

VISUALISASI INFORMASI PSIM YOGYAKARTA
MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR
SKRIPSI



disusun oleh

Safar Ibrahim

06.11.1115

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

**VISUALISASI INFORMASI PSIM YOGYAKARTA
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR**

Skripsi

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



disusun oleh

Safar Ibrahim

06.11.1115

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

**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Visualisasi Informasi PSIM Yogyakarta Menggunakan Macromedia Director

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Safar Ibrahim

06.11.1115

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 November 2009

Dosen Pembimbing,

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

Visualisasi Informasi PSIM Yogyakarta Menggunakan Macromedia Director

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Safar Ibrahim

06.11.1115

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Mei 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK.190302105

Drs. Bambang Sudaryatno, M.M.
NIK.190302029

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

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Mei 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001



PERNYATAAN KEASLIAN

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, 2 Juni 2010



Safar Ibrahim

06.11.1115

PERSEMBAHAN

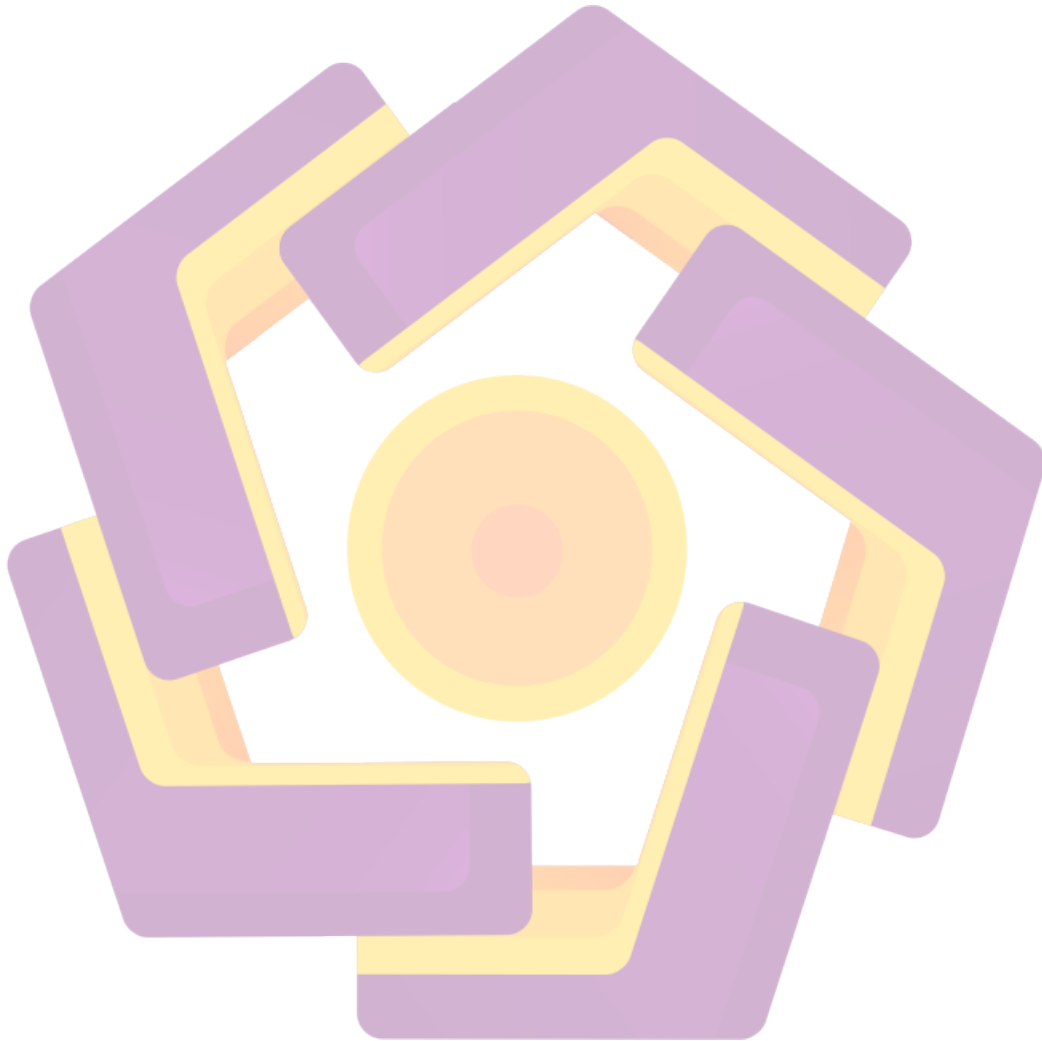
Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga aku bisa menyelesaikan tugas ini dengan baik, dan hanya kepada-Nya aku memohon pertolongan dan ampunan.

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- 1. Ayah, ibu, dan adikku tersayang yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan buat aku,*
- 2. taN, maaf selalu nyebel in pi makasih buat s'muanya,*
- 3. Bpk Melwin, terima kasih atas bimbingannya selama penyusunan skripsi ini.*
- 4. Mas Dessy, terima kasih telah membantu proses penelitian dan pengumpulan data,*
- 5. Teman-teman SITIB 2006, terima kasih buat 4 tahun kebersamaan di Jogja.*
- 6. Anak-anak RR23A, K76, M-336, JR01, WK01, Rakat Jogja, Futsal (tanpa nama team), Arip, Rosyid, Adi, Tutut, Wahid, Ivan, Anggit, Agung, Ketut, Jero, Robi, Eka, dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih atas motivasi, dukungan, dan doanya.*

MOTTO

“SUTRADARA TERBAIK ADALAH DIRI KITA SENDIRI”



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan mengucap puji syukur Alhamdulillah penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik.

