

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI ENDEMIK WARUNG SKATE  
YOGYAKARTA BERSBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Widya Inderajaya**

**09.12.4346**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI ENDEMIK WARUNG SKATE  
YOGYAKARTA BERSBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muhammad Widya Inderajaya**

**09.12.4346**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI ENDEMIK WARUNG SKATE  
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

**Muhammad Widya Inderajaya**

**09.12.4346**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 19 Maret 2012

Dosen Pembimbing,



**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI ENDEMIK WARUNG SKATE  
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

**Muhammad Widya Inderajaya**

**09.12.4346**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 25 Februari 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Heri Sismoro, M.Kom**  
NIK. 190302057



**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190302229



**M. Rudyanto Arief, MT**  
NIK. 190302098

Skripsi ini telah dipertahankan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Maret 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Februari 2015



Muhammad Widya Inderajaya

NIM. 09.12.4346

## MOTTO

- ✓ *Ingatlah selalu kepada TUHAN yang menciptakan seluruh alam semesta ini.*
- ✓ *Berusaha dan berdoa adalah kunci keberhasilan, tidak ada yang instan untuk meraih keberhasilan*
- ✓ *Doa orangtua adalah doa yang paling dibutuhkan untuk meraih kesuksesan.*
- ✓ *Jangan takut untuk mencoba hal yang baru.*
- ✓ *Kesalahan dimasa lalu bisa diperbaiki dimasa datang, jika berusaha dengan sungguh – sungguh.*
- ✓ *Jangan pernah melupakan akar anda yang membuat anda tumbuh hingga dewasa.*

## PERSEMBAHAN

- ❖ **Pertama-tama saya ucapkan rasa syukur kepada ALLAH SWT atas kasih sayang-NYA sehingga saya dapat merasakan nikmat yang tak terhingga dalam hidup ini.**
- ❖ **Terimakasih papa, mama, dan kakak saya tercinta yang telah memberikan semangat, dorongan, nasehat, doa, yang tak pernah habis kepada anakmu. Restu kalian adalah semangat hidupku**
- ❖ **Alm. Muhammad Ihsan Nusantara semoga kita dipertemukan di Surga. Seluruh hidupku aku persembahkan untukmu, tenanglah disisi-Nya.**
- ❖ **Kepada dosen pembimbingku bapak M. Rudyanto Arief, MT, terima kasih telah membimbing saya dalam membuat laporan skripsi ini.**
- ❖ **Anita Mariana, SH. Wanita yang sangat saya dambakan, satu nafas dari dirimu takkan ku lewatkan.**
- ❖ **Keluarga besar kelas J (Handung, Oni, Miko, Damar, Danar, Agung, Angga, Andri) dan semua teman-teman Amikom yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.**
- ❖ **Band saya tercinta Doraemo, Moral Delima, Patric Wilson, Jossie. (Adit, Puja, Zaim, Aggil, Bayu, Wahyu, Rendy, Angga)**
- ❖ **Teman-teman Drummer (Yanuar Surya, Joddie, Avrie, Thukoel)**
- ❖ **Teman teman F1 Crew, Ngupasan Crew (Sulchan, Faza, Mas Wahyu, Wildan). Skateboard (Awang, Itox, Kodok, Bakir, Penta, Septa)**
- ❖ **Teman teman yang sudah menemani saat pendadaran dan membantu skripsi saya. Anam, Andri, Rizal, Hardian. kalian sangat luar biasa, terima kasih atas dukungannya.**

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-NYA, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini, dengan judul **Perancangan Media Informasi Endemik Warung Skate Yogyakarta Berbasis Multimedia**

Dalam penyusunan Skripsi ini, banyak dukungan serta bantuan dari berbagai pihak baik bantuan moril, bimbingan ilmu pengetahuan maupun dorongan atau semangat. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami sampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta..
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku Ketua Jurusan Strata-1 Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT , selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan pengarahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta segenap karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama duduk di bangku perkuliahan,
5. Bapak dan Ibu kami atas doa, dorongan, kasih sayang dan perjuangannya sehingga menjadikan kami seperti sekarang ini.
6. Kakak- Kakak Penulis yang sudah memberi semangat dan dorongan untuk menyelesaikan Skripsi.



