

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI
PADA TEATER “MANGGAR”
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Haryadi

04.11.0508

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI
PADA TEATER “MANGGAR”
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Haryadi

04.11.0508

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis Dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana
Informasi dan Promosi Pada Teater "MANGGAR"
STMIK AMIKOM Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh


Haryadi

04.11.0508

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Tanggal, 16 Februari 2010

Dosen Pembimbing


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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis Dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana
Informasi dan Promosi Pada Teater "MANGGAR"**

STMIK AMIKOM Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Haryadi

04.11.0508

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 15 Maret 2009

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

NIK. 190302063

Andi Sunyoto, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302052

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302105

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Pada tanggal 15 Maret 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan untuk orang-orang yang aku cintai dan mencintai diriku

- Untuk Bapak dan Ibu yang telah membesarkan dan memberikan segalanya sehingga saya menjadi seperti sekarang ini...
- Saudara-saudaraku di teater MANGGAR yang telah membantu sepirit untuk menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas semua yang telah kalian berikan..
- Teater MANGGAR untuk mengenalkan kehidupan dalam ruang dan waktu..Thanks..
- Amanda Visca Dirta yang selalu menemaniku dan kasih support untuk semua ini.... Thanks and Good Bless You...
- Anak-anak Kos Merpati 5 Aswar, Bidot, Midok, Anggi, Agung, Surya, Komang, Sarif, Rais.... Thanks 4 all....
- Luriohk Nidiba, Muhamad Riky Renaldi, Mughis, Fuck qi, Yongki Doma,..pokoknya geng Kopi Mato...terimakasih atas dukunganya....
- Jiteng, Upret, Menuq, Item, Thanks 4 All.....

MOTTO

- ☑ *Ucapkan Salam dan awali semuanya dengan Basmallah.*
- ☑ *Hidup adalah anugerah terindah dan hanya satu kali, maka jangan sia-siakan hidup kita, "Say No To Drugs and Free Sexs".*
- ☑ *Jalani hidupmu step by step dan jangan kamu pakasakan untuk hal yang kamu tidak sanggup jalani sekaligus, biarkan seperti air mengalir berdasarkan proses yang terjadi tetapi punya tujuan pasti. "Hidup santai tapi masa depan cerah".*
- ☑ *Hidup bagai lampu pijar yang membagi rata sinarnya, walaupun terkadang menjadi lilin yang terbakar.*
- ☑ *Teruslah melihat kedepan karena tantangan telah menanti, dan jangan tengok kebelakan karena semua hanya sebuah ilusi kenangan.*
- ☑ *Surge ditelapak kaki Ibu, siramilah dengan air cinta dan kasih sayang.*
- ☑ *Restu orang tua adalah doa yang paling manjur dan mulia.*
- ☑ *Man Jadda Wajadda.*

"Barang siapa bersungguh-sungguh maka ia akan mendapatkannya"

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikm wr. Wb.

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul :
ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI PADA TEATER “MANGGAR” STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Penulis laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informaika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penyusun mengharapkan semoga penyusunan laporan skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi penulis ataupun pembaca dan dapat dipakai sebagai bahan referensi yang memberikan wawasan luas dalam bidang analisa dan perancangan sytem informasi.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 10 Juni 2010

