

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SIMULASI PROSEDUR SISTEM  
PEMINJAMAN KREDIT RAKYAT PT. PERMODALAN SIAK  
MENGUNAKAN ANIMASI 2D  
(Studi Kasus : PT. PERMODALAN SIAK)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ahmad Fuad Raeka  
11.12.6284**

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SIMULASI PROSEDUR SISTEM  
PEMINJAMAN KREDIT RAKYAT PT. PERMODALAN SIAK  
MENGUNAKAN ANIMASI 2D**

**(Studi Kasus : PT. PERMODALAN SIAK)**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh  
**Ahmad Fuad Raeka**  
**11.12.6284**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SIMULASI PROSEDUR SISTEM  
PEMINJAMAN KREDIT RAKYAT PT. PERMODALAN SIAK**

**MENGGUNAKAN ANIMASI 2D**

**(Studi Kasus : PT. PERMODALAN SIAK)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Fuad Raeka**

**11.12.6284**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Juni 2014

**Dosen Pembimbing,**

**Tonny Hidayat M.Kom**

**NIK. 190302182**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS DAN PERANCANGAN SIMULASI PROSEDUR SISTEM PEMINJAMAN KREDIT RAKYAT PT. PERMODALAN SIAK MENGUNAKAN ANIMASI 2D (Studi Kasus : PT. PERMODALAN SIAK)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Fuad Raeka**  
11.12.6284

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Juni 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.  
NIK. 190302105


Pandan P Prurwancandra, M. Kom  
NIK. 190302190

Tonny Hidayat, M.Kom  
NIK. 190302182

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Juni 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, 16 Juni 2014

AHMAD FUAD RAEKA  
NIM 11.12.6284

## MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

*"Allah akan mengangkat (meninggikan) orang-orang yang beriman dari kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat"*

(Q.S.) Al-Mujadalah : 11)<sup>1</sup>

---

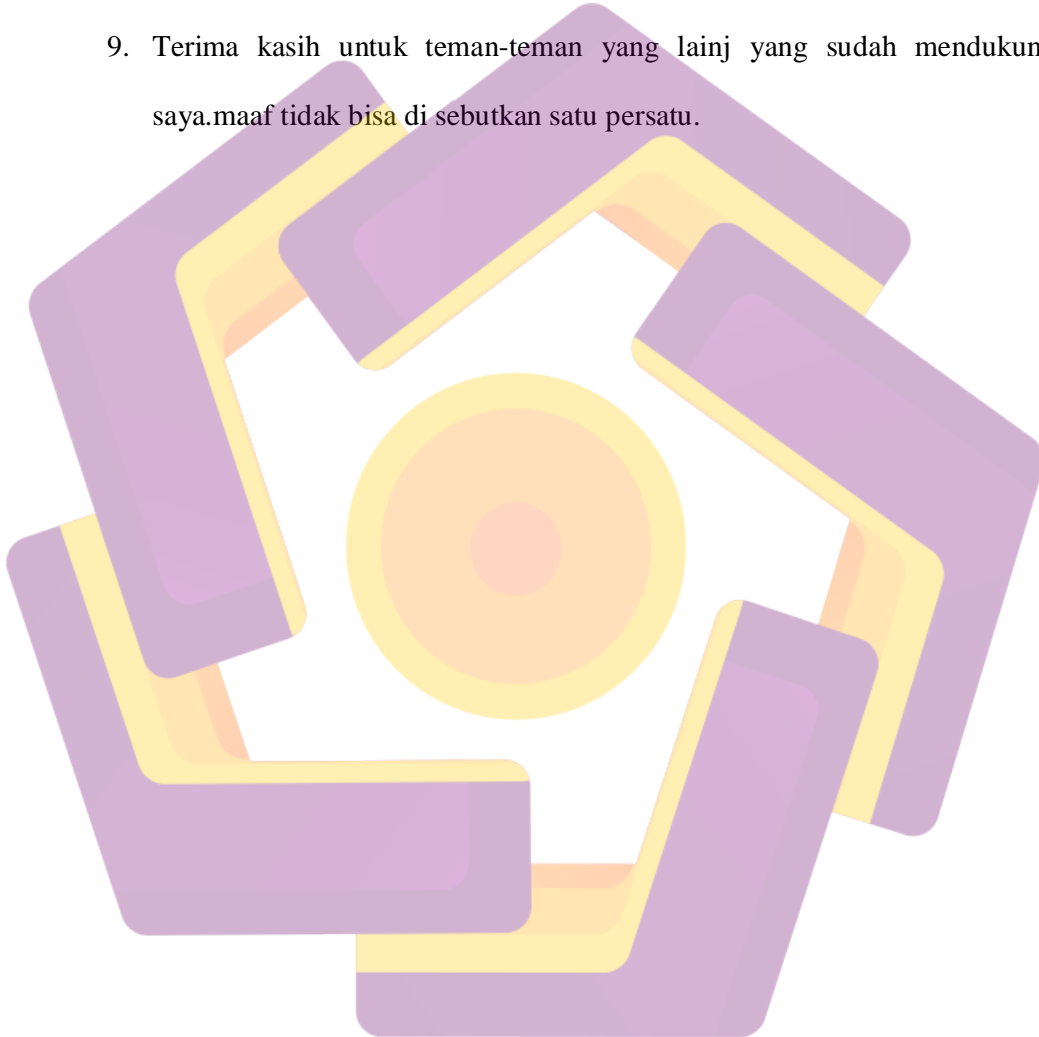
<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an 1985/1986), hlm, 94.

