1.1 Pengertian Umum Multimedia .....	7
2.1.2 Elemen-elemen Multimedia .....	8
2.1.2.1 Teks ( <i>Text</i> ) .....	8
2.1.2.2 Gambar ( <i>Image</i> ) .....	8
2.1.2.3 Suara ( <i>Audio</i> ) .....	9
2.1.2.4 Video ( <i>Video</i> ).....	9
2.1.2.5 Animasi ( <i>Animation</i> ).....	9
2.2. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	10
2.2.1 Struktur Linear .....	10
2.2.2 Struktur Hierarkis .....	11
2.2.3 Struktur Non Linier .....	11
2.2.4 Struktur Komposit .....	11
2.3. Langkah-langkah Pengembangan Sistem Multimedia.....	12
2.3.1 Mendefinisikan Masalah .....	12

2.3.2 Merancang Konsep.....	13
2.3.3 Merancang Isi .....	13
2.3.4 Menulis Naskah.....	13
2.3.5 Merancang Grafik .....	13
2.3.6 Memproduksi Sistem.....	13
2.3.7 Melakukan Tes Pemakai .....	13
2.3.8 Menggunakan Sistem .....	14
2.3.9 Memelihara Sistem.....	14
2.4. Perangkat Lunak yang Digunakan .....	16
2.4.1 Adobe Flash.....	16
2.4.2 Adobe Photoshop .....	17
2.4.3 Cool Edit Pro 2.0.....	19
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....	22
3.1. Analisis Sistem.....	22
3.1.1 Definisi Analisis Sistem .....	22
3.1.2 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia .....	22
3.1.3 Solusi Penerapan Strategi.....	23
3.2. Analisis PEACE .....	23
3.2.1 Analisis Kinerja ( <i>Performance Analysis</i> ).....	24
3.2.2 Analisis Informasi ( <i>Information Analysis</i> ).....	25
3.2.3 Analisis Ekonomi ( <i>Economic Analysis</i> ).....	26
3.2.4 Analisis Keamanan ( <i>Security Analysis</i> ) .....	27

3.2.5 Analisis Efisien ( <i>Effeciency Analysis</i> ) .....	28
3.3. AnalisisKebutuhanSistem .....	29
3.3.1 Kebutuhan Fungsional.....	29
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	30
3.3.2.1 KebutuhanSumberDayaManusia .....	30
3.3.2.2 KebutuhanPerangkatKeras( <i>Hardware</i> ) .....	30
3.3.2.3 KebutuhanPerangkatLunak( <i>Sofware</i> ) .....	31
3.4. RincianBiayaProduksi .....	31
3.5. Merancang Konsep.....	32
3.6. Merancang Isi .....	32
3.7. Merancang Naskah .....	37
3.8. Merancang Grafik.....	41
<b>BAB IVIMPLEMANTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	44
4.1. MemproduksiSistem.....	44
4.1.1 Pembuatan Desain Grafik.....	44
4.1.2 Proses pengintegrasian pada adobe flash .....	45
4.1.2.1 Membuat dokumen baru pada adobe flash.....	45
4.1.2.2Memasukan objek di adobe flash.....	46
4.1.2.3Pembuatananimasi pada adobe flash.....	48
4.1.2.4Pembuatan Motion Tween .....	48
4.1.2.5Pembuatan tombol navigasi .....	49
4.1.2.6Memberikan action navigasi pada adobe flash .....	50

4.1.2.7 Membuat teks pada adobe flash .....	53
4.1.2.8 Meng- <i>export</i> file project .....	53
4.2. PengujianPemakaian .....	55
4.3. Menggunakan Sistem .....	60
4.4. Memelihara Sistem.....	60
4.5 Manual Program ( <i>Application Guide</i> ).....	62
<b>BAB VPENUTUP</b> .....	64
5.1. Kesimpulan.....	64
5.2. Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	66