Haryadi

DAFTAR ISI

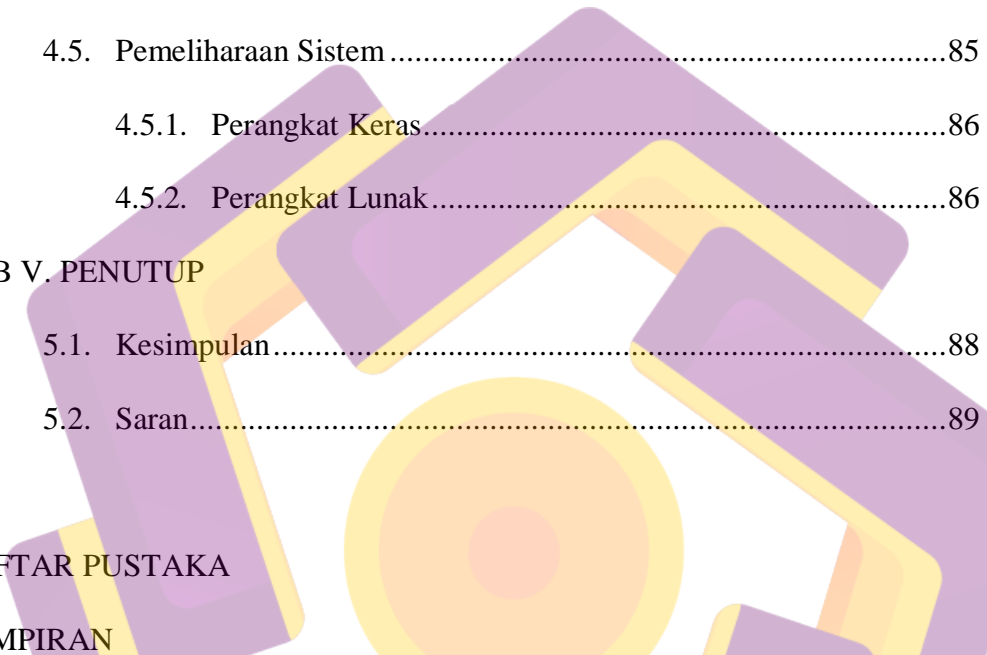
	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Pengumpulan	4
1.7. DataSistematika Penulisan.....	5

1.8. Jadwal kegiatan	7
BAB II. DASAR TEORI	8
2.1. Pengertian Multimedia	8
2.1.1. Sejarah Multimedia.....	8
2.1.2. Definisi Multimedia	8
2.1.3. Komponen-Komponen Multimediasi	11
2.1.3.1 Gambar (image)	11
2.1.3.2 Suara (Audio)	12
2.1.3.3 Teks (text)	14
2.1.3.4 Animasi (Animation).....	15
2.1.3.5 Video Digital (Digital Video).....	15
2.2. Struktur Multimedia	17
2.2.1 Struktur Linea	17
2.2.2 Struktur Hierarki	18
2.2.3 Struktur Piramida	18
2.2.4 Struktur Polar	19
2.3. Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	20
2.3.1 Mendefinisikan masalah	21
2.3.2 Merancang konsep	21
2.3.3 Merancang isi	21
2.3.4 Merancang naskah	21

2.3.5	Merancang grafik	22
2.3.6	Memproduksi system	22
2.3.7	Melakukan tes system	22
2.3.8	Menggunakan system	23
2.3.9	Memelihara system	23
2.4.	Perangkat Lunak yang Digunakan	23
2.4.1.	Macromedia Flash MX	24
2.4.2.	Adobe Audition	28
2.4.3.	Adobe After Effects	30
2.4.4.	Adobe Photoshop versi 7.0	33
2.5.	Spesifikasi Perangkat Keras yang Digunakan.....	37
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		38
3.1.	Tinjauan Umum	38
3.1.1.	Sejarah Teater “MANGGAR”	38
3.1.2.	Visi dan Misi Teater “MANGGAR“	38
3.1.2.1.	Visi Teater “MANGGAR”	38
3.1.2.2.	Misi Teater “MANGGAR”	39
3.1.3.	Fasilitas Teater “MANGGAR”.....	39
3.1.3.1.	Ruang Sekretariat Teater “MANGGAR”.....	39
3.1.3.2.	Daftar Inventaris Properti Teater “MANGGAR”...39	
3.1.4.	Kegiatan Yang Telah Dilakukan.....	39
3.1.5.	Kepengurusan Teater “MANGGAR”	41

3.1.6	Program Kerja Teater “MANGGAR” 2009-2010	42
3.2.	Pendefinisian Masalah	43
3.2.1.	Analisis PIECES	44
3.2.2.	Analisis Kinerja (Performance).....	44
3.2.3.	Analisis Informasi (Information)	45
3.2.4.	Analisis Ekonomi	46
3.2.5.	Analisis Kendali (Control).....	47
3.2.6.	Analisis Efisiensi	47
3.2.7.	Analisis Pelayanan	48
3.2.8.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	48
3.2.8.1.	Analisis Kebutuhan Teknologi.....	49
3.2.8.2.	Analisis Kebutuhan Hardware	49
3.2.8.3.	Analisis Kebutuhan Software.....	50
3.2.8.4.	Analisis Kebutuhan Informasi.....	51
3.2.8.5.	Analisis Kebutuhan Pengguna	51
3.2.8.6.	Analisis Biaya Perangkat Manusia (<i>Brainware</i>)....	52
3.3.	Studi Kelayakan.....	52
3.3.1.	Kelayakan Teknik	53
3.3.2.	Kelayakan Operasi	53
3.3.3.	Kelayakan Ekonomi.....	53

