

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA DEMENTS
GALLERY YOGYAKARTA**

Skripsi



Disusun oleh :

Ivan Robiardi

06.11.1125

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA**

2011

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA
DEMENTS GALLERY YOGYAKARTA**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

Ivan Robiardi

06.11.1125

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA
DEMENTS GALLERY YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ivan Robiardi

06.11.1125

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Juni 2010

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA
DEMENTS GALLERY YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ivan Robiardi

06.11.1125

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Februari 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom.
NIK. 190302125**

**Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096**

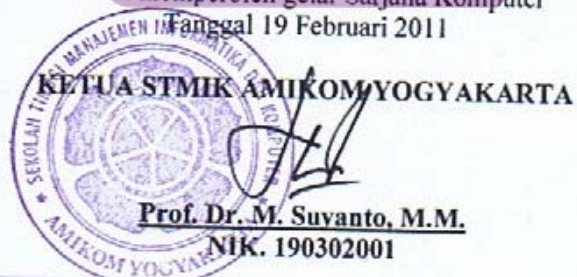
**M. Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 19 Februari 2011

KETUA STMK AMIKOM YOGYAKARTA




**Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 24Februari 2011


Ivan Robiardi

06.11.1125

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya kecil ini penulis persembahkan kepada pihak-pihak terkait dan orang-orang tercinta yang telah membimbing dan menuntun penulis sehingga menjadi seperti sekarang ini. Terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

- Tuhan Yang Maha Esa, terima kasih atas nafas yang telah Kau berikan sampai saat ini.
- Papa dan Mama, terimakasih atas doa dan restunya.
- My Brother Aga khaitari and My Sister Azwajini Hanum.
- Pak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih atas waktu yang diberikan ditengah-tengah kesibukan bapak untuk membimbing dan mengarahkan saya menjadi lebih baik.
- Om Auni Chandra yang telah memberikan banyak masukan dan semangat.
- My Girl Friends Diah Setyaningrum yang telah menemani hari-hari ku, dan menjadikannya lebih berwarna.
- Mbak Nung terimakasih atas semangatnya,
- Teman-temanku Tejok, Wahid, Tutut, Ady, Kotrek, Teguh, Ciwa, Agung, Tino, Ijal, SEMOGA KARIR KITA SUKSES
- Teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Terima kasih semuanya.

MOTTO

Kepuasan Dalam Memperoleh
Keberhasilan Bukan Dari Hasilnya
Melainkan Dari Perjuangan Yang
Dihargai,

Jangan pernah menunda-nunda sesuatu
yang ingin dicapai

Kuolah kata, kubaca makna, kuikat
dalam alinea, kubingkai dalam bab
sejumlah lima, jadilah mahakarya,
gelar sarjana kuterima,
orangtua, calon istri dan calon
mertua pun bahagia,

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan atas rahmatNya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi dengan judul **“Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Penyampaian Informasi Pada Dements Gallery Yogyakarta”**.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, dorongan, kerjasama maupun bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

