

**PROFIL PERUSAHAAN BERBASIS MULTIMEDIA
PADA WW DIGITAL
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Mahesa Aji Putra

09.22.1141

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Profil Perusahaan Berbasis Multimedia
Pada WW Digital Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mahesa Aji Putra

09.22.1141

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Juli 2012

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.

PENGESAHAN

SKRIPSI

Profil Perusahaan Berbasis Multimedia Pada WW Digital Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mahesa Aji Putra

09.22.1141

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 7 Agustus 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 September 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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.

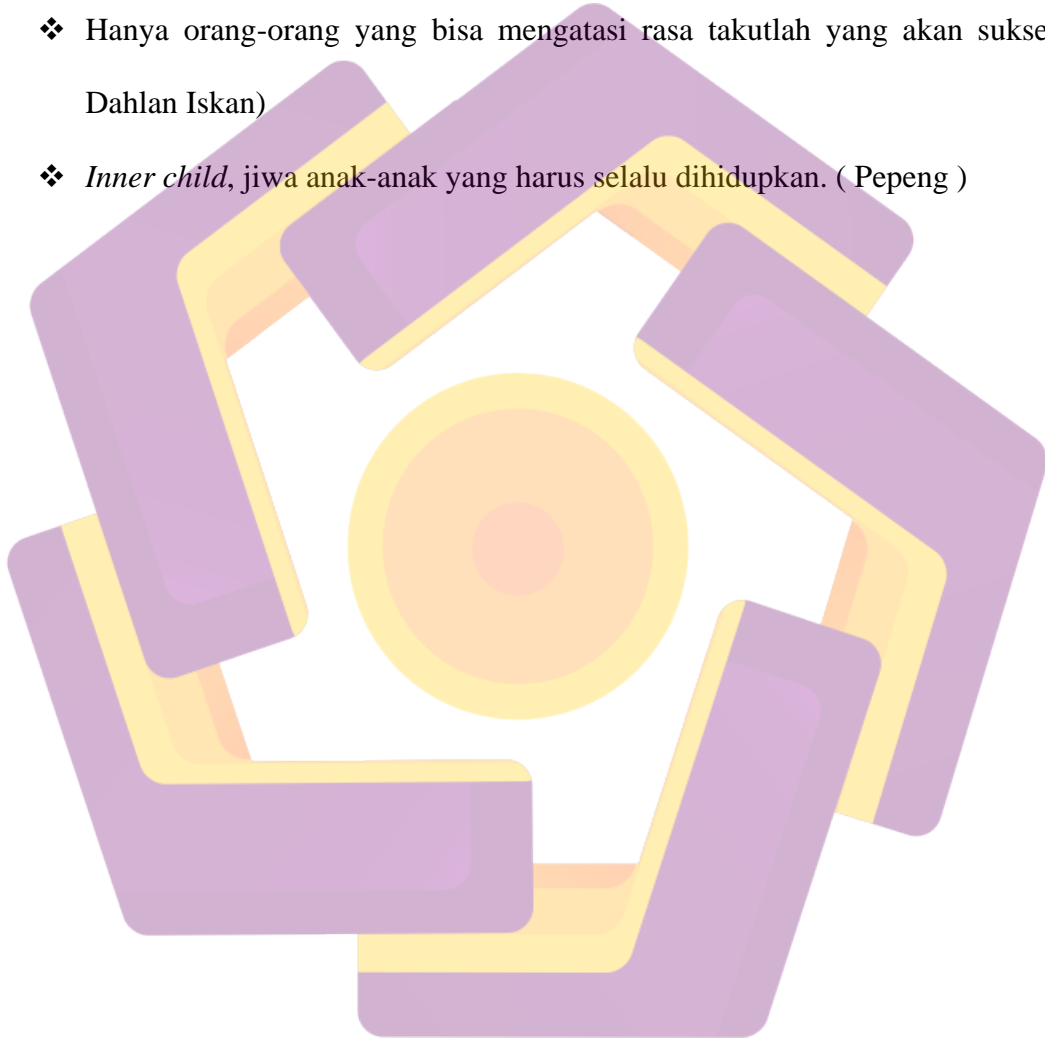
Yogyakarta, 11 September 2012

Mahesa Aji Putra

(09.22.1141)