## PERSEMBAHAN

1. Kepada Allah SWT beserta junjungannya- Nabi Besar Muhammad SAW
2. Kepada Kedua orangtuaku yang sangat-sangat aku cintai dan sungguh ku hormati, tanpa kalian aku bukan siapa-siapa, tanpa kalian tidak akan ada FUAD seperti yang sekarang. Terima kasih dan maaf ( Aku mencintai kalian, AYAH, IBU aku belum puas memberikan senyum di wajah kalian, jerih payah kalian tak dapat aku membayarnya dengan materi )
3. Kakak kakak dan adik adiku ku Ainun,fatma,vira dan syafik,terima kasih atas doa dan dukungannya. Ayok sama sama kita berikan yang terbaik buat ayah dan ibu. Senangkan mereka goreskan terus senyum dan bahagia kemereka.
4. Buat bang yoi,kak atik, muktar, yahya dan amal ho, penulis sangat berterima kasih atas pelajaran dan bimbingannya selama penulis menyelesaikan masa study ini
5. Kepada seluruh Keluarga Besar SENAT MAHASISWA STMIK Amikom Yogyakarta, terima kasih untuk semua yang kalian berikan padaku. Terima kasih karna mau menerima dan menjadikanku adik abang dan teman sejati!
6. Kepada seluruh Keluarga Lembaga Mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta, mari kita buktikan jika pandangan orang tentang mahasiswa yang ikut dalam ORMA akan lama Lulus adalah **SALAH**
7. Teman-temanku ( khusus yang mengantarkan menemani dan setelah Pendaran –read “ Novan,waldin,mak ikat,zaki, Fitriana N,

Nugroho,Lena, adit, bang ivan,gigin n riski”), tanpa kalian aku tidak tau apa yang akan terjadi di ruang pendadaran. Karna kalian aku menjadi diriku sendiri, Love You all!! Cepat menyusul!