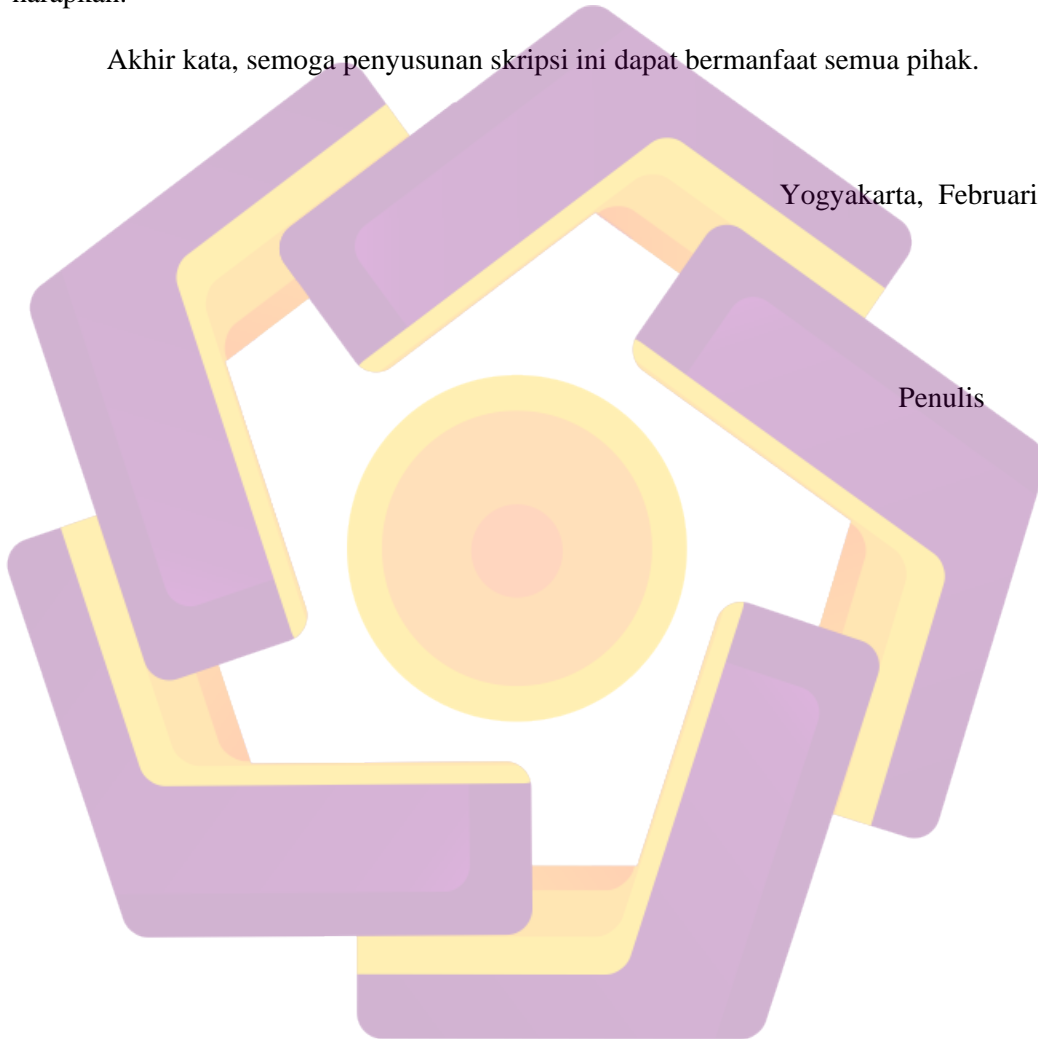
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
3. Bapak Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Segenap Staf Pengajar di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
5. Orang tua yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan laporan skripsi.
6. Pihak pengelola perusahaan Dements Gallery yang telah memberikan banyak informasi yang berkaitan dengan penulisan laporan skripsi ini.
7. Teman-teman serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat semua pihak.

Yogyakarta, Februari 2011

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Metode Pengumpulan Data	5
1.6. Sistematika Penulisan Laporan	5
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1. Konsep Dasar Informasi	8
2.1.1. Pengertian Informasi	8
2.1.2. Kualitas Informasi	8
2.2. Konsep Dasar Multimedia	9

2.2.1. Defenisi Multimedia	9
2.2.2. Sejarah Multimedia	10
2.2.3. Perkembangan Multimedia	11
2.3. Elemen Multimedia	12
2.3.1. Teks	12
2.3.2. Audio	12
2.3.3. Video	13
2.3.4. Animasi	14
2.3.5. Grafik	14
2.4. Struktur Sistem Informasi Multimedia	15
2.5. Langkah – langkah Pengembangan Sistem	17
2.6. Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
2.6.1. Adobe Illustrator CS3.....	19
2.6.2. Adobe Photoshop CS3	20
2.6.3. Adobe Flash CS3	21
2.7. Gambaran Umum Perusahaan	22
2.7.1. Sejarah Perusahaan	22
2.7.1. Visi Misi Perusahaan	22

BAB III. ANALISIS SISTEM

3.1. Analisis Sistem	23
3.1.1. Analisis Kelemahan Sistem	24
3.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.1.2.1. Kebutuhan Fungsional (Funtional Requirement)	28

