

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PADA DISTRO  
SUNRISE MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wahyu Ryandani**

**09.12.3994**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
2013**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PADA DISTRO  
SUNRISE MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Wahyu Ryandani**

**09.12.3994**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PADA DISTRO  
SUNRISE MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Ryandani**

**09.12.3994**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 5 April 2013

Dosen Pembimbing,

  
**Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom**  
**NIK. 190302037**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PADA DISTRO  
SUNRISE MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Ryandani**

**09.12.39948**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 18 Maret 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng,**  
**NIK.190302063**

**Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom**  
**NIK.190302187**

**Pandan P Purwacandra, M.Kom**  
**190302190**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 April 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 19032001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan hasil 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 didalam acuan naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 Maret 2013

Wahyu Ryandani

09.12.3994

## MOTTO

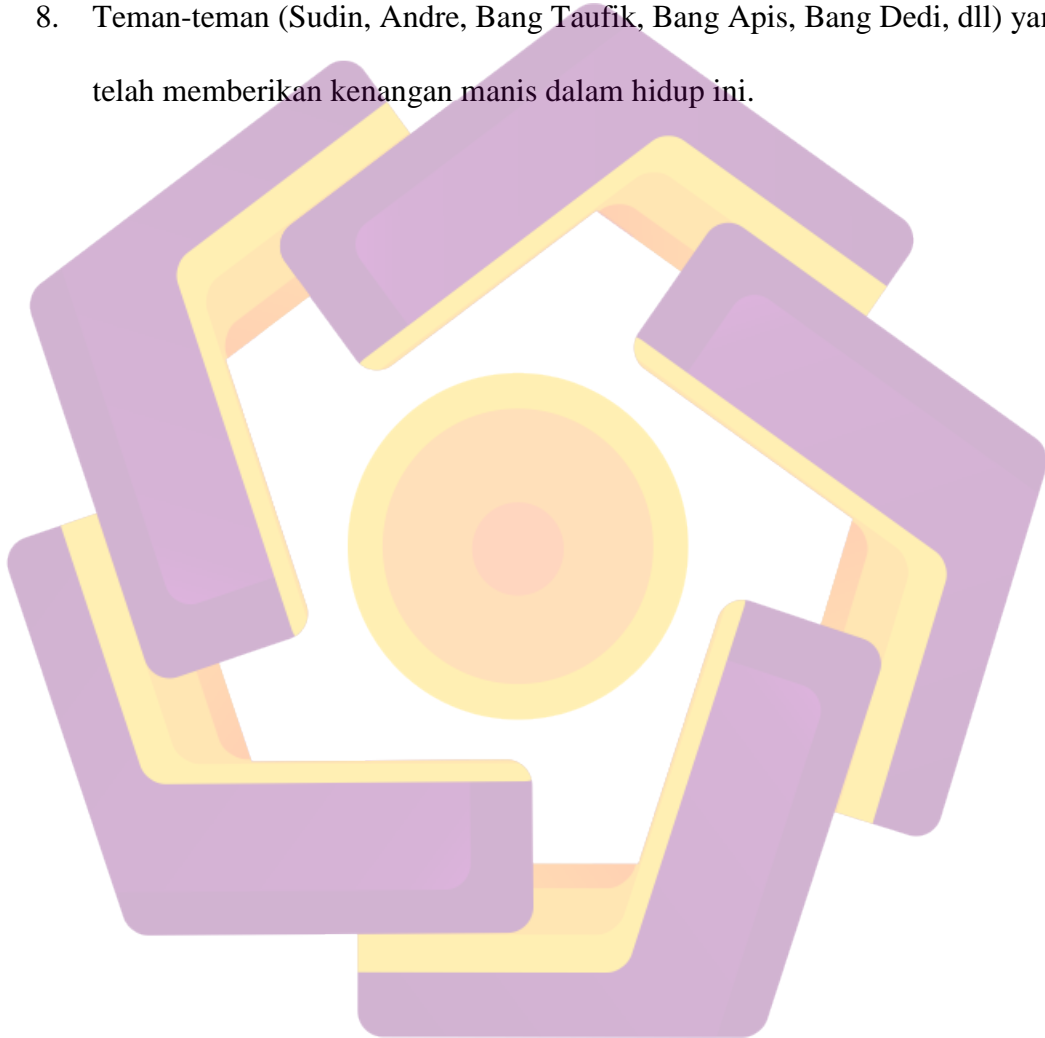
- Pengalaman merupakan guru terbaik dan pelajaran yang mahal.
- Jangan menunda pekerjaan jika bisa dikerjakan sekarang.
- Santai itu rileks, terlalu santai itu tidak baik.
- Sikap yang ku ambil, bukan pengaruh dari argumen orang, tapi karena aku percaya akan kemampuanku.
- Tong kosong nyaring bunyinya.
- Pacar yang kita sia-siakan akan disanjung dengan lelaki lain.
- Jangan mengganggu sarang lebah yang sedang tidur.
- Pikirkan siapa orang yang pertama bahagia jika kamu berhasil?
- Lebih keren mereka tahu dengan sendirinya siapa kita dari pada kita memberi tahu kepada mereka siapa kita.
- Sedekah itu menjauhkan kita dari kesialan.
- Menyayangi sekedarnya, mencintai sekedarnya, berharap sekedarnya dan sakit hati sekedarnya.
- Life for nothing or die for something.
- Lebih baik mencoba dan tahu hasilnya daripada berpasrah diri dan dihantui pertanyaan andai saja, kalau saja, jika.

## PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan rasa syukur setinggi-tingginya kepada Allah S.W.T dan tak lupa shalawat atas Nabi Besar kita Muhammad S.A.W atas kemudahan yang diberikan dan do'a yang tiada hentinya memohon kepada Allah S.W.T sebagai zat pencipta. Saya persembahkan Skripsi ini teruntuk :

1. Allah S.W.T sebagai tanda rasa syukur dan terimakasih atas segala nikmat yang dilimpahkan sehingga Penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada suri tauladan kita Rasullullah Muhammad S.A.W yang telah membawa cahaya penerang kedalam kehidupan dunia ini. Amin
2. Almarhum mbah lanang, Muhayan (orang tua belah ayah), almarhum mbah lanang dan mbah wedok (orang tua belah ibu) Mispan Joyo Misni dan Sarilah.
3. Kedua orang tua saya yang tercinta Herman Muhayan dan Yantini atas kasih sayang, do'a yang selalu dipanjatkan untuk kebaikan anaknya, dukungan semangat, dukungan materi hingga Skripsi ini terselesaikan. Tanpa orang tua saya, saya bukanlah siapa-siapa dan membahagiakan kalian adalah tujuan hidup saya.
4. Adik tersayang Asih Dahyani yang selalu memberi tantangan, semangat, dan dukungan agar abangnya cepat menyelesaikan Strata Satunya.
5. Untuk keluarga besarku terima kasih atas doa dan sarannya.
6. Ibu Ema Utami, Dr., S. Si, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang sabar membimbing saya untuk menyelesaikan Skripsi ini. Terima kasih

7. Sahabat saya (Olip, Hanz, Allan, Ziffi, Ivan, si pace Pebi) selaku teman seperjuangan yang telah memberikan kenangan manis ketika penulis menempuh pendidikan di Yogyakarta. Banyak hal yang telah kita lalui, terima kasih untuk semuanya.
8. Teman-teman (Sudin, Andre, Bang Taufik, Bang Apis, Bang Dedi, dll) yang telah memberikan kenangan manis dalam hidup ini.





## KATA PENGANTAR


Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Tak lupa shalawat dan salam dipanjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad S.A.W yang telah melimpahkan segala kebaikan kepada umatnya.

Penyusunan Skripsi ini tidaklah lepas dari berbagai macam hambatan dan kesulitan baik dari segi materi, moral, maupun spiritual. Namun, atas petunjuk dan pencerahan dari Allah S.W.T melalui berbagai macam cara dan media, alhamdulillah penulis akhirnya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan pengarahan dengan penuh kesabaran dan kelembutan serta motivasi dari awal hingga penulisan Skripsi ini terselesaikan.
4. Segenap dosen Jurusan Sistem Informasi beserta segenap staf pendukungnya atas bekal ilmu dan pengetahuan materi selama penulis menempuh studi.

5. Segenap Petugas Keamanan dan Petugas Parkiran STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan rasa aman kepada Mahasiswa/i.

Penulis menyadari dalam penulisan Skripsi ini masih banyak kekurangannya baik dari segi materi maupun penyajian tulisan. Oleh karena itu Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna memperbaiki dan menyempurnakan penulisan Skripsi ini. Semoga tulisan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.



Yogyakarta, 3 Maret 2013

Penulis

Wahyu Ryandani

## 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>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
Daftar Pustaka .....	6

<b>BAB II</b>	<b>LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2. 1	Konsep Dasar multimedia .....	7
2.1.1	Sejarah Multimedia .....	7
2.1.2	Pengertian Multimedia .....	9
2.1.3	Kelebihan Multimedia .....	10
2.1.4	Elemen Multimedia .....	11
2.1.4.1	Teks .....	12
2.1.4.2	Image (gambar).....	12
2.1.4.3	Audio (suara) .....	12
2.1.4.4	Video .....	12
2.1.4.5	Animation .....	12
2.1.4.6	Virtual Reality .....	12
2.1.5	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia .....	13
2.1.6	Pendefinisian Masalah Multimedia .....	16
2.1.7	Studi Kelayakan.....	17
2. 2	Aliran Aplikasi Multimedia .....	20
2.2.1	Struktur Linear .....	20
2.2.2	Struktur Menu .....	21
2.2.3	Struktur Hierarki .....	22
2.2.4	Struktur Jaringan .....	23
2.2.5	Struktur Kombinasi .....	24
2.2.6	Struktur dalam Web Multimedia.....	26

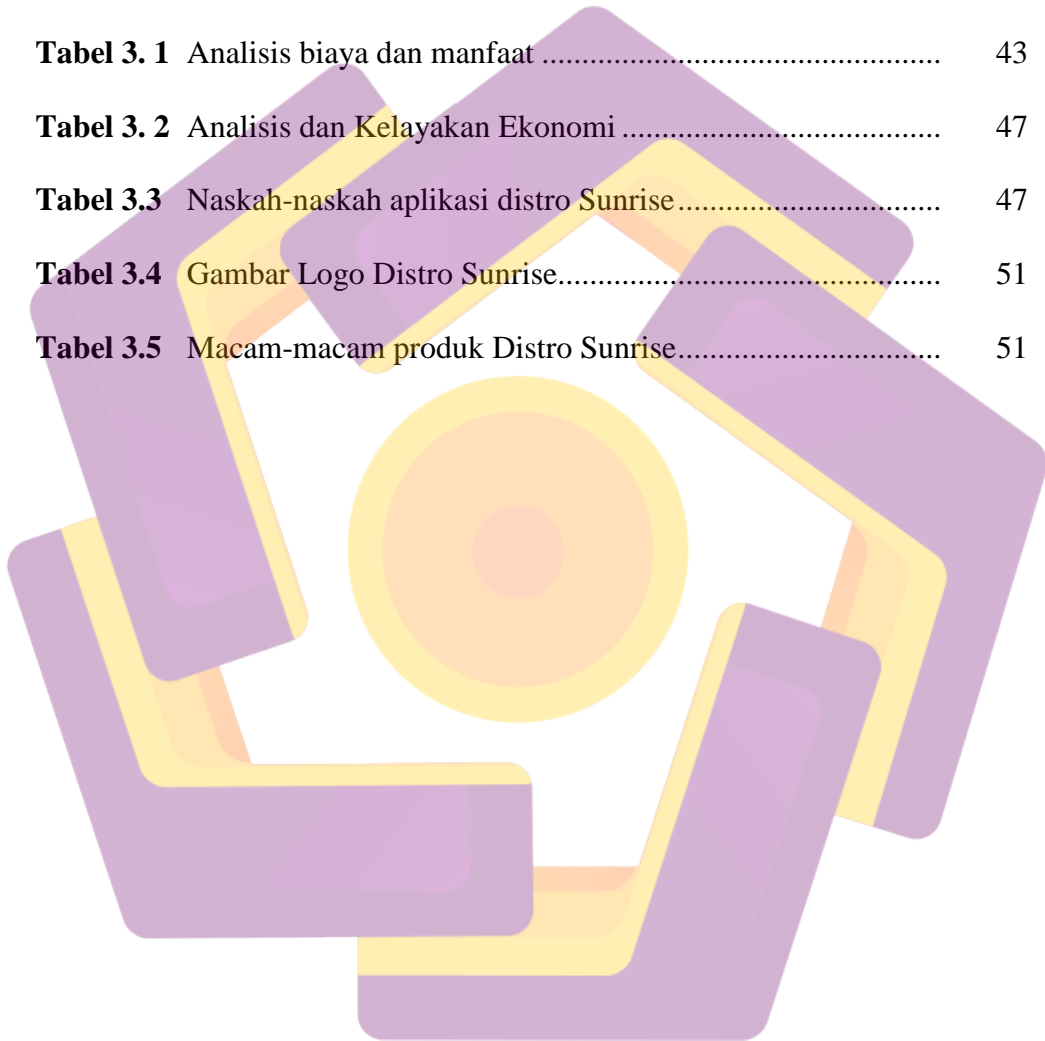
2.3	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	26
2.3.1	Adobe Flash CS3 .....	26
2.3.2	AdobeSoundbooth CS .....	27
2.3.3	Adobe Photoshop CS6.....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>34</b>
3.1	Analisis Sistem .....	34
3.1.1	Pengertian Analisis Sistem .....	34
3.1.2	Identifikasi Masalah .....	35
3.1.3	Analisis Kelemahan Sistem (PIECES) .....	35
3.1.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.1.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	39
3.1.4.2	Kebutuhan NonFungsional.....	39
3.1.5	Analisis Kelayakan Sistem .....	41
3.1.6	Analisis Kelayakan operasional .....	41
3.1.7	Analisis Kelayakan Hukum.....	41
3.1.8	Analisis Kelayakan Teknologi .....	42
3.1.9	Analisis Kelayakan Ekonomi .....	42
3.2	Perancangan Sistem.....	47
3.3	Perancangan Naskah .....	47
3.4	Material Colecting.....	50
3.5	Perancangan Interface .....	53