3.3.4. Kelayakan Hukum	54
3.4. Perancangan Sistem	54
3.4.1. Merancang Isi	55
3.4.3. Merancang Naskah.....	58
3.4.3. Merancang Grafik	61
3.4.3.1. Merancang Intro	62
3.4.3.2. Merancang Menu Utama	62
3.4.3.3. Merancang Menu Sekilas.....	64
3.4.3.4. Merancang Menu Kegiatan.....	65
3.4.3.5. Merancang Menu Prestasi.....	67
3.4.3.6. Merancang Menu Keanggotaan	68
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	69
4.1. Memproduksi Sistem	69
4.1.1. Pembuatan Grafik	70
4.1.2. Pengeditan Suara (Sound)dengan Adobe Audition.....	71
4.1.3. Pengeditan Video dengan Adobe After Effects	72
4.1.4. Proses Pengintegrasian dengan Macromedia Flash	74
4.1.4.1. Pembuatan Movie.....	75
4.1.4.2. Membuat Volume	76
4.1.4.3. Membuat Tombol Navigasi	77
4.1.4.4. Membuat File Exe	80



4.2. Implementasi	81
4.3. Melakukan Tes Pemakaian.....	81
4.4. Menggunakan Sistem.....	84
4.4.1. Sepesifikasi Komputer yang Digunakan.....	84
4.4.2. Cara Menggunakan CD Aplikasi	85
4.5. Pemeliharaan Sistem	85
4.5.1. Perangkat Keras.....	86
4.5.2. Perangkat Lunak.....	86
BAB V. PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	88
5.2. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen-Elemen Multimedia	11
Gambar 2.2. Struktur Linier	17
Gambar 2.3. Struktur Hirarki	18
Gambar 2.4. Struktur Piramida	18
Gambar 2.5. Struktur Polar	19
Gambar 2.6. Model Icon	19
Gambar 2.7. Proses Pengembangan Sistem	20
Gambar 2.8. Tampilan Macromedia Flash MX	26
Gambar 2.9. Tampilan Adobe Audition	29
Gambar 2.10. Tampilan Adobe After Effects	31
Gambar 2.11. Tampilan Adobe Photoshop Versi 7.0	36
Gambar 3.1. Struktur Aplikasi	60
Gambar 3.2. Rancangan Intro (Pembuka)	62
Gambar 3.3. Rancangan Menu Utama (home)	63
Gambar 3.4. Rancangan Menu Sekilas.....	65
Gambar 3.5. Rancangan Menu Kegiatan.....	66
Gambar 3.6. Rancangan Menu Prestasi	67
Gambar 3.7. Rancangan Menu Keanggotaan	68
Gambar 4.1. Bagan Memproduksi Sistem.	69
Gambar 4.2. Tampilan Menu Untuk Mengatur File	70
Gambar 4.3. Tampilan Background	71