8. Teman-teman 11-S1SI-13, semangat!! Aku yakin kalian pasti bisa!
9. Terima kasih untuk teman-teman yang lainj yang sudah mendukung saya.maaf tidak bisa di sebutkan satu persatu.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, sholawat dan salam atas junjungan umat Islam Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari jaman yang gelap menuju jaman yang terang. Ucapan syukur yang mendalam tidak pernah terlepas hingga ahirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

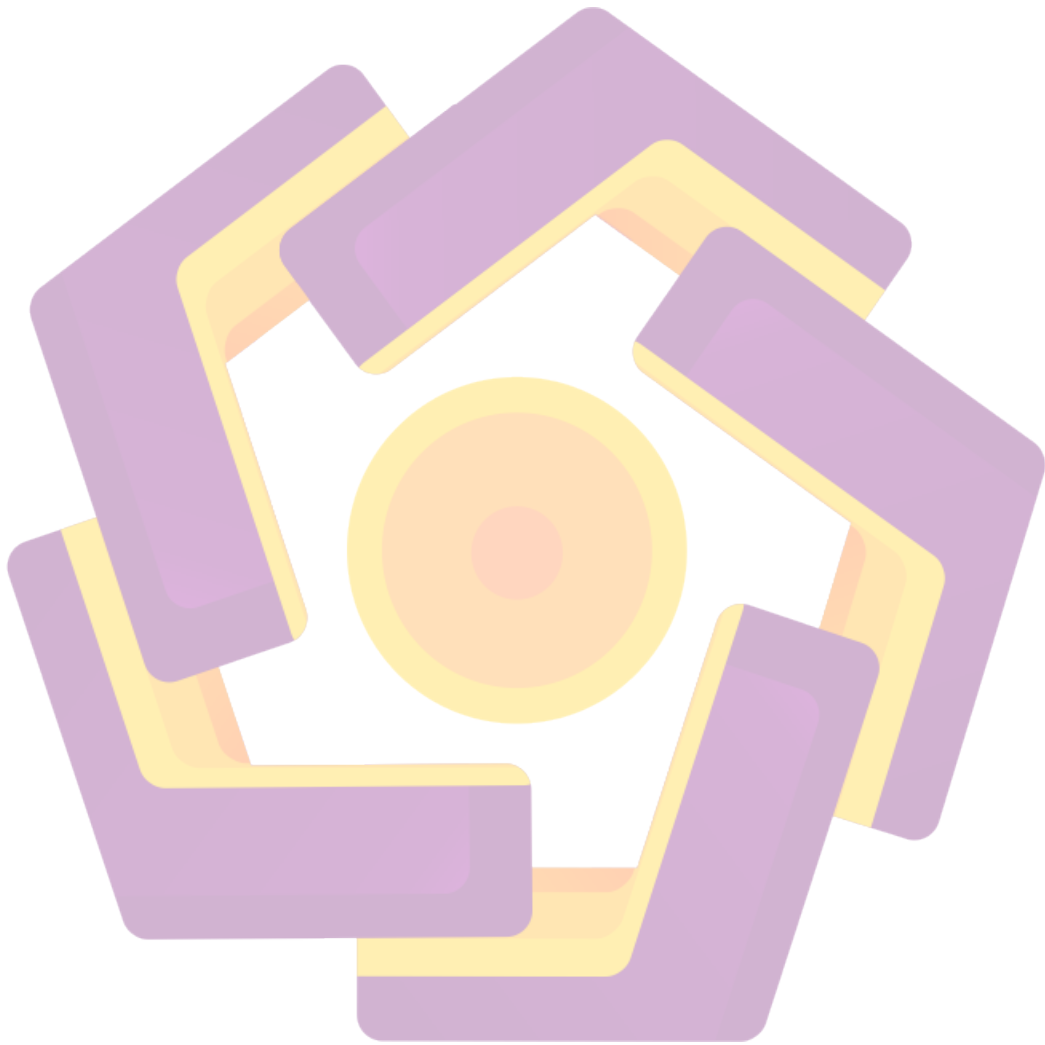
Hal ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari semua pihak. Untuk itu melalui tulisan ini disampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut membantu menyelesaikan skripsi dengan lancar.

Ucapan terima kasih dan penghargaan ini di sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta
2. Bapak Bambang Sudaryatno, DRS, M.M. selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi
4. Keluarga besar penulis yang telah memberi semangat kepda penulis
5. Seluruh dosen dan staff karyawan STMIK Amikom Yogyakarta
6. Seluruh keluarga besar Senat Mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta
7. Seluruh keluarga besar Lembaga Mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta
8. Keluarga besar penulis
9. Semua teman-teman mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta.