Adapun laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penyusun banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom, selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan saran selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak Drs. H. Najib M. Saleh, selaku Ketua Umum PSIM yang telah memberikan izin bagi penyusun untuk melakukan penelitian.
5. Bapak Dessy Arfianto, ST, selaku Sekretaris PSIM yang telah banyak membantu dalam proses penelitian di Sekretariat PSIM.
6. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
7. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan laporan skripsi ini.

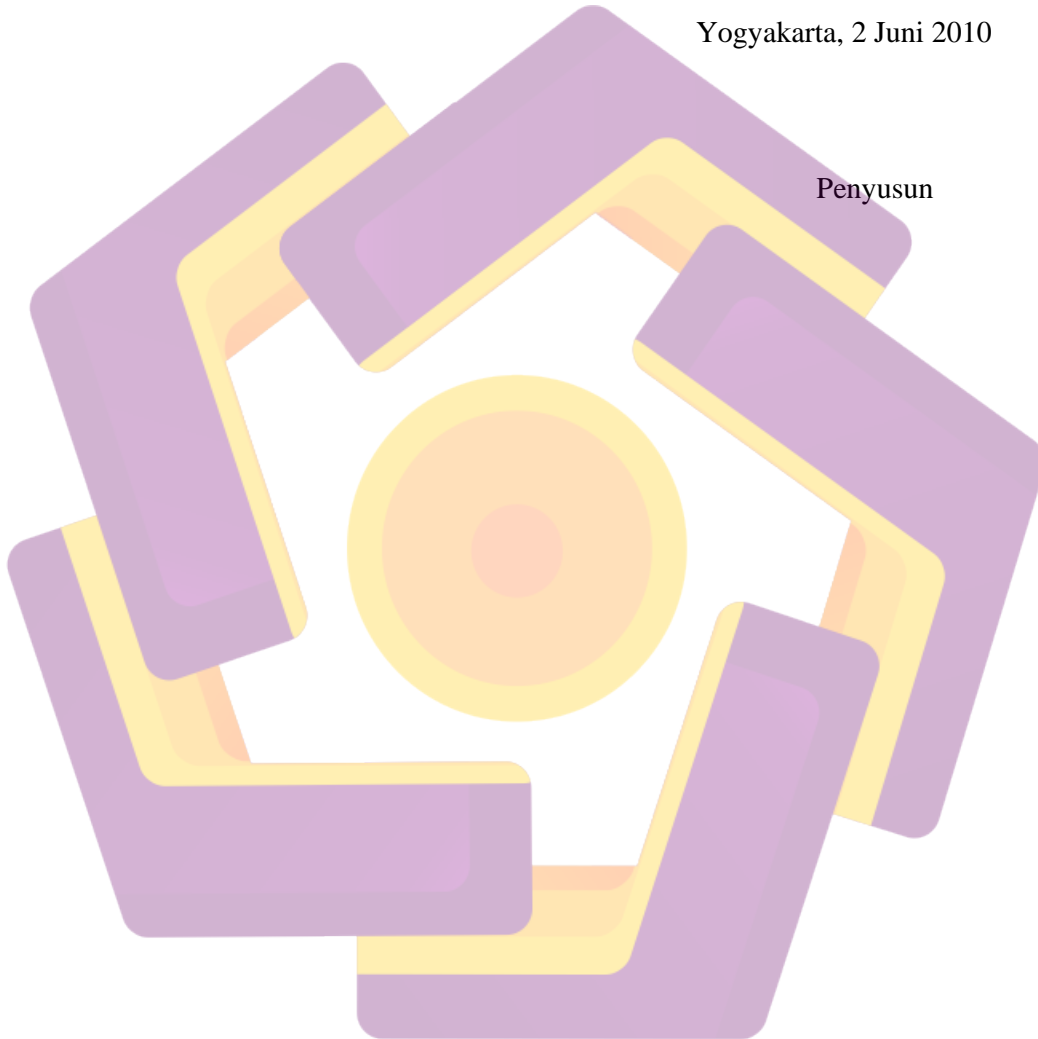
Penyusun sangat berharap adanya saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan laporan skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penyusun sebagai manusia yang tak lebih dari manusia biasa yang kerap kali tak luput dari kesalahan.

Akhir kata semoga amal baik semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi oleh Allah SWT dan penyusunan laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 2 Juni 2010

Penyusun



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PENYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
ABSTRAKSI	xix
BAB I. PENDAHULUAN	1
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 Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II. LANDASAN TEORI	6

2.1	Konsep Dasar Informasi	6
2.1.1	Pengertian Infromasi	6
2.1.2	Kualitas Informasi	6
2.2	Konsep Dasar Multimedia	7
2.2.1	Sejarah Multimedia	7
2.2.2	Definisi Multimedia	7
2.3	Objek-objek Multimedia	8
2.3.1	Teks	8
2.3.2	Grafik	8
2.3.3	Suara	10
2.3.4	Video	11
2.3.5	Animasi	12
2.4	Struktur Sistem Informasi Multimedia	12
2.5	Langkah-langkah Pengembangan Sistem	14
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan	18
2.6.1	Adobe Illustrator CS