

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA PADA BAKPIA SUPARDI SRANDAKAN BANTUL**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Sumanto

08.21.0347

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Sistem Informatika
Berbasis Multimedia Pada Bakpia Supardi
Srandakan Bantul**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sumanto

08.21.0347

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 April 2011

Dosen Pembimbing,



Armadiyah Amborowati, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Sistem Informatika
Berbasis Multimedia Pada Bakpia Supardi
Srandakan Bantul**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sumanto

08.21.0347

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 April 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Drs Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 April 2011



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, 19 April 2011

Sumanto
08.21.0347

MOTO

"Disiplinlah dalam waktu, sikap, pekerjaan
karena hal ini akan membawa kita ke dalam
KESUKSESAN"

"Pandanglah hidup itu kedepan karena didepan
sana sudah menanti kita untuk berbuat kebajikan
yang lebih baik dari pada hari kemarin"

"Sukses tak pernah ditentukan oleh otak,
melainkan tergantung dari cara berfikir dalam
mengisi waktu"

"Cintailah orang yang kamu cintai, maka
sesungguhnya kamu akan berpisah denganya"

"Bekerjalah bagaikan tak butuh uang.
Mencintailah bagaikan tak pernah disakiti.
Menarilah bagaikan tak seorang pun sedang
menonton."

"Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan;
jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan;
tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh
kesadaran."

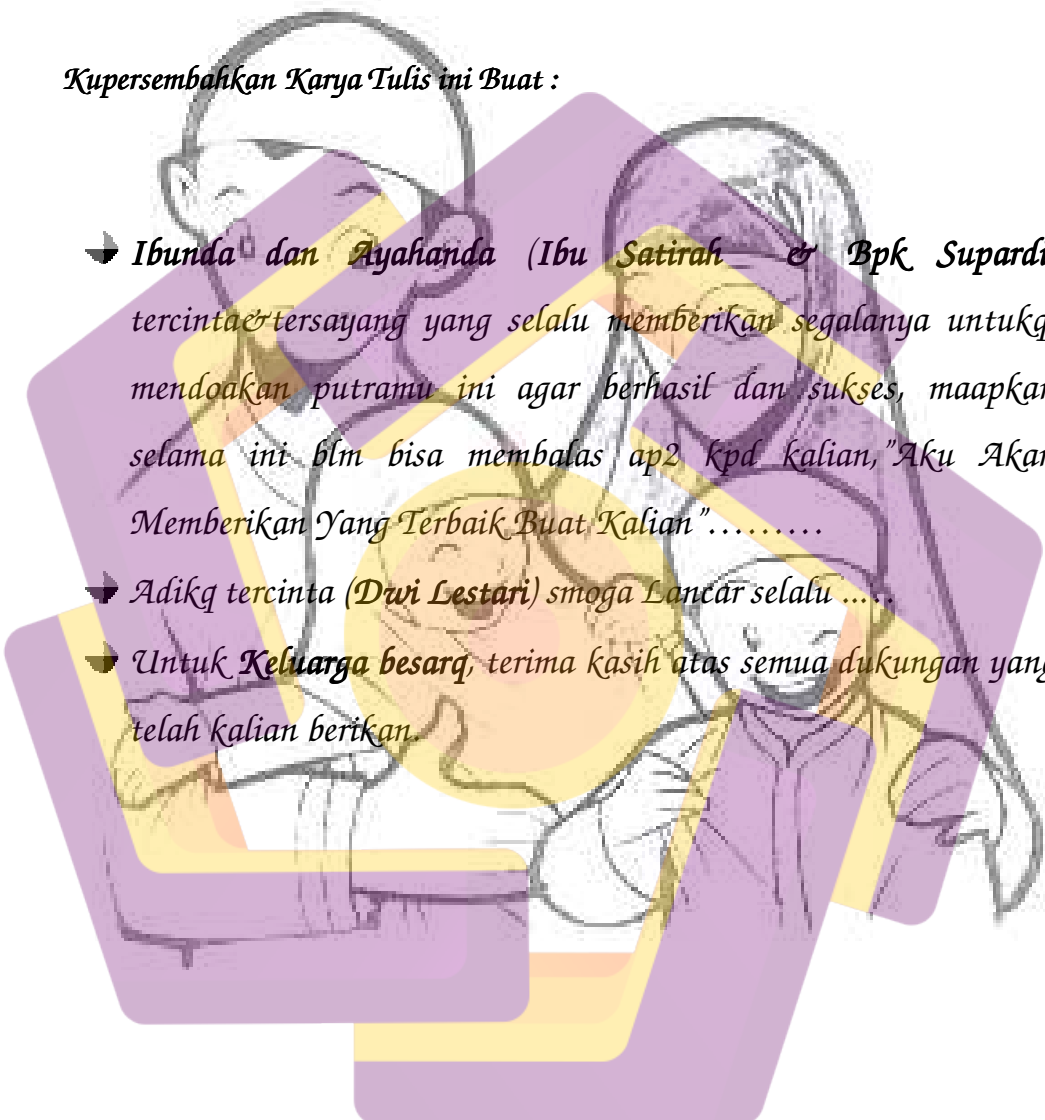
"Ancaman nyata sebenarnya bukan pada saat
komputer mulai bisa berpikir seperti manusia,
tetapi ketika manusia mulai berpikir seperti
komputer."