**DAFTAR ISI**

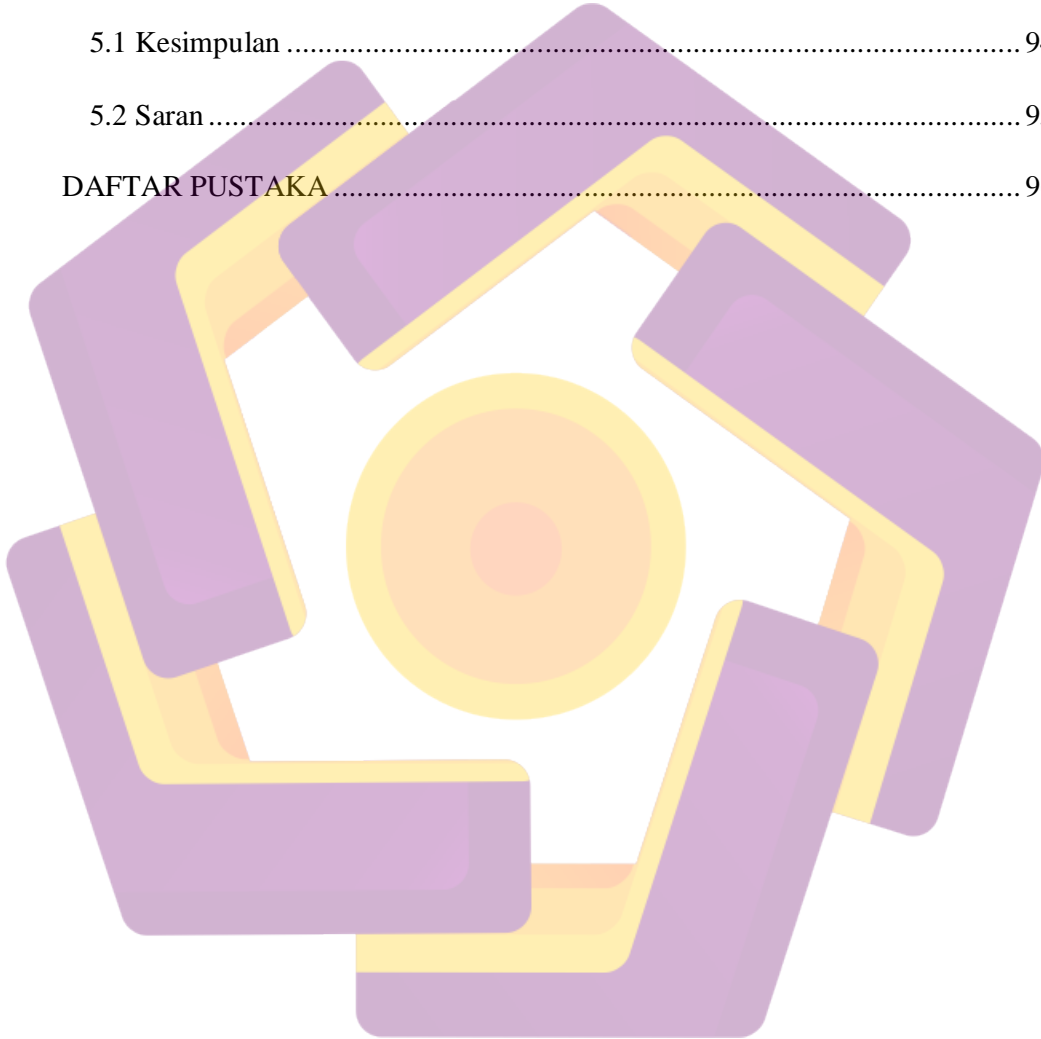
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
INTISARI.....	xi
<i>ABSTRACT</i> .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	4
1.1 Latar Belakang.....	4
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
1.6 Metode Pengumpulan data.....	9