MOTO

- ❖ Tentukanlah pilihan tindakan yang baik, tanpa harus bergantung pada kualitas perasaan kita. (Mario Teguh)
- ❖ Jika mungkin gagal, berarti mungkin berhasil. (Mario Teguh)
- ❖ Hanya orang-orang yang bisa mengatasi rasa takutlah yang akan sukses. (Dahlan Iskan)
- ❖ *Inner child*, jiwa anak-anak yang harus selalu dihidupkan. (Pepeng)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan skripsi ini penulis persembahkan sebagai ungkapan syukur dan terima kasih kepada:

- Alloh SWT Sang Penciptaku, Alhamdulillah selalu saya panjatkan atas limpahan rahmat dan karunia-Nya baik berupa rezeki, kesehatan, serta kesempatan yang tak dapat diukur dengan apapun di dunia ini.
- Bapak dan Ibu yang telah membesarkan, merawat, dan mendidikku. Terima kasih atas do'a, nasehat, restu, serta dukungan atas apapun jalan yang saya pilih.
- Adik-adikku dirumah, terima kasih do'a dan dukunganya semoga aku bisa memberi contoh yang baik buat kalian.
- Perempuanaku (calon istriku), terima kasih atas do'a, kesetiaan, nasehat, omelan dan dukungan yang tak ada hentinya 'akhirnya mamas lulus neng :p'
- Kabeh kanca-kancaku sing tersebar nang seluruh Indonesia, ksuwun lan sukses nggo kabeh.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah tak lupa dihaturkan kehadirat Alloh SWT atas berkah, rahmat, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini. Penulisan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Strata-1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Skripsi ini tidak akan pernah dan bahkan tidak mampu penulis selesaikan tanpa bantuan dan dorongan dari semua pihak. Maka pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar - besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya dan sabar dalam membimbing penulis.
3. Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom. dan Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku dosen penguji, terima kasih atas masukannya untuk kesempurnaan skripsi ini.
4. Benny Setiawan S.E., *store manager* WW Digital atas izin dan bantuannya dalam pengambilan data di perusahaanya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak sekali kekurangan serta masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun.

Yogyakarta, 11 September 2012

Penulis

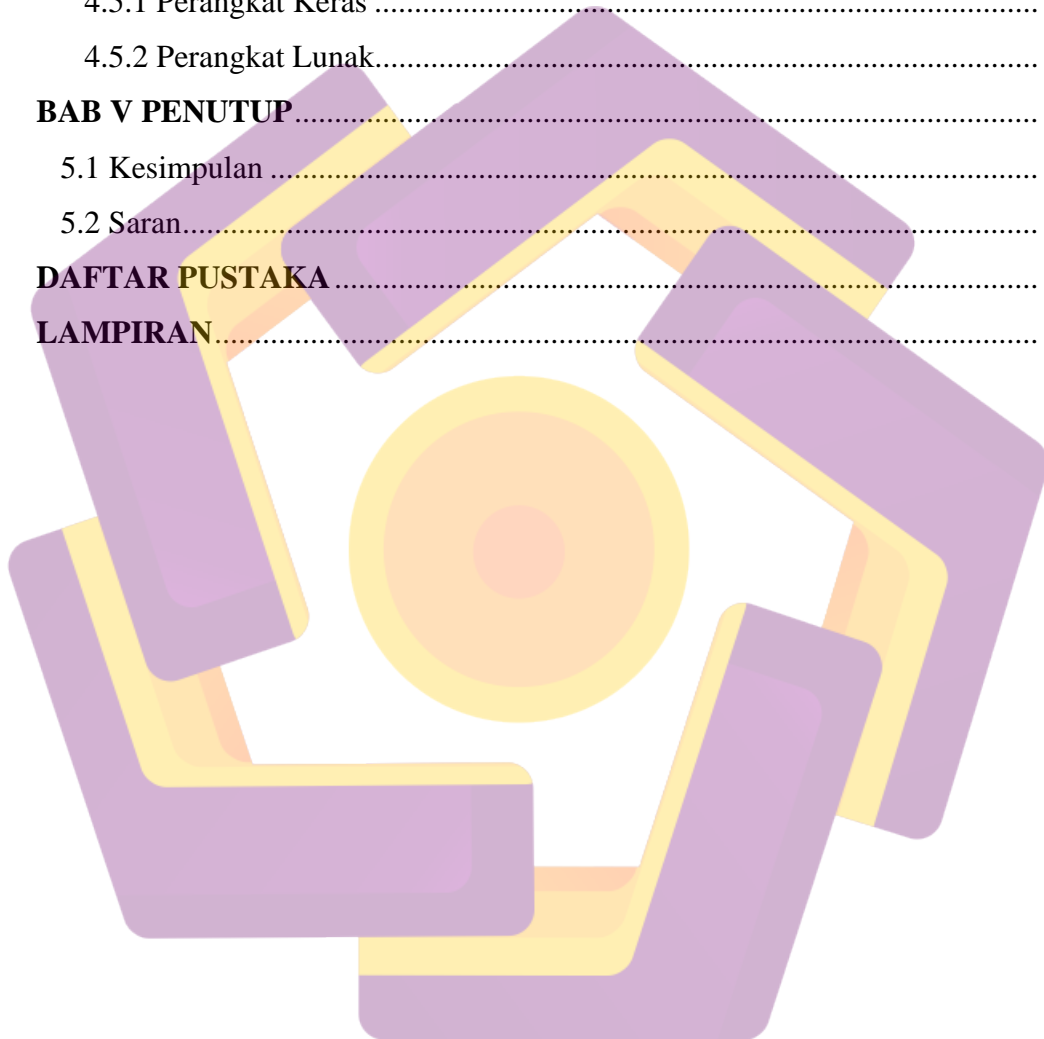
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Sistematika Penyusunan.....	4
1.7 Jadwal Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Multimedia	6
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	6
2.2 Elemen-Element Multimedia	7
2.3 Struktur Sistem Informasi Multimedia	7
2.3.1 Struktur Linier	8
2.3.2 Struktur Hierarki	8
2.3.3 Struktur Piramida	9