"Pahlawan bukanlah orang yang berani menetakkan
pedangnya ke pundak lawan, tetapi pahlawan
sebenarnya ialah orang yang sanggup menguasai
dirinya dikala ia marah."

"Belajarlh dari kesalahan orang lain. Anda tak
dapat hidup cukup lama untuk melakukan semua
kesalahan itu sendiri."

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karya Tulis ini Buat :

- 
- *Ibunda dan Ayahanda (Ibu Satirah & Bpk Supardi) tercinta & tersayang yang selalu memberikan segalanya untukq, mendoakan putramu ini agar berhasil dan sukses, maafkan selama ini blm bisa membalas ap2 kpd kalian, "Aku Akan Memberikan Yang Terbaik Buat Kalian".....*
 - *Adikq tercinta (Dwi Lestari) smoga Lancar selalu*
 - *Untuk Keluarga besarq, terima kasih atas semua dukungan yang telah kalian berikan.*

KATA PENGANTAR



Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA BAKPIA SUPARDI SRANDAKAN BANTUL ”

Skripsi ini dapat terselesaikan atas dukungan dan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis banyak mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan sehingga mampu membantu dan memotivasi penulis. Hal ini tidak terlepas dari keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. *Ibunda dan Ayahanda* tercinta yang telah memberikan segala upaya dan tenaga, Doa, kasih sayang, demi mendukung kelancaran pembuatan skripsi ini.
2. Bapak *Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.* selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu *Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng.* selaku pembimbing dalam proses pembuatan skripsi.

4. *Bapak Supardi* selaku pemilik perusahaan Bakpia Supardi yang telah memberikan izin penelitian serta membantu kelancaran penyusunan skripsi.
5. Seluruh Dosen serta karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Kawan-kawan ku *HURU HARA : Espot, Ajek, Koclok, Bodonk, Bram, Tongget, Ari, Efri*, terima kasih atas semua dukungan dan bantuannya...Sukses sll....
7. Kawan-kawan di STMIK AMIKOM Yogyakarta jurusan Teknik Informatika Tranfer 2008.
8. *Semua pihak* yang penulis tidak dapat sebutkan satu per satu yang telah membantu pembuatan skripsi ini. *Terima Kasih Atas Doa nya.*

Skripsi ini yang telah penulis buat ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun akan saya terima dengan lapang dada, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang menggunakan.