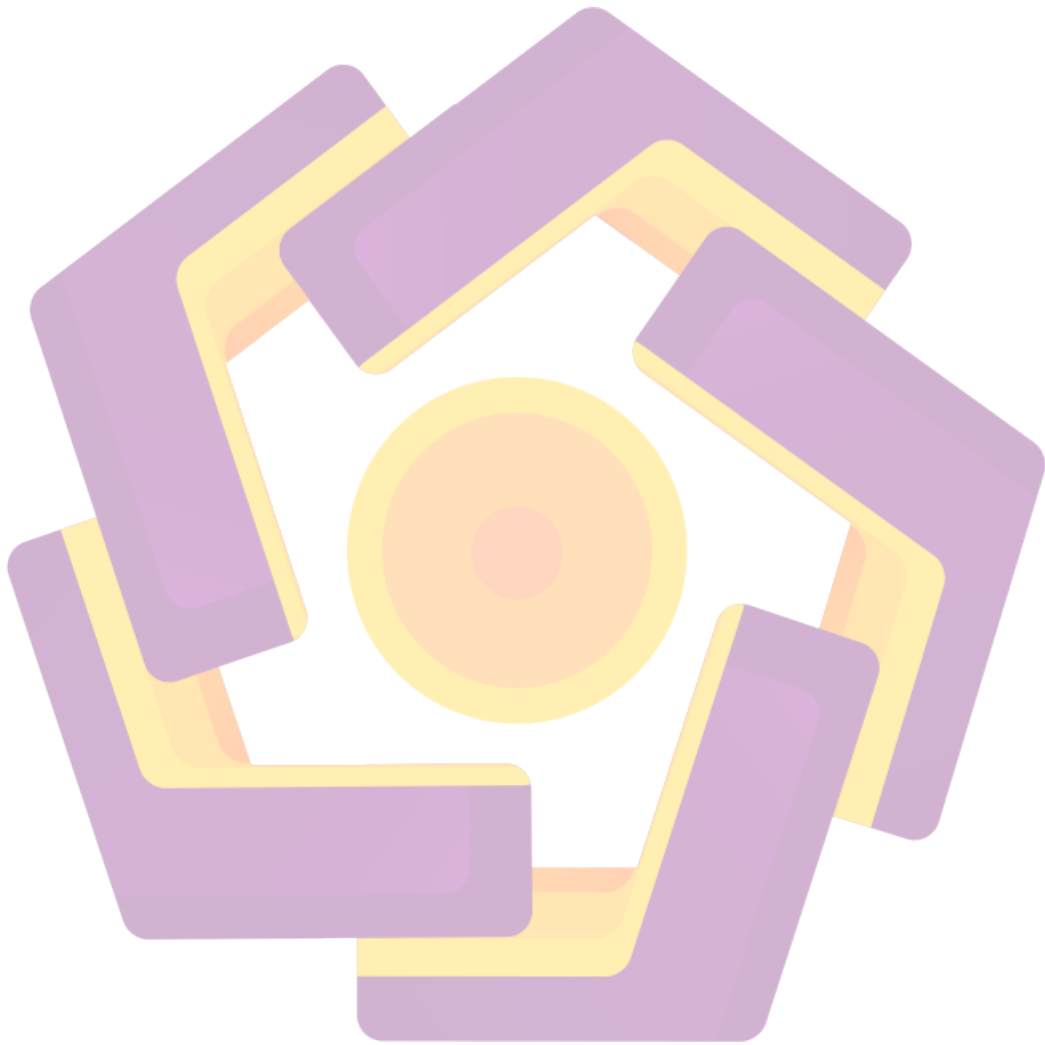


1.7 Sistematika Penulisan .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>13</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	13
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	13
2.1.2 Pengertian.....	14
2.1.3 Elemen Multimedia .....	14
2.1.3 Software Multimedia .....	15
2.1.3 Jenis Multimedia .....	17
2.2 Struktur Informasi Multimedia.....	19
2.2.1 Linier.....	19
2.2.2 Hirarki.....	19
2.2.3 Nonlinear.....	21
2.2.4 Komposit.....	23
2.3 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi ( Sistem) Multimedia .....	24
2.4 Pengertian Animasi .....	24
2.5 Prinsip Animasi .....	24
2.6 Jenis-Jenis Animasi .....	25
2.7 Kebutuhan Dasar Animasi 2D .....	27
2.8 Kebutuhan Sumber Daya Manusiain.....	28
2.9 Aplikasi Yang di gunakan.....	36
2.9.1 Adobe Flash .....	36
2.9.2 Adobe Sounboth.....	37