7. Teman–teman kelas J Sistem Informasi angkatan 2009 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
8. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan Skripsi ini kami menyadari bahwa Skripsi ini masih kurang sempurna, masih ada kekurangan dan kelemahan. Kami juga berharap juga berharap semoga Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan kami terima dengan tangan terbuka.

Yogyakarta, 10 Maret 2015

Muhammad Widya Inderajaya

## DAFTAR ISI

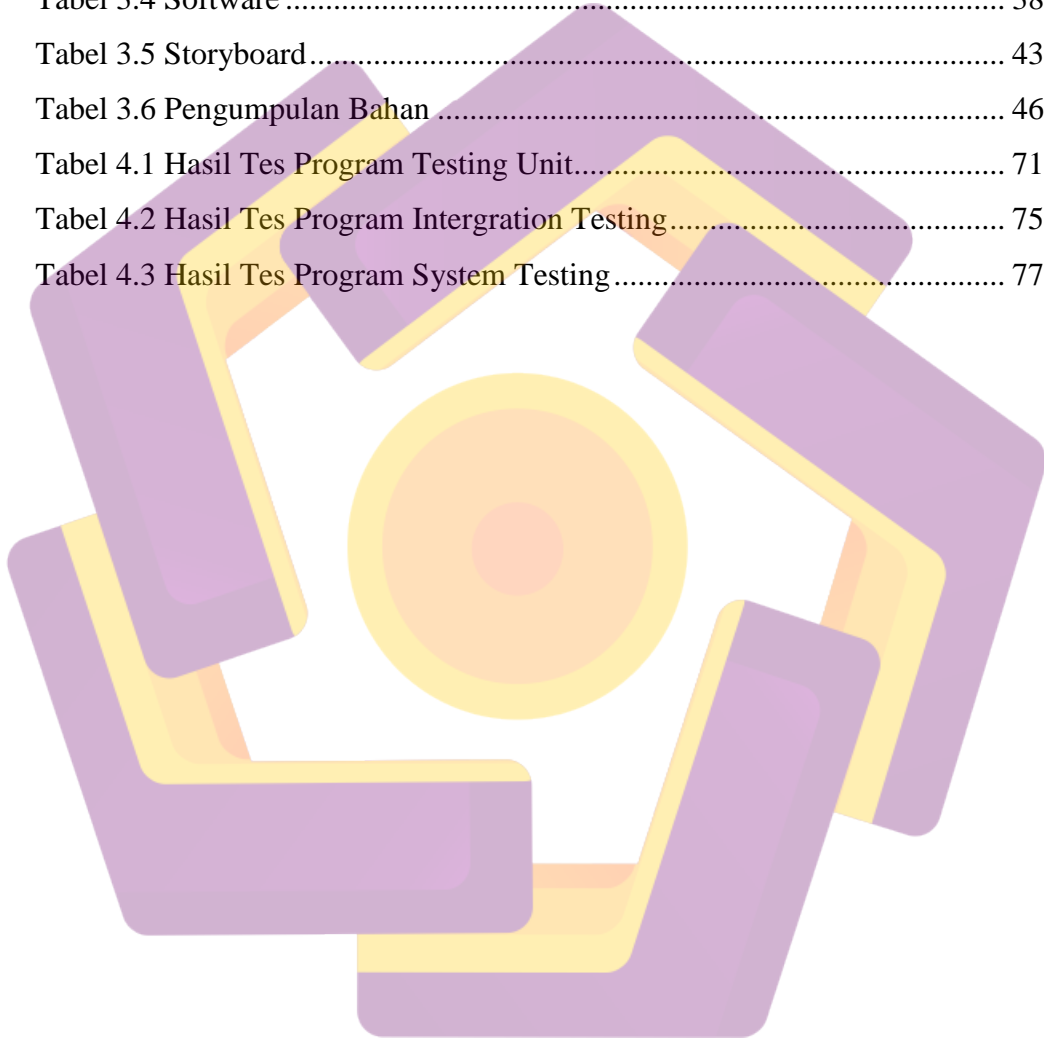
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
2.1 Multimedia .....	10
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.1.2 Komponen Multimedia .....	11
2.1.2.1 Text .....	12
2.1.2.2 Suara.....	12
2.1.2.3 Gambar .....	12