Yogyakarta, 19 April 2011

Penulis

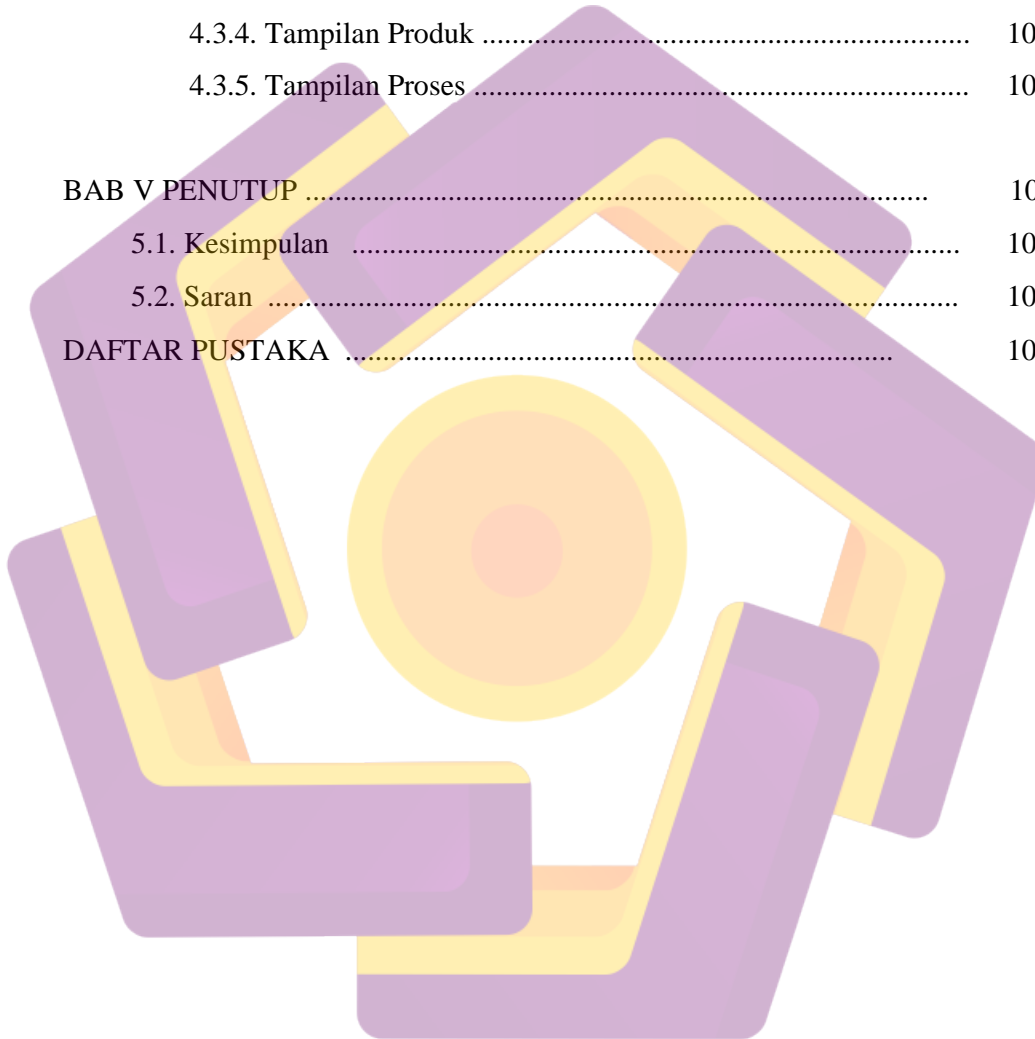
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.4.1. Internal	3
1.4.2. Eksternal	3
1.5. Manfaat penelitian	4
1.6. Metode pengumpulan Data	4
1.7. Sistematika Penenlitian	5
BAB II DASAR TEORI	6
2.1. Sistem Informasi	6
2.1.1. Konsep Dasar Sistem	6
2.1.2. Konsep Dasar Informasi	6