3.1.2.2. Kebutuhan Non-Fungsional (Non-Funtional Requirement) ...	29
3.1.3. Analisis Kelayakan Sistem	31
3.1.3.1. Kelayakan Teknis	31
3.1.3.2. Kelayakan Operasional	32
3.1.3.3. Kelayakan Ekonomi	32
3.1.3.4. Kelayakan Hukum	40
3.2. Perancangan Sistem	40
3.2.1. Merancang Konsep	41
3.2.2. Merancang Isi	42
3.2.2. Merancang Naskah	42
3.2.2. Perancangan Interface	47
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1. Memproduksi Sistem	50
4.1.1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Illustrator CS3	50
4.1.2. Mengkoreksi Kontras Dengan Curves Pada Adobe Photoshop	52
4.1.3. Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Adobe Flash CS3.....	53
4.1.3.1. Memasukan Data (resource) ke Adobe Flash CS3	53
4.1.3.2. Membuat Animasi Peta Lokasi dengan Motion Guide	54
4.1.3.2. Membuat Tombol	55
4.1.3.2. Membuat File Windows Projector	58
4.2. Implementasi Sistem	59
4.2.1. Pengetesan Sistem	59
4.2.2. Menggunakan Sistem	61

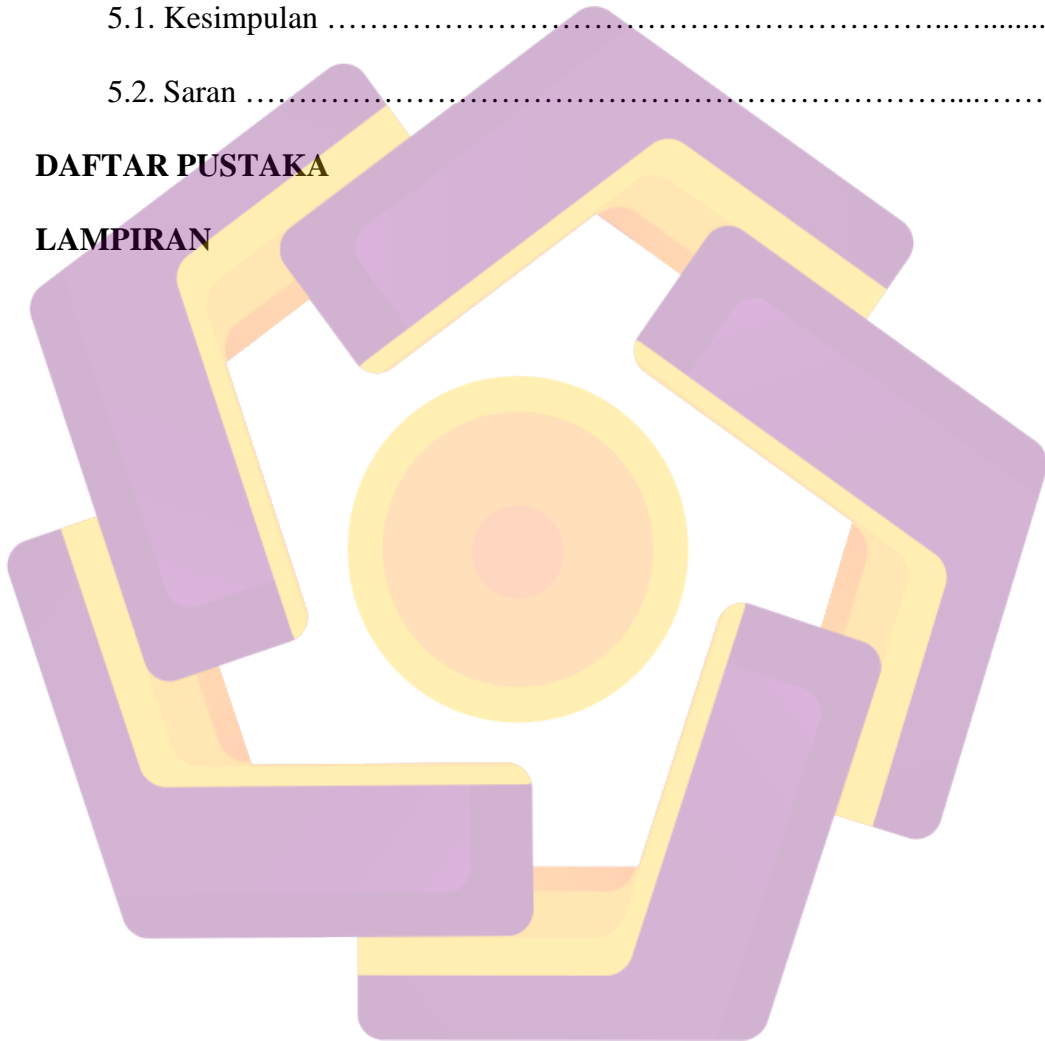
4.2.3. Memelihara Sistem	62
4.2.3.1. Membaca File External .XML	62
4.2.3.2. Hardware	63
4.2.3.3. Software	64