2.1.2.4 Video .....	12
2.1.2.5 Animasi .....	13
2.2 Pengembangan Sistem Multimedia.....	13
2.2.1 Concept .....	14
2.2.2 Design .....	14
2.2.3 Material Collecting .....	14
2.2.4 Assembly.....	15
2.2.1 Testing.....	15
2.2.1 Distribution .....	15
2.3 Storyboard .....	16
2.4 Struktur Navigasi .....	20
2.5 Analisis SWOT .....	25
2.6 Perangkat Lunak yang di Gunakan .....	27
2.6.1 Adoboe Photoshop CS 6 .....	27
2.6.2 Adobe Flash CS3 Profesional .....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>30</b>
3.1 Analisis .....	30
3.1.1 Gambaran Umum Endemik Warung Skate Yogyakarta.....	30
3.1.2 Analisis Kelemahan Sistem.....	33
3.1.3 Analisis SWOT .....	33
3.1.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	35
3.1.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	35
3.1.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.1.5 Analisis Kelayakan Sistem .....	38
3.1.5.1 Kelayakan Teknologi.....	38
3.1.5.2 Kelayakan Operasional.....	38
3.1.5.3 Kelayakan Hukum .....	39
3.1.5.4 Kelayakan Jadwal.....	39
3.1.5.5 Kelayakan Ekonomi .....	39

3.2 Perancangan .....	40
3.2.1 Konsep .....	40
3.2.2 Perancangan .....	40
3.2.2.1 Rancangan Navigasi .....	41
3.2.2.2 Storyboard .....	42
3.2.3 Pengumpulan Bahan .....	45
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
4.1 Implementasi .....	56
4.2 Foto Produk .....	57
4.3 Pembuatan Button.....	58
4.4 Pengolahan Bahan .....	60
4.1.1 Import .....	60
4.1.2 Convert gambar menjadi simbol.....	61
4.1.3 Pembuatan slide show di halaman utama.....	63
4.1.4 Action Script 2.0.....	66
4.1.5 Export .EXE .....	68
4.5 Testing.....	70
4.5.1 Pengetesan Unit.....	70
4.5.2 Pengetesan Integrasi .....	75
4.5.3 Pengetesan Sistem .....	77
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
5.1. Kesimpulan.....	78
5.2. Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