2.2. Peranan Multimedia	8
2.3. Definisi Multimedia	9
2.4. Objek-Objek Multimedia	9
2.4.1 Teks	10
2.4.2. Grafik	10
2.4.3. Bunyi	10
2.4.4. Video	10
2.4.5. Animasi	11
2.5. Kategori Multimedia	11
2.5.1. Interaktif	11
2.5.2. Linear	12
2.6. Struktur Informasi Multimedia	12
2.6.1. Struktur Linier	13
2.6.2. Struktur Hirarki	13
2.6.3. Struktur Piramida	13
2.6.4. Struktur Polar	14
2.7. Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia ..	15
2.8. Pengenalan Perangkat Lunak Multimedia	20
2.8.1. Adobe Photoshop CS2	20
2.8.2. Macromedia Flash Profesional 8	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	28
3.1. Tinjauan Umum	28
3.2. Visi dan Misi	30
3.3. Analisis sistem	30
3.3.1. Tujuan	31
3.3.2. Fungsi sistem	31
3.4. Mengidentifikasi Masalah	31
3.5. Analisis Kelemahan Sistem	32
3.5.1. Analisis Kinerja Sistem	32
3.5.2. analisis Informasi	33

3.5.3. Analisis Ekonomi	36
3.5.4. Analisis Pengendalian	37
3.5.5. Analisis Efisiensi	38
3.5.6. Analisis Pelayanan	39
3.5.7. Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.6. Studi Kelayakan sistem	42
3.6.1. Kelayakan Teknologi	42
3.6.2. Kelayakan Hukum	43
3.6.3. Kelayakan Operasi	43
3.6.4. Kelayakan ekonomi	43
3.6.5. Metode Periode Pengambilan	46
3.6.6. Metode Pengembalian Investasi	47
3.6.7. Metode Nilai Sekarang	49
3.7. Perancangan Sistem	50
3.7.1. Merancang Konsep	50
3.7.2. Merancang Isi	51
3.7.3. Merancang Naskah Multimedia	55
3.8. Merancang Grafik	65
3.8.1. Rancangan Tampilan Intro	66
3.8.2. Rancangan Tampilan Menu Utama	67
3.8.3. Rancangan Tampilan Profil	68
3.8.4. Rancangan Tampilan Produk	68
3.8.5. Rancangan Tampilan Proses	69
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	70
4.1. Memproduksi sistem	70
4.1.1. Pengolahan grafik dengann adobe photoshop	70
4.1.2. Pembuatan Aplikasi dengan macromedia Flash	76
4.1.3. Hasil Uji Penggunaan Sistem	96
4.1.4. Cara Pengoperasian sistem	99

4.2. Pemeliharaan Sistem	99
4.3. Manual Program	100
4.3.1. Tampilan Intro	101
4.3.2. Tampilan Pembuka	102
4.3.3. Tampilan Profil	103
4.3.4. Tampilan Produk	104
4.3.5. Tampilan Proses	105
BAB V PENUTUP	106
5.1. Kesimpulan	106
5.2. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108