Gambar 4.4. Tampilan Waveform Display 72

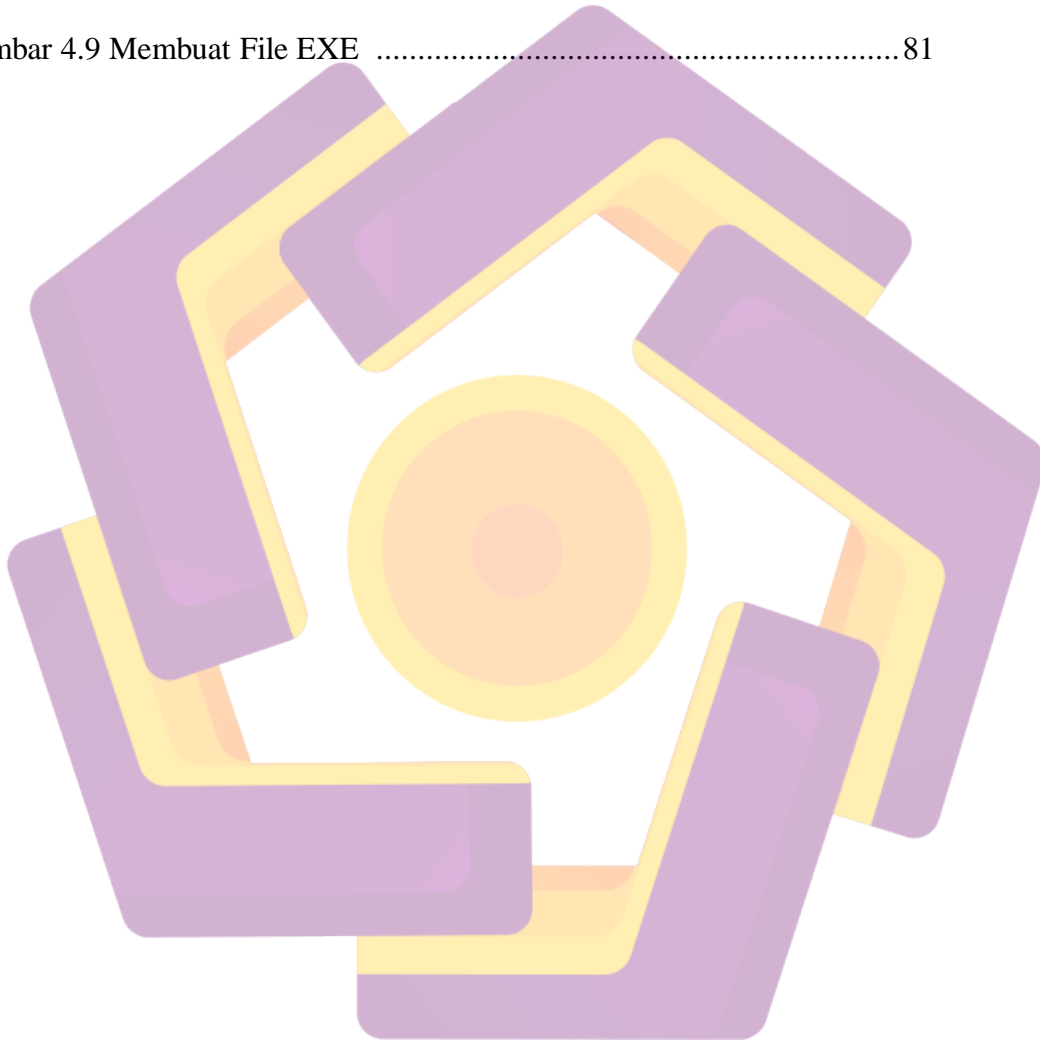
Gambar 4.5. Tampilan Import pada Adobe After Effects. 73