BAB V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan	65
5.2. Saran	66

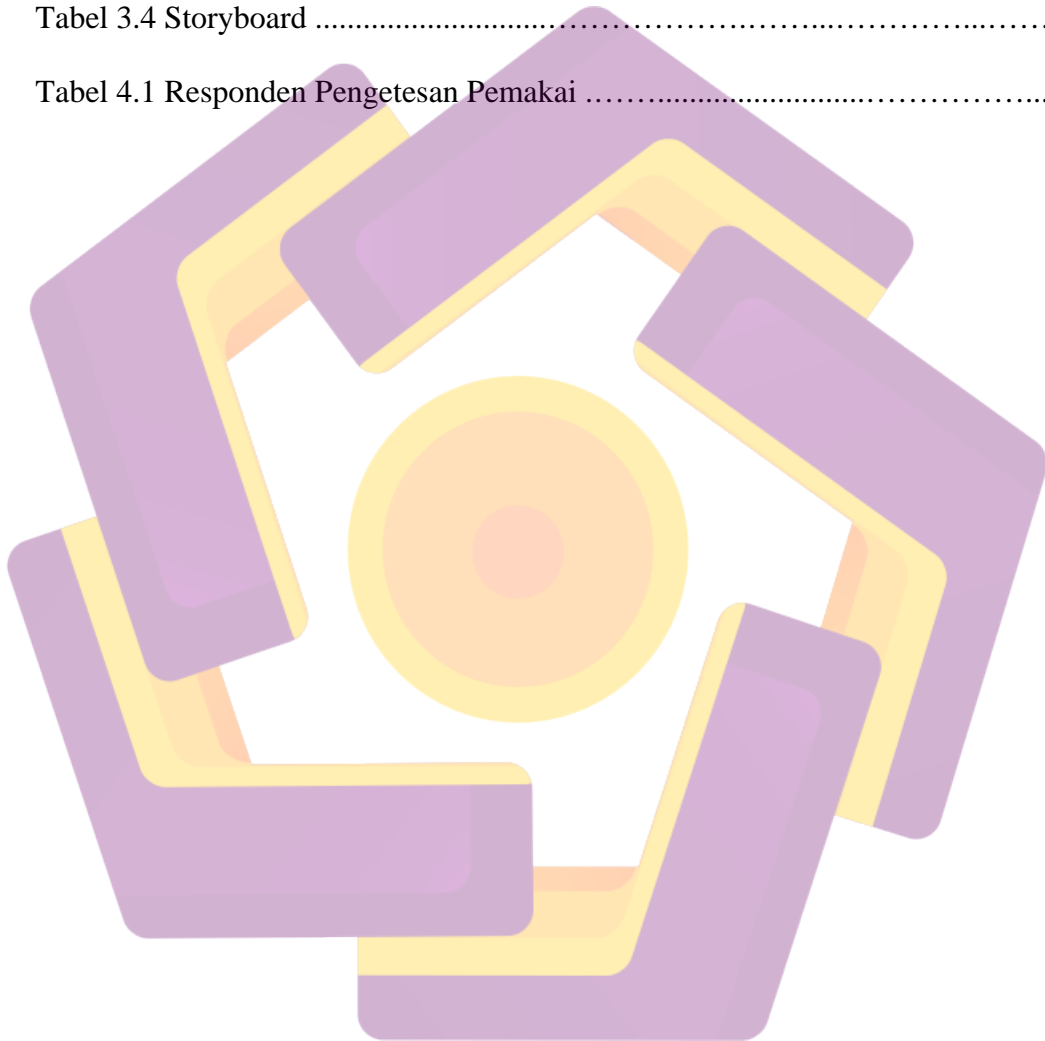
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Analisis Kinerja (Performance)	25
Tabel 3.2. Rincian Biaya - Manfaat	35
Tabel 3.3. Kelayakan	39
Tabel 3.4 Storyboard	46
Tabel 4.1 Responden Pengetesan Pemakai	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Linier	14
Gambar 2.2. Struktur Hierarki	15
Gambar 2.3. Struktur Nonlinier	15
Gambar 2.4. Struktur Komposit	16
Gambar 2.5. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	17
Gambar 2.6. Pengembangan Sistem Multimedia	17
Gambar 2.7. Tampilan Adobe Illustrator CS3	20
Gambar 2.8. Tampilan Adobe Photoshop CS3	21
Gambar 2.9. Tampilan Adobe Flash CS3	21
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi	43
Gambar 3.2. Rancangan Tampilan Home	47
Gambar 3.3. Rancangan Tampilan Product	48
Gambar 3.4. Rancangan Tampilan Gallery	48
Gambar 3.5. Rancangan Tampilan Contact & Reservation	49
Gambar 3.6. Rancangan Tampilan Help	49
Gambar 4.1. Kotak Dialog New Document	51
Gambar 4.2. Tampilan Background Pada Layar Kerja Illustrator CS3	51
Gambar 4.3. Open File Pada Photoshop CS3.....	52
Gambar 4.4. Koreksi Kontras Dengan Curves Pada Photoshop CS3	53
Gambar 4.5. Tampilan Import File Pada Layar Kerja Flash CS3	54