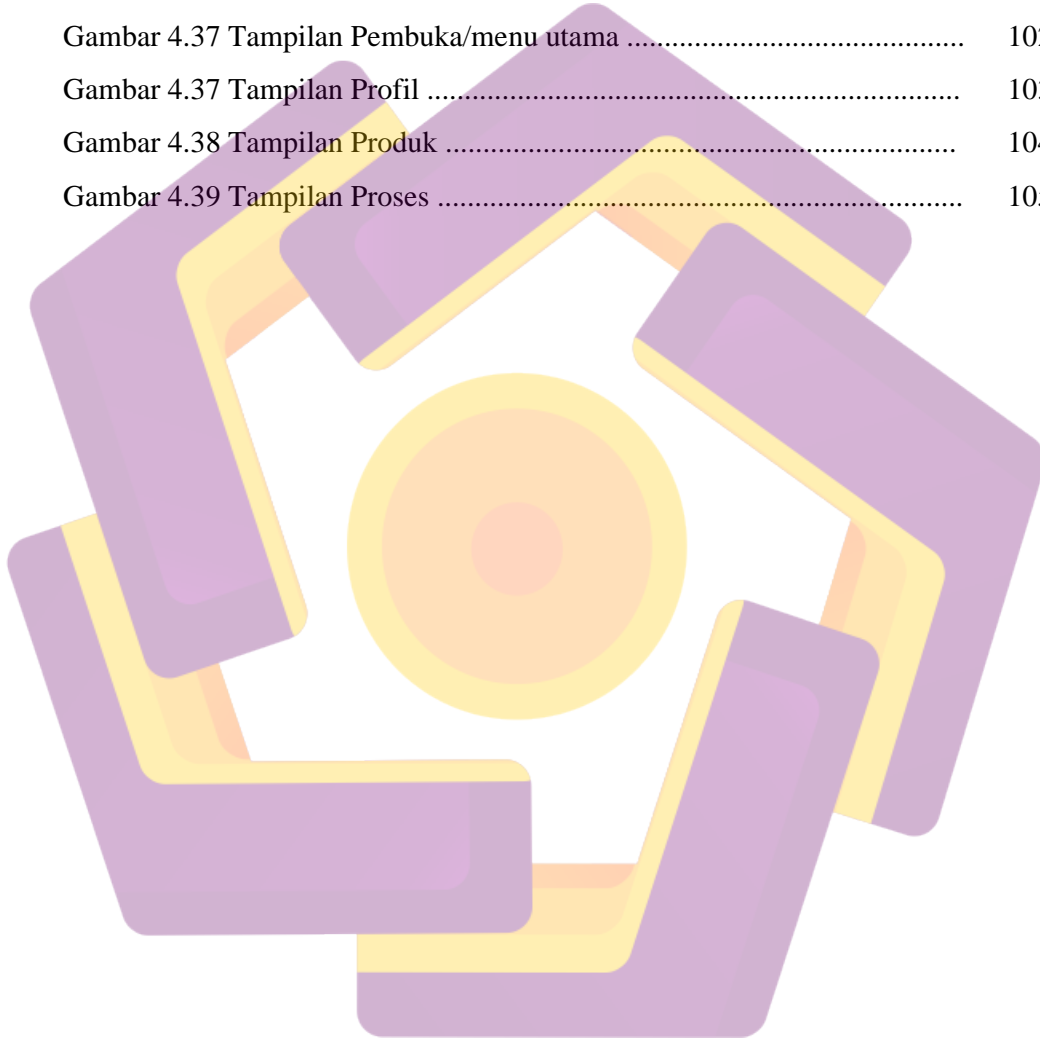


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Dasar Informasi	7
Gambar 2.2 Bagan Alur Multimedia Interaktif	11
Gambar 2.3 Bagan alur multimedia linier	12
Gambar 2.4 Struktur linier	12
Gambar 2.5 Struktur hirarki	13
Gambar 2.6 Struktur piramida	14
Gambar 2.7 Struktur Polar	14
Gambar 2.8 Struktur hirarki	15
Gambar 2.9 Icon	15
Gambar 2.10 Siklus pengembangan sistem multimedia	18
Gambar 2.11 Loading Adobe Photoshop	20
Gambar 2.12 Worksheet Adobe Photoshop	21
Gambar 2.13 Menu Bar	22
Gambar 2.14 Palette adobe Photoshop	22
Gambar 2.15 Toolbox Adobe Photoshop	23
Gambar 2.16 Loading Macromedia Flash	23
Gambar 2.17 Worksheet Macromedia Flash	25
Gambar 2.18 Stage Macromedia Flash	25
Gambar 2.19 Warna stroke dan warna fill	25
Gambar 2.20 Objek yang dipilih	26
Gambar 2.21 Tampilan Layer dan folder	26
Gambar 3.1 Rancangan Struktur Multimedia Hirarki	53
Gambar 3.2 Tampilan Intro	66
Gambar 3.3 Tampilan MenuUtama	67
Gambar 3.4 Tampilan Profil	68
Gambar 3.5 Tampilan Produk	68
Gambar 3.6 Tampilan Proses	69
Gambar 4.1 Kotak Dialog New Project	70