2.9.3 Adobe Premiere Pro.....	38
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI .....</b>	<b>40</b>
3.1 Gambaran Umum .....	40
3.1.1 Gambar Prosedur.....	40
3.1.2 Profil PT Persi.....	43
3.1.3 Visi Misi Persi.....	45
3.1.4 Bidang Terlibat Kredit.....	46
3.2 Analisis Sistem.....	49
3.3 Analisis SWOT .....	49
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	52
3.5 Analisis Kelayakan Sistem .....	54
3.6 Merancang Konsep.....	62
3.7 Storyboard.....	65
<b>BAB IV PEMBUATAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>70</b>
4.1 Implementasi.....	70
4.2 Pembahasan.....	70
4.2.1 Pembahasan Produksi.....	70
4.3 Dubbing .....	81
4.3.1 Teks Dubbing .....	83
4.4 Pembahasan Pasca Produksi .....	84
4.4.1 Penggabungan Video .....	84
4.4.2 Pemeliharaan Sistem.....	89

4.5 Uji Kelayakan .....	90
4.6 Flowchart .....	93
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>94</b>
5.1 Kesimpulan .....	94
5.2 Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>





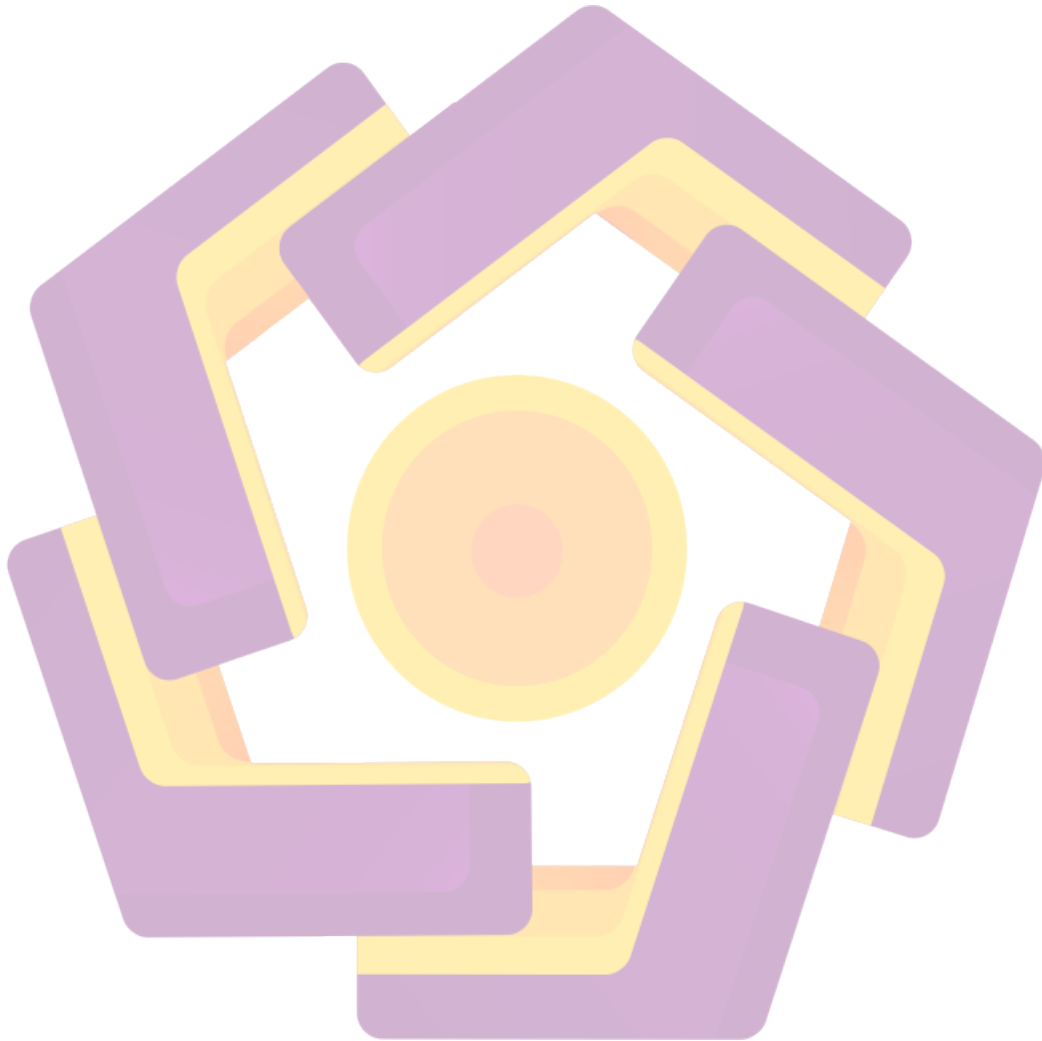
## DAFTAR GAMBAR

<b>2.1 Struktur Linier.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2 Struktur Hirarki.....</b>	<b>17</b>
<b>2.3 Non Linier.....</b>	<b>18</b>
<b>2.4 Komposit.....</b>	<b>18</b>
<b>2.5 Rincian Siklus Multimedia.....</b>	<b>20</b>
<b>2.6 Storyboard Tiga Kolom.....</b>	<b>34</b>
<b>2.7 Storyboard Sederhana.....</b>	<b>35</b>
<b>2.8 Tampilan Awal Flash.....</b>	<b>36</b>