## DAFTAR TABEL

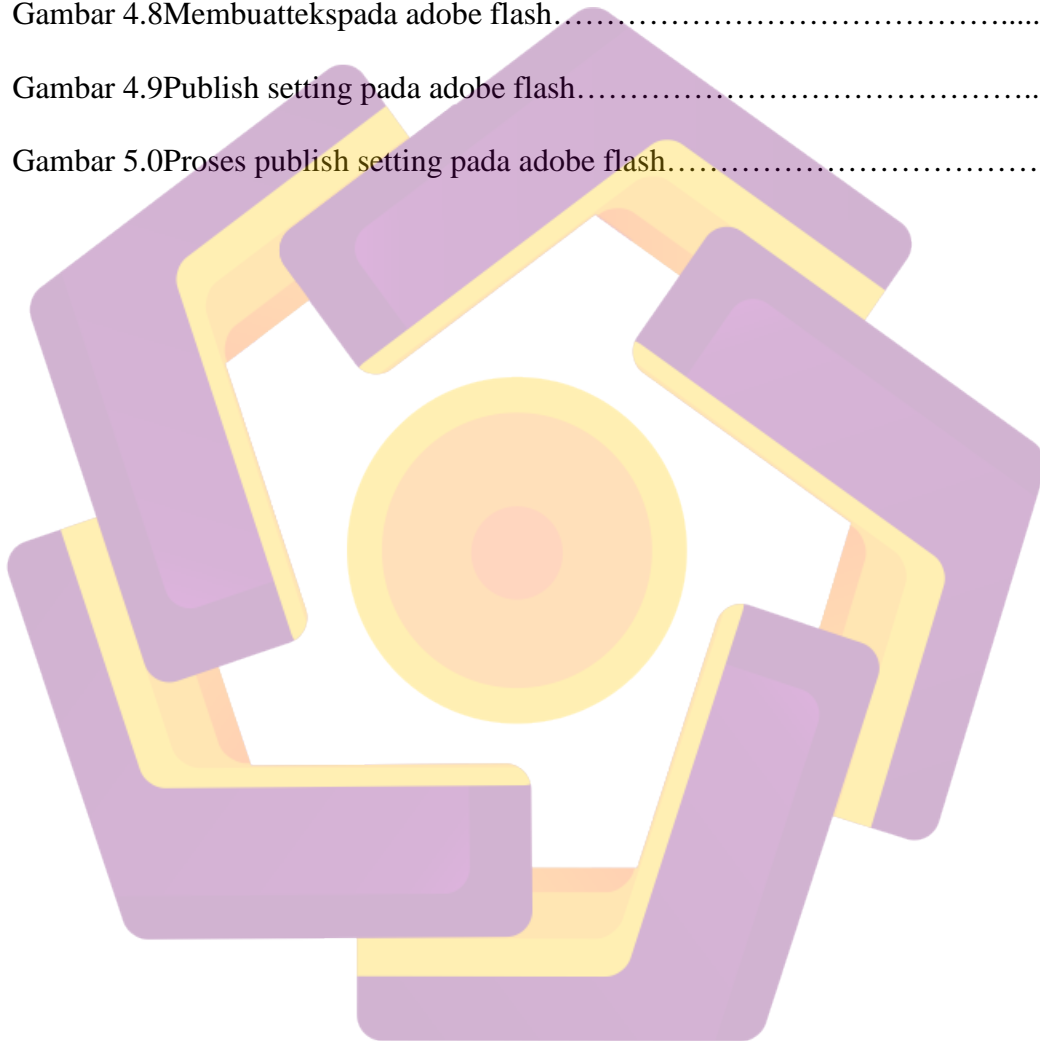
Tabel 3.1 Hasil analisis kinerja.....	24
Tabel 3.2 Hasil analisis informasi.....	25
Tabel 3.3 Hasil analisis ekonomi.....	27
Tabel 3.4 Hasil analisis control.....	27
Tabel 3.5 Hasil analisis efesien.....	28
Tabel 3.6 Rincian biaya produksi.....	31
Tabel 4.1 Hasil pengujian <i>black box</i> .....	5 6