Gambar 4.6. Tampilan Composition Setting Adobe After Effects 74

Gambar 4.7. Tampilan Marker 78

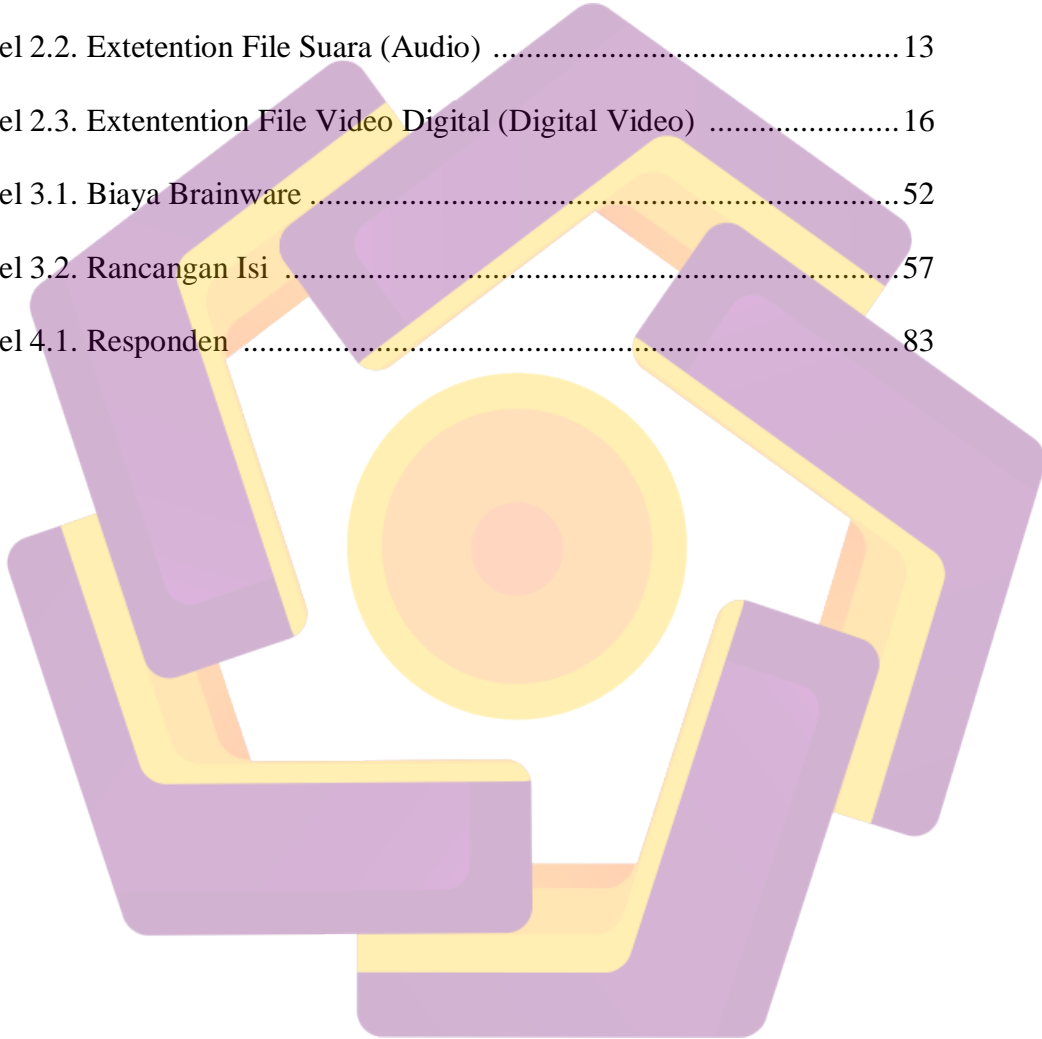
Gambar 4.8. Mengontrol Navigasi Movie 82

Gambar 4.9 Membuat File EXE 81



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Rencana Kegiatan Penelitian	7
Tabel 2.1. Extention File Gambar (Image)	11
Tabel 2.2. Extention File Suara (Audio)	13
Tabel 2.3. Extention File Video Digital (Digital Video)	16
Tabel 3.1. Biaya Brainware	52
Tabel 3.2. Rancangan Isi	57
Tabel 4.1. Responden	83



INTISARI

Telah diketahui bahwa system informasi memegang peranan penting dalam perusahaan dalam menyediakan informasi yang berguna bagi kepentingan operasional maupun manajemen. Oleh sebab itu, banyak perusahaan atau UKM banyak yang mempunyai sumber daya manusia yang tidak digunakan semestinya dan semaksimal mungkin. Begitu juga dengan UKM teater MANGGAR yang bergerak dalam seni pencarian bakat manusia.

Teater MANGGAR di era globalisasi komputerisasi kurang maksimal dalam menjalankan ada era globalisasi ini padahal kemajuan system informasi berkembang pesat dengan menggunakan kecanggihan suatu alat atau media. Suatu informasi akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Pada tesis ini, peneliti mencoba dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Khususnya dalam bidang publikasi, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif, serta lebih menarik dalam penyajiannya.

Keyword : Sistem informasi, Ousoursin, teater MANGGAR.

ABSTRACT

It is known that the role of information systems pentidalam companies in providing useful information for operational and management interests. Therefore, many companies or SMEs who have a lot of human resources that are not used properly and as much as possible. So also with theater Manggar SMEs engaged in the art of human talent search.

Theatre in the era of globalization Manggar computerization there is not maximal in running this globaliasi era when progress rapidly evolving information system using a device or media kecangihan. An information would be clearer if presented in the media that can incorporate various forms of information. In this thesis, the researcher tried with humans can interact with multimedia computer through media images, text, audio, video and animation so that the information presented will be more clear and interesting. Particularly in the areas of publications, multimedia become one of the supporting media in disseminating information effectively, and more attractive in presentation.

Keyword : *Information Systems, Ousourcing, theater Manggar.*