2.3.4 Struktur Polar	9
2.4 Langkah-langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	10
2.4.1 Mendefinisikan Masalah	10
2.4.2 Merancang Konsep	10
2.4.3 Merancang Isi.....	10
2.4.4 Menulis Naskah.....	10
2.4.5 Merancang Grafik	11
2.4.6 Memproduksi Sistem	11
2.4.7 Melakukan Tes Pemakai	11
2.4.8 Menggunakan Sistem.....	11
2.4.9 Memelihara Sistem.....	11
2.5 Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	12
2.5.1 Adobe Photoshop	12
2.5.2 Macromedia Director MX.....	15
2.5.3 Adobe Audition.....	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	19
3.1 Gambaran Umum.....	19
3.1.1 Latar Belakang	19
3.1.2 Tujuan	19
3.1.3 Visi dan Misi.....	19
3.1.4 Stuktur Organisasi.....	20
3.2 Analisis Sistem.....	21
3.3 Identifikasi Masalah.....	22
3.4 Analisis Kelemahan Sistem	22
3.4.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	23
3.4.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	23
3.4.3 Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>)	24
3.4.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	24
3.4.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	25
3.4.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	25
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	26

3.6 Analisis Kelayakan Sistem.....	27
3.6.1 Kelayakan Teknologi	28
3.6.2 Kelayakan Sosial.....	28
3.6.3 Kelayakan Hukum.....	28
3.6.4 Kelayakan Operasional	28
3.6.5 Kelayakan Ekonomi	28
3.7 Analisis Biaya dan Manfaat	29
3.7.1 Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Periods</i>).....	29
3.7.2 Analisis ROI (<i>Return On Investment</i>).....	30
3.7.3 Analisis NPV (<i>Net Present Value</i>).....	31
3.8 Rancangan Sistem	33
3.8.1 Merancang Konsep	33
3.8.2 Merancang Isi.....	33
3.8.3 Merancang Naskh.....	33
3.8.4 Merancang Grafik	35
3.8.4.1 Sketsa Intro	35
3.8.4.2 Sketsa Menu Utama	36
3.8.4.3 Sketsa Sub menu Profil	37
3.8.4.4 Sketsa Sub menu Galeri	38
3.8.4.5 Sketsa Sub menu Rekanan	39
3.8.4.6 Sketsa Sub menu Hubungi Kami	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Memproduksi Sistem	41
4.1.1 Mengolah gambar dengan Adobe Photoshop CS	42
4.1.2 Mengolah suara dengan Adobe Audition.....	44
4.1.3 Pembuatan aplikasi multimedia dengan Macromedia Director	45
4.2 Melakukan uji coba	54
4.3 Manual Program.....	58
4.3.1 Intro	58
4.3.2 Menu Utama.....	59
4.3.3 Submenu Profil	60

4.3.4 Submenu Galeri.....	61
4.3.5 Submenu Rekanan.....	62
4.3.6 Submenu Hubungi Kami.....	63
4.4 Menggunakan Sistem.....	63
4.5 Memelihara Sistem	64
4.5.1 Perangkat Keras	64
4.5.2 Perangkat Lunak.....	64
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	69