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur linier.....	10
Gambar 2.2 Struktur hirarki.....	11
Gambar 2.3 Struktur piramida.....	11
Gambar 2.4 Struktur komposit.....	12
Gambar 2.5 Model simbol.....	12
Gambar 2.6 Langkah-langkah pengembangan sistem multimedia.....	15
Gambar 2.7 Tampilan kerja dari abobe macromedia flash.....	16
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS 3.....	18
Gambar 2.9 Tampilan kerja Cool Edit Pro 2.0.....	20
Gambar 3.1 Struktur <i>hierarkis</i> media interaktif visualisasimodifikasimobil.....	33
Gambar 3.2 Halaman menu utama.....	41
Gambar 3.3 Halaman menu utama home.....	41
Gambar 3.4 Halaman menu utamaprofil.....	42
Gambar 3.5 Halaman menu utama product.....	42
Gambar 3.6 Halaman menu utama design.....	43
Gambar 3.7 Halaman menu utama exit.....	43
Gambar 4.1 Settingdesain pada adobe photoshopuntuk background home.....	44
Gambar 4.2desain pada adobe photoshopuntukhalaman home.....	45
Gambar 4.3Membuatdokumenbarupada adobe flash.....	46
Gambar 4.4Memasukkan objekgambar.....	47



Gambar 4.5Pembuatan motion tween pada adobe flash.....	49
Gambar 4.6Pembuatantombolnavigasi.....	50
Gambar 4.7 Pemberian Action Navigasi.....	51
Gambar 4.8Membuattekspada adobe flash.....	53
Gambar 4.9Publish setting pada adobe flash.....	54
Gambar 5.0Proses publish setting pada adobe flash.....	54



## INTISARI

Teknologi berbasis multimedia informasi harus diperlukan untuk bidang automotif, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk menyajikan informasi terhadap pelanggan, atau pihak yang terkait dengan perusahaan. Dengan departemen multimedia customer bias berinteraksi dengan computer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video.

Autoveta Yogyakarta adalah bengkel lokal yang bergerak dibidang automotif modifikasi mobil, media yang dipakai dalam bentuk media cetak sebagai brosur dan catalog dalam membentuk modifikasi dari brosur mobil. Media yang tidak dapat menyampaikan informasi yang lebih lengkap, sementara katalog yang dimiliki juga tidak dapat di visualisasikan, sebenarnya bentuk modifikasi dari mobil mereka sendiri sangat beragam sehingga customer akan bingung ketika harus memilih bentuk modifikasi mobil.

Adanya dengan aplikasi ini dan pelanggan dapat memilih bentuk modifikasi mobil dengan cepat dan perusahaan tidak harus menjelaskan modifikasi karena terlalu banyak bentuk modifikasi mobil dan biaya modifikasi.

**Kata Kunci:** Multimedia, Interaktif Media, Modifikasi visualisasi mobil

## **ABSTRACT**

*Technology based information multimedia of the current was needed to fields automotif, because it can be used as a means to present information against customer, or parties concerned with the company. With the department of multimedia of a man could interact with the computer through the medium of a picture, the text, audio, animation and video.*

*Autoveta Yogyakarta is local state that moves in the fields of automotif a modification of the car. So far, the media that is worn in the form of the print media as a brochure and cataloguing forms a modification of the car. Media brochures that cannot convey information more complete, while a catalogue owned also can ' t visualization, in fact a form of a modification of their own car is extremely diverse so that customer would be bemused when have to choose a modified form the car.*

*The existence with of this application and customer can pick a modified form a car quickly and the company did not explain modification because too many forms supplied the specification of design the modification of some costs.*

**Keyword:** *Multimedia, Interaktif media, Visualzation Modification of car*