<b>2.9 Tampilan Awal Adobe Soundbooth.....</b>	<b>37</b>
<b>2.10 Tampilan Awal Adobe Premiere Pro.....</b>	<b>38</b>
<b>3.1 Lobi PT. Persi.....</b>	<b>39</b>
<b>3.2 Calon Nasabah Daftar.....</b>	<b>40</b>
<b>3.3 Foto Survei dan Tim Analisis.....</b>	<b>40</b>
<b>3.4 Foto Survei dan Analisis.....</b>	<b>41</b>
<b>3.5 Proses perjanjian Kredit.....</b>	<b>41</b>
<b>3.6 Proses Perjanjian Kredit.....</b>	<b>42</b>
<b>3.7 Proses Pencairan Kredit.....</b>	<b>42</b>



<b>3.8 Struktur Organisasi PT. Persi.....</b>	<b>46</b>
<b>3.14 Karakter Development.....</b>	<b>64</b>
<b>4.1 Toolbar Filter.....</b>	<b>73</b>
<b>4.2 Gambar Asli Setelah di Scan *PNG.....</b>	<b>74</b>
<b>4.3 Gambar Setelah di Filter.....</b>	<b>74</b>
<b>4.4 background Sebelum di Warnai.....</b>	<b>75</b>
<b>4.5 Background Setelah di Warnai.....</b>	<b>76</b>
<b>4.6 Tampilan Awal Flash.....</b>	<b>78</b>
<b>4.7 Lembar Kerja dan Settingan.....</b>	<b>78</b>
<b>4.8 Frame Pada Flash.....</b>	<b>79</b>
<b>4.9 Keyframe pada flash.....</b>	<b>79</b>
<b>4.10 MotionTween Pada Adobe Flash.....</b>	<b>80</b>
<b>4.11 Tampilan Export Pada Flash.....</b>	<b>82</b>
<b>4.12 Tampilan Adobe Soundbooth.....</b>	<b>84</b>
<b>4.13 Tampilan Pada Adobe Premiere Pro.....</b>	<b>87</b>
<b>4.14 Tampilan Halaman Kerja AdobePremiere Pro.....</b>	<b>87</b>
<b>4.15 Pengaturan Volume Adobe Premiere Pro.....</b>	<b>89</b>
<b>4.16 Tampilan Setting Sebelum Render.....</b>	<b>90</b>