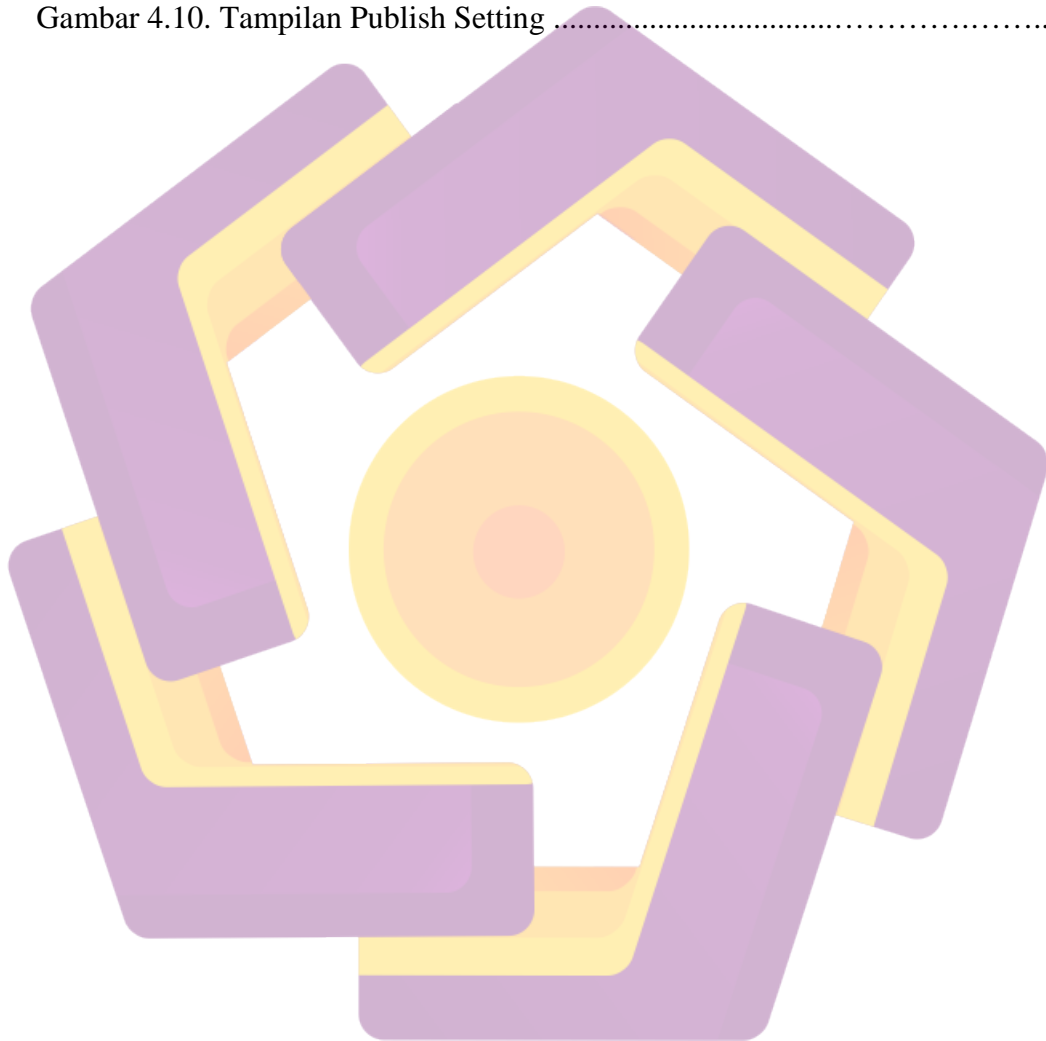
Gambar 4.6. Tampilan Pengguna Animasi Guide Pada Halaman Contact (Peta Lokasi) 55