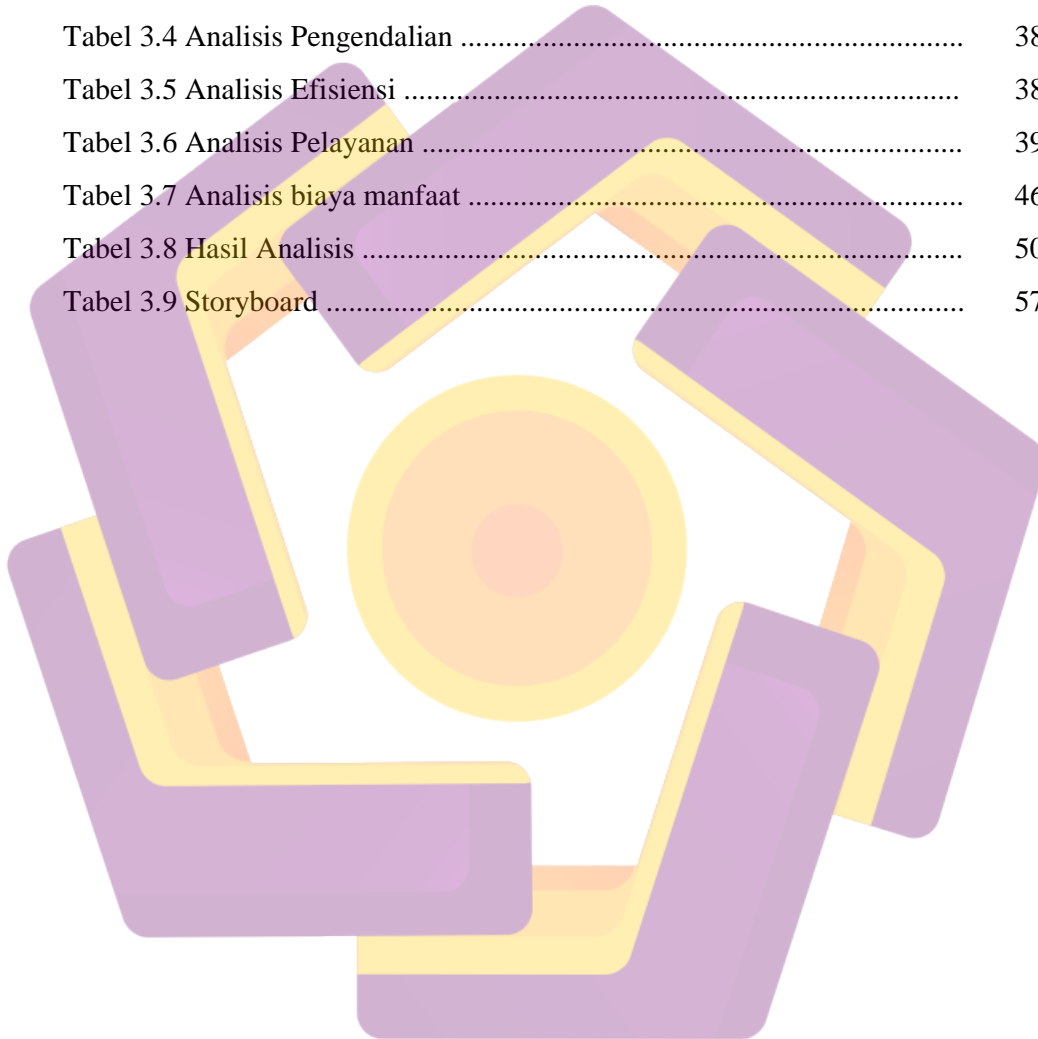
Gambar 4.2 Gambar yang akan dipotong	72
Gambar 4.3 Toolbox Polygonal Lasso Tool	72
Gambar 4.4 Proses menyeleksi dengan Polygonal Lasso tool	73
Gambar 4.5 Pemindahan object yang dipotong	73
Gambar 4.6 Gambar setelah dipind	74
Gambar 4.7 Magig wand tool	74
Gambar 4.8 Seleksi Gambar	75
Gambar 4.9 Menu Apel	63
Gambar 4.10 Tampilan Flash "New Document"	76
Gambar 4.11 Tampilan Flash "Size"	77
Gambar 4.12 Tampilan Flash "New Document"	77
Gambar 4.13 Tampilan Rectangle tool	78
Gambar 4.14 Memberi Text pada button	78
Gambar 4.15 "convert to symbol"	79
Gambar 4.16 Membuat Button Convert to Symbol	67
Gambar 4.17 Tampilan Frame saat membuka button	80
Gambar 4.18 Tampilan saat mengedit frame over	81
Gambar 4.19 Tampilan saat mengedit frame down	81
Gambar 4.20 Tampilan setelah jadi tombol atau button	82
Gambar 4.21 "animasi halal"	82
Gambar 4.22 Layer kotak	83
Gambar 4.23 Layer baru untuk halal	83
Gambar 4.24 Insert key frame	84
Gambar 4.25 insert key frame samapai 30	84
Gambar 4.26 Notepad isi Bakpia Supardi	85
Gambar 4.27 Insert key frame pada no 2 pada layer teks	85
Gambar 4.28 Bagian scrip yag memanggil BAKPIA BESAR.txt	86
Gambar 4.29 Isi dari button yang memanggil frame 2	86
Gambar 4.30 Hasil jadi pada button bakpia besar	86
Gambar 4.31 Button PLAY	87