**4.17 Tampilan Render.....90**



## DAFTAR TABEL

3.9 Tabel SWOT.....	49
3.10 Tabel Brainwere.....	53
3.11 Tabel Rincian Biaya dan Manfaat.....	57
3.12 Tabel Hasil Perhitungan Biaya dan Manfaat.....	59
3.13 Tabel Aspek Hukum.....	61
4.1 Tabel Skor Penilaian.....	92
4.2 Tabel Responden.....	93
4.3 Tabel Hasil Penelitian.....	94

## INTISARI

Animasi saat ini masih dilirik oleh sebagai perusahaan nasional maupun internasional, PT. Permodalan Siak adalah salah satu badan usaha milik daerah (BUMD) di kabupaten Siak, Provinsi Riau yang bergerak di bidang simpan pinjam uang. Simulasi peminjaman kredit rakyat ini untuk memajukan PT. Persi dalam kemajuan teknologi. Agar bisa bersaing dengan Perusahaan lainnya dalam trend teknologi dan informasi. Simulasi ini di buat berdasarkan SOP dari perusahaan tersebut yang sudah di bakukan oleh dewan direksi PT. Persi. Di harapkan dengan adanya informasi tentang prosedur peminjaman kredit rakyat dalam bentuk visualisasi ini memudahkan bagi calon nasabah untuk memperoleh informasi tentang peminjaman kredit.

Dalam pembuatan animasi ini, penulis masih menggunakan cara lama antara lain masih menggambar karakter dengan cara manual menggunakan pensil dan kebutuhan pendorong lainnya seperti lampu, meja, pelubang kertas, hal ini tidak membuat hasil yang penulis buat kalah dengan dengan animasi yang menggunakan teknologi canggih yang sangat bagus di zaman ini. Penulis dalam pembuatan ini menggunakan software Adobe cs collection. Dimana software ini sudah ada komplit dengan seluruh kebutuhan untuk mendukung pembuatan animasi ini.

Setelah selesai dalam pembuatan animasi ini yang berdasarkan SOP dari PT. Permodalan Siak ini sangat membantu penulis dalam penggarapannya. Animasi ini di buat untuk membantu para calon nasabah dalam memperoleh informasi tentang prosedur peminjaman kredit rakyat yang ada di PT. Permodalan Siak, diharapkan dengan adanya animasi ini dapat membantu calon nasabah dalam mencari informasi tentang kredit rakyat.

***Kata Kunci : teknologi, dan Visualisasi***

## ABSTRACT

*Animation is still considered by a national or international company, PT. PERSI is one of the locally-owned enterprises (enterprises) in Siak regency, Riau province engaged in the savings and loan money. Simulation of these people credit lending to promote PT. PERSI in the advancement of technology. In order to compete with other companies in the technology trends and Opera. Simulasi is made based on the SOP of the company that has been standardized by the board of directors of PT. PERSI. Expected with the lack of information about people's credit lending procedures in the form of visualization makes it easier for prospective customers to obtain information about credit lending.*

*In this animasi pembuatana, the authors still use the old way, among others, still drawing characters by hand using pencil and pendoronglainnya needs such as lamps, tables, a hole punch, this does not make the results less with the author created with animation that uses advanced technology very nice at this age. The writer in the making of this collection cs using Adobe software. Where the software is already complete with all the need to support the making of this animation.*

*After completion of the making of this animation is based on the SOP of PT. PERSI is very helpful of literature in penggarapnya. This animation created to help prospective customers to obtain information about people's credit lending procedures in the PT. PERSI, is expected with this animation can help prospective customers in finding information about people's credit.*

**Keywords:** *technology, and Visualization*