Gambar 4.7. Dialog Box Create New Symbol 56

Gambar 4.8. Gambar Tampilan Eedit Tombol 56

Gambar 4.9. Tampilan Panel Action Button 57

Gambar 4.10. Tampilan Publish Setting 58



INTISARI

Dements Gallery merupakan Industri yang bergerak dibidang kerajinan, dimana selama ini usaha unit dagang tersebut menggunakan media cetak sebagai media dalam penyampaian informasi produk maupun layanan yang di sediakan pada perusahaan. Penyajian dengan menggunakan media yang ada selama ini memiliki keterbatasan, yaitu dalam menarik minat konsumen maupun calon konsumen untuk mendapatkan informasi. Media cetak hanya terbatas pada text dan gambar sehingga terlihat kurang menarik perhatian dalam menggali informasi yang ada, maka penyusun akan mencoba menerapkan aplikasi multimedia sebagai media informasi tambahan dalam penyampaian informasi yang nantinya akan dikemas dalam bentuk CD dan Kios informasi yang berisikan informasi yang menarik mengenai perusahaan.

Aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif, dengan pengertian informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat pengunjung, dan memiliki nilai lebih dalam penyajiannya. Selain itu aplikasi yang akan dikembangkan bersifat dinamis dimana informasi terkandung didalamnya dapat diupdate melalui file XML yang terhubung langsung dengan aplikasi tersebut.

Kata Kunci : Multimedia, XML, CD Interaktif, Kios Informasi, Interaktif.

ABSTRACT

Dements Gallery is the one industries of handicrafts, which had been trading business units that using print media as the media for delivering some information products and services which is provided on the company. The presentation by using the media is limited, as like for attracting customers and prospective customers to get some information. The print media is just limited in text and images that look less interested in exploring the information, the compiler will try to implement multimedia application as additional information in the media to deliver information that will be packaged in the form of CDs and kiosks which containing value information about the company.

Multimedia application has a value of communication interactively, with a sense of information is not only viewed as a printout, but can be heard, as forming simulations and animations that can arouse the interest of visitors, and have more value in Presentation. Besides that, the application is going to be developed is dynamic, where the information instead can be updated via an XML file that is directly connected with the application.

Keywords: *Multimedia, XML, interactive CDs, Information Kiosks, Interactive.*