Gambar 4.32 Memilih action	87
Gambar 4.33 Tampilan action setelah di klik	88
Gambar 4.34 Tampilanactionscript tombol PLAY	88
Gambar 4.35 Tampilan Tombol PLAY	89
Gambar 4.36 Tampilan intro	101
Gambar 4.37 Tampilan Pembuka/menu utama	102
Gambar 4.37 Tampilan Profil	103
Gambar 4.38 Tampilan Produk	104
Gambar 4.39 Tampilan Proses	105



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kinerja Sistem	33
Tabel 3.2 Analisis Informasi	34
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	36
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian	38
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	38
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan	39
Tabel 3.7 Analisis biaya manfaat	46
Tabel 3.8 Hasil Analisis	50
Tabel 3.9 Storyboard	57



INTISARI

Bakpia merupakan makanan khas jogja. Yang sudah terkenal dimana-mana. Jadi dalam pemasarannya harus dibuat menarik sehingga pelanggan akan tertarik. Yang sebelumnya dalam pemasaran hanya menggunakan brosur maka dengan ini akan dibuat sistem informasi berbasis multimedia. Dengan menggunakan aplikasi yang sudah berkembang.

Sistem informasi yang akan dibuat diperusahaan ini yaitu berbasis multimedia. Sistem ini akan dibuat karena sebelumnya belum ada. Dan sistem ini akan mendukung dalam hal pemasaran perusahaan Bakpia Supardi. Dimana system ini akan berperan dalam hal pemasaran, jadi sistem ini dibuat dengan menarik.

Hasil sistem yang dibuat ini akan menambah menarik dalam hal pemasaran produk bakpia. Dimungkinkan akan menambah penghasilan karena para pengunjung lebih sering datang.

Kata Kunci : Jogja, Informasi, Multimedia, Sistem, Bakpia, Produk.

Abstract

Bakpia is a typical food jogja. The well known everywhere. So in marketing must be made attractive so that customers will tertarik. Yang earlier in the marketing brochure only use it with this will be multimedia-based information systems. By using applications that have been developed.

The information system will be created this in the company that is based on multimedia. This system will be made because one does not already exist. And this system will support in terms of corporate marketing bakpia Supardi. Where this system will play a role in marketing, so this system is made by pulling.

The result created a system that will increase the draw in terms of product marketing bakpia. It is possible to increase revenue because of the visitors come more often.

Keywords: Jogja, Information, Multimedia, System, bakpia, Products.