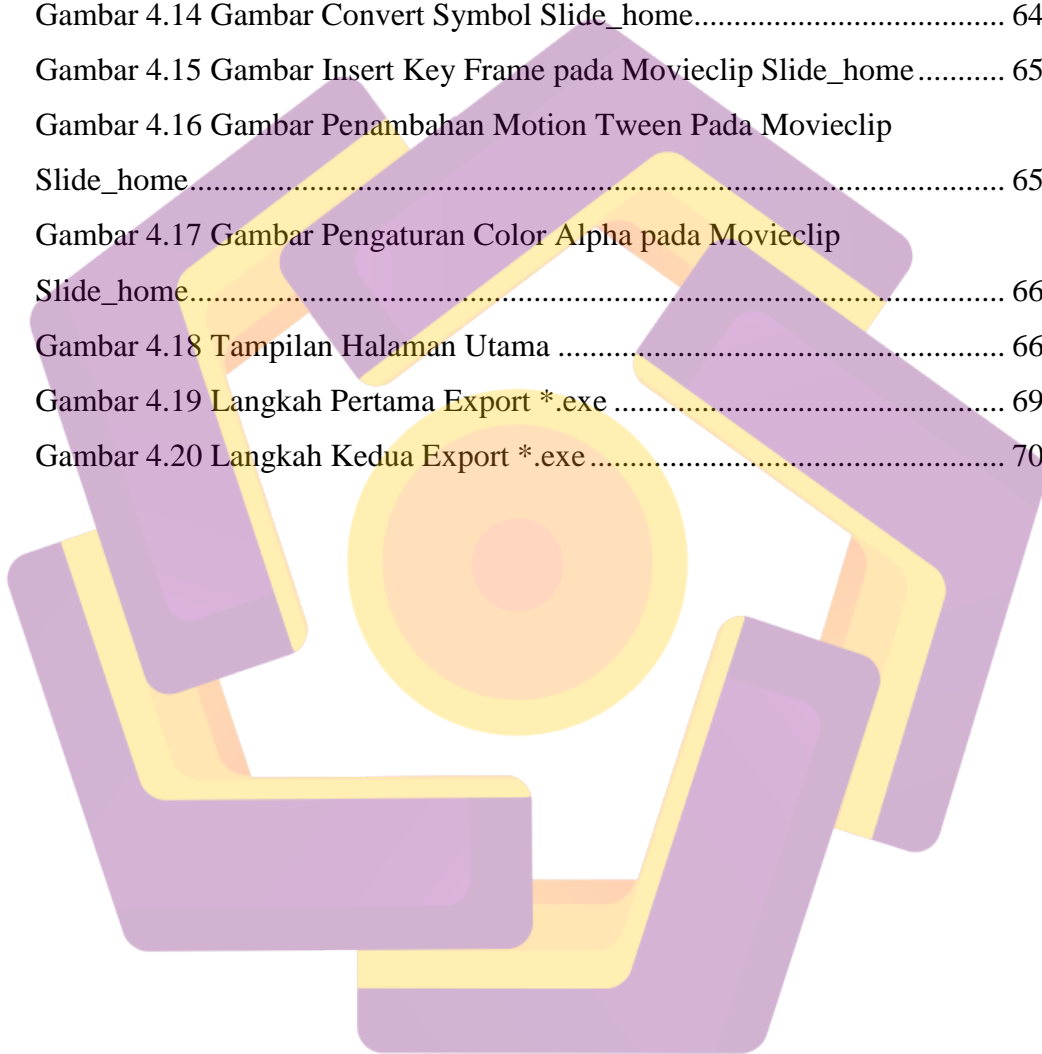
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	34
Tabel 3.2 Spesifikasi Hardware untuk Membuat Program .....	37
Tabel 3.3 Spesifikasi Minimum .....	38
Tabel 3.4 Software .....	38
Tabel 3.5 Storyboard.....	43
Tabel 3.6 Pengumpulan Bahan .....	46
Tabel 4.1 Hasil Tes Program Testing Unit.....	71
Tabel 4.2 Hasil Tes Program Intergration Testing.....	75
Tabel 4.3 Hasil Tes Program System Testing.....	77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Komponen-komponen Multimedia .....	13
Gambar 2.2	Bentuk Umum Storyboard .....	17
Gambar 2.3	Storyboard yang digambar dengan tangan .....	17
Gambar 2.4	Storyboard yang digambar dengan komputer .....	18
Gambar 2.5	Storyboard untuk Multimedia Pengenalan Kebudayaan Indonesia .....	18
Gambar 2.6	Storyboard untuk Suatu Produk Multimedia.....	19
Gambar 2.7	Storyboard Berbasis Teks .....	20
Gambar 2.8	Struktur Navigasi Linier.....	21
Gambar 2.9	Struktur Navigasi Hierarki .....	22
Gambar 2.10	Struktur Navigasi Nonlinier .....	23
Gambar 2.11	Struktur Navigasi Komposit.....	24
Gambar 2.12	Diagram Analisis SWOT .....	26
Gambar 2.13	Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS 6 .....	28
Gambar 2.14	Tampilan Area Kerja Adobe Flash CS3 Profesional .....	29
Gambar 3.1	Stiker Endemik Warung Skate Yogyakarta .....	31
Gambar 3.2	Brosur Endemik Warung Skate Yogyakarta .....	32
Gambar 3.3	Struktur Navigasi Hierarki untuk Media Informasi Endemik Warung Skate Yogyakarta .....	42
Gambar 4.1	Bagan Proses Produksi .....	56
Gambar 4.2	Foto Produk sebelum diubah menjadi *.PNG.....	57
Gambar 4.3	Foto Produk setelah diubah menjadi *.PNG .....	57
Gambar 4.4	Gambar Tool Horizontal Type Tool Adobe Photoshop.....	58
Gambar 4.5	Gambar Button Text sebelum ditambahkan Effect Style.....	59
Gambar 4.6	Gambar Button Text setelah ditambahkan Effect Style .....	59
Gambar 4.7	Gambar Button Text ON .....	59
Gambar 4.8	Gambar Button Text OFF .....	60
Gambar 4.9	Gambar New File Flash .....	61

Gambar 4.10 Gambar Hasil Import to Library.....	61
Gambar 4.11 Convert to Symbol Adobe Flash CS 3 Professional .....	62
Gambar 4.12 Gambar Button ON di Adobe Flash CS 3 .....	62
Gambar 4.13 Membuat Slide Show di Halaman Utama Menggunakan Adobe Flash CS 3 Professional .....	64
Gambar 4.14 Gambar Convert Symbol Slide_home.....	64
Gambar 4.15 Gambar Insert Key Frame pada Movieclip Slide_home.....	65
Gambar 4.16 Gambar Penambahan Motion Tween Pada Movieclip Slide_home.....	65
Gambar 4.17 Gambar Pengaturan Color Alpha pada Movieclip Slide_home.....	66
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Utama .....	66
Gambar 4.19 Langkah Pertama Export *.exe .....	69
Gambar 4.20 Langkah Kedua Export *.exe .....	70



## INTISARI

Muhammad Widya Inderajaya NIM 09.12.4346 Skripsi : Perancangan Media Informasi Endemik Warung Skate Yogyakarta Berbasis Multimedia. Program Studi Multimedia Jurusan Sistem Informasi dan Ilmu Pendidikan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Endemik Warung Skate merupakan salah satu inovasi terbaru di dunia skateboard Indonesia khususnya di Yogyakarta. Merupakan skate shop pertama di Yogyakarta yang sebelumnya para skateboarder di Yogyakarta tidak mempunyai fasilitas untuk membeli kebutuhannya secara langsung. Mereka sampai rela pergi ke Bandung, Jakarta, Bahkan Bali hanya untuk membeli barang yang mereka inginkan. Munculnya Endemik Warung Skate sangat membantu kemajuan para skateboarder Yogyakarta. Tujuan. Penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan orang kepada sistem informasi dan seberapa penting sistem yang akan dibuat ini. Beberapa software yang digunakan mendukung untuk merancang sebuah sistem informasi berbasis multimedia, karena perusahaan ini baru berdiri maka media informasi ini akan membantu dari segi promo.

Penelitian didapat dengan metode wawancara dan mengukur sistem dengan uji coba yang akan dicoba langsung oleh pimpinan perusahaan. Wawancara oleh berbagai customer juga dapat membantu mendapatkan berbagai jawaban yang sekiranya menyangkut dengan sistem informasi ini. Sehingga akan menemukan jawaban seberapa penting sistem informasi ini dibuat.

***Kata kunci : Media informasi, Endemik Warung Skate Yogyakarta***



## **ABSTRACT**

*Muhammad Widya Inderajaya NIM 09.12.4346 Thesis: Design of Media Information Endemic Skate Shop Yogyakarta Based Multimedia. Multimedia Studies Program Department of Information Systems and Science High School Education Information Management Computer AMIKOM Yogyakarta.*

*Endemic Skate Shop is one of the latest innovations in the world of skateboarding Indonesia, especially in Yogyakarta. Is the first skate shop in Yogyakarta before the skateboarder in Yogyakarta do not have the facility to buy their needs directly. They are to be willing to go to Bandung, Jakarta, Bali Even just to buy the things they want. The emergence Endemic Skate Shop greatly help advance the skateboarder Yogyakarta. The purpose of this study is to find out how much interest people to the information system and how important this system is to be made. Some of the software used to design a system to support multimedia-based information, as this newly established company then this information will help the media in terms of promotion.*

*The research obtained by interview and measuring system with trials that will be tried directly by the head of the company. Interview by various customers also can help get a variety of answers that are likely concerned with this information system. So will find answers how important this information system created.*

**Keyword :** *Information media, Endemik Warung Skate Yogyakarta*