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	5
Tabel 3.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	23
Tabel 3.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	24
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>)	24
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	25
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	25
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	26
Tabel 3.7 Analisis Biaya dan Manfaat	29
Tabel 3.8 Hasil Analisis	32
Tabel 4.1 Hasil uji Coba Koresponden	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen multimedia.....	7
Gambar 2.2 Desain Struktur Linier.....	8
Gambar 2.3 Desain Struktur Hierarki	8
Gambar 2.4 Desain Struktur Piramida	9
Gambar 2.5 Desain Struktur Polar	9
Gambar 2.6 Struktur Pengembangan Sistem	12
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS	14
Gambar 2.8 Tampilan Macromedia Director MX.....	16
Gambar 2.9 Tampilan Adobbe Audition.....	18
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	20
Gambar 3.2 Perancangan Struktur Hierarki	34
Gambar 3.3 Tampilan rancangan intro.....	35
Gambar 3.4 Tampilan rancangan menu utama	36
Gambar 3.5 Tampilan rancangan sub menu profil.....	37
Gambar 3.6 Tampilan rancangan sub menu galeri.....	38
Gambar 3.7 Tampilan rancangan sub menu rekanan	39
Gambar 3.8 Tampilan rancangan sub menu hubungi kami.....	40
Gambar 4.1 Diagram Alur Proses Produksi.....	41
Gambar 4.2 Membuat lembar kerja baru pada photoshop	42
Gambar 4.3 Hasil desain background pada photoshop	43
Gambar 4.4 Menyimpan background pada photoshop	43
Gambar 4.5 Menghapus suara pada Adobe audition	44
Gambar 4.6 Tampilan Macromedia Director	45
Gambar 4.7 Tampilan import pada Macromedia Director.....	46
Gambar 4.8 Tampilan lembar kerja pada Macromedia Director	46
Gambar 4.9 Tampilan <i>motion tweening</i>	47
Gambar 4.10 Tampilan <i>behaviors inspector</i>	48
Gambar 4.11 Pembuatan action pada <i>behaviors inspector</i>	49
Gambar 4.12 Tampilan <i>channel script</i>	49

Gambar 4.13 Membuat <i>behaviour script go to</i>	50
Gambar 4.14 <i>Action Script Fullscreen</i>	50
Gambar 4.15 Tampilan <i>display template</i>	51
Gambar 4.16 Tampilan <i>projector setting</i>	51
Gambar 4.17 Tampilan <i>publish setting</i>	52
Gambar 4.18 <i>Script autorun.inf</i>	53
Gambar 4.19 Tampilan intro	58
Gambar 4.20 Tampilan menu utama	59
Gambar 4.21 Tampilan submenu profil	60
Gambar 4.22 Tampilan submenu galeri	61
Gambar 4.23 Tampilan submenu rekanan	62
Gambar 4.24 Tampilan submenu Hubungi Kami	63



INTISARI

Teknologi informasi berkembang pesat sehingga dituntut adanya peran serta komputer dalam penyajian informasi, karena kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar. Penyajian informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam bentuk multimedia interaktif yang meliputi gambar, teks, animasi, suara, dan video. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara akurat, menarik, dan *up to date*.

Penyampaian informasi pada WW Digital masih menggunakan media cetak berupa brosur, pamflet, dan selebaran, sehingga dibutuhkan pembuatan sistem baru yaitu berupa aplikasi multimedia agar dapat bersaing di era digital.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan aplikasi multimedia ini memberikan dampak positif pada meningkatnya *image* WW Digital, sekaligus sosialisasi teknologi multimedia kepada masyarakat.

Kata kunci: media informasi, multimedia interaktif, ww digital, teknologi



ABSTRACT

Rapidly developing information technology that is required of the role of computers in the presentation of information, because the need for an information society is enormous. Presentation of information would be more interesting if displayed in the form of interactive multimedia, including images, text, animation, sound, and video. Multimedia application itself is expected to provide information in an accurate, interesting, and up to date.

Delivery of information at WW Digital still use print media in the form of brochures, pamphlets, and flyers, and so we need a new system that is making a multimedia application to compete in the digital era.

The analysis showed that the application of multimedia applications is a positive impact on increasing the WW digital image, as well as multimedia technology dissemination to the public.

Key words: information media, interactive multimedia, ww digital, technology