3.5.1	Halaman Menu Utama.....	54
3.5.2	Halaman Produk .....	54
3.5.3	Halaman Promo .....	55
3.5.4	Halaman Portofolio .....	55
3.5.5	Halaman Kontak .....	56
3.5.6	Halaman Cara Pemesanan .....	56
3.5.7	Halaman Link .....	57
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>58</b>
4.1	Implementasi .....	58
4.1.1	Uji Coba program .....	58
4.1.2	Membuat Background dan Mengedit Gambar .....	59
4.1.3	Pengeditan Suara .....	61
4.1.4	Import Gambar .....	63
4.1.5	Import Suara/Music instrument .....	64
4.2	Pembahasan .....	64
4.2.1	ActionScript pada tombol yang terdapat pada Menu .....	67
4.3	Menguji Sistem .....	74
4.3.1	Pengujian Unit .....	74
4.3.1.1	Proses antar halaman menu .....	75
4.3.1.2	Tampilan Menu Utama.....	76
4.4	Menjalankan Media Informasi .....	77
4.5	Manual Program .....	78
4.5.1	Tampilan Intro .....	78
4.5.2	Tampilan Menu .....	79
4.5.3	Tampilan Menu Produk.....	79

4.5.3.1	Tampilan Menu Portofolio .....	80
4.5.3.2	Tampilan Menu Promo.....	81
4.5.3.3	Tampilan Menu Kontak .....	81
4.5.3.4	Tampilan Menu Cara Pemesanan.....	82
4.5.3.5	Tampilan Menu Link.....	83
4.5.3.6	Tampilan Menu Keluar .....	83
4.6	Memelihara Sistem.....	84
4.7	Keunggulan dan Kelemahan Aplikasi.....	85
4.7.3	Keunggulan.....	85
4.7.4	Kelemahan.....	85
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>86</b>
5.1	Kesimpulan.....	86
5.2	Saran.....	87
	<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b>	Pengembangan Sistem Multimedia.....	15
<b>Tabel 2. 2</b>	Faktor-faktor yang kelayakan dan pertanyaan kunci .....	19
<b>Tabel 3. 1</b>	Analisis biaya dan manfaat .....	43
<b>Tabel 3. 2</b>	Analisis dan Kelayakan Ekonomi .....	47
<b>Tabel 3.3</b>	Naskah-naskah aplikasi distro Sunrise.....	47
<b>Tabel 3.4</b>	Gambar Logo Distro Sunrise.....	51
<b>Tabel 3.5</b>	Macam-macam produk Distro Sunrise.....	51





## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Lima elemen multimedia .....	11
<b>Gambar 2.2</b>	Siklus pengembangan sistem multimedia .....	14
<b>Gambar 2.3</b>	Struktur Linear .....	21
<b>Gambar 2.4</b>	Struktur Menu.....	22
<b>Gambar 2.5</b>	Struktur Hierarki.....	23
<b>Gambar 2.6</b>	Struktur Jaringan .....	24
<b>Gambar 2.7</b>	Struktur Kombinasi .....	25
<b>Gambar 2.8</b>	Tampilan Adobe Flash CS3.....	27
<b>Gambar 2.9</b>	Tampilan Adobe Photoshop CS6 .....	28
<b>Gambar 3.1</b>	Rancangan Halaman Menu utama.....	54
<b>Gambar 3.2</b>	Rancangan halaman menu Produk .....	54
<b>Gambar 3.3</b>	Rancangan halaman Promo .....	55
<b>Gambar 3.4</b>	Rancangan halaman Portofolio.....	55
<b>Gambar 3.5</b>	Rancangan halaman kontak.....	56
<b>Gambar 3.6</b>	Rancangan halaman Cara pemesanan .....	56
<b>Gambar 3.7</b>	Rancangan Halaman Link .....	57
<b>Gambar 4.1</b>	Bagan cara membuat media informasi Sunrise Distro ....	58
<b>Gambar 4.2</b>	Gambar halaman background dan logo sunrise.....	59
<b>Gambar 4.3</b>	Gambar halaman selamat datang.....	60

<b>Gambar 4.4</b>	Lambang Distro Sunrise dalam bentuk teks.....	60
<b>Gambar 4.5</b>	Tampilan <i>Record</i> .....	61
<b>Gambar 4.6</b>	Tampilan suara/musik yang diedit pada Adobe Soundbooth CS3 .....	62
<b>Gambar 4.7</b>	Tampilan lembar kerja Adobe Flash CS3 .....	63
<b>Gambar 4.8</b>	Tampilan saat mengimport gambar ke library.....	64
<b>Gambar 4.9</b>	Tampilan saat mengimport suara.....	64
<b>Gambar 5.0</b>	Tampilan Aplikasi untuk Halaman Intro .....	75
<b>Gambar 5.1</b>	Tampilan teks setelah intro.....	76
<b>Gambar 5.2</b>	Tampilan Menu Utama.....	76
<b>Gambar 5.3</b>	Tampilan aplikasi untuk halaman Produk .....	77
<b>Gambar 5.4</b>	Tampilan Intro Media Informasi Distro Sunrise .....	78
<b>Gambar 5.5</b>	Tampilan teks setelah intro.....	78
<b>Gambar 5.6</b>	Tampilan Menu Utama.....	79
<b>Gambar 5.7</b>	Tampilan Menu Produk.....	80
<b>Gambar 5.8</b>	Tampilan menu Portofolio.....	80
<b>Gambar 5.9</b>	Tampilan Menu Promo.....	81
<b>Gambar 6.0</b>	Tampilan Menu Kontak.....	82
<b>Gambar 6.1</b>	Tampilan Menu Cara Pemesanan.....	82
<b>Gambar 6.2</b>	Tampilan aplikasi halaman Link .....	83
<b>Gambar 6.3</b>	Tampilan Menu Keluar.....	84

## INTISARI

Sejak muncul pertama kali pada tahun 1990-an di Bandung, distro semakin berkembang di beberapa kota. Termasuk salah satunya di Purworejo. Distro Sunrise merupakan sebuah *distributore store* yang berdiri di Purworejo yang menjual pakaian, sepatu, topi, jaket, ikat pinggang, jeans, kemeja polo, kemeja, tas, dompet yang di distributor langsung dari Bandung. Distro sunrise berdiri pada tanggal 11 maret 2011.

Tujuan saya melakukan penelitian terhadap distro sunrise adalah untuk mengembangkan potensi yang di miliki Distro Sunrise untuk kedepannya lebih maju lagi dari sekarang dan hal itu di dukung masih minimnya usaha distro di Purworejo. Dan peluang untuk mengembangkan dan memajukan usaha distro sunrise masih sangat terbuka lebar.

Tujuan penulis menyusun Analisis dan Perancangan Media Informasi pada Distro Sunrise menggunakan Adobe Flash CS3 adalah untuk membangun sebuah rancangan media untuk memberikan informasi yang lebih efektif dan menarik ke masyarakat umum yang nantinya akan di gunakan oleh distro sunrise.

**Kata Kunci** : Analisis dan Perancangan, Adobe Flash CS3

## ABSTRACT

Since its first appearance in the 1990s in Bandung, growing distributions in several cities. Including one in Purworejo. Distro Sunrise is a standing distributore purworejo store that sells clothes, shoes, hats, jackets, belts, jeans, polo shirts, shirts, bags, wallets are in direct distributor of Bandung. Distro sunrise was established on 11 March 2011.

I am to do research on distribution sunrise is to develop the potential of which is owned Distro Sunrise to do more advanced than it is now and the support is still lacking in purworejo distro business. And opportunities to develop and advance the distribution business is still very wide open sunrise.

The purpose writers compose Analysis and Design of Media Information on Sunrise distributions using Adobe Flash CS3 was to build a design media to deliver information more effectively and quickly to the general public that will be used by the distro sunrise.

**Keywords:** Analysis and Design, Adobe Flash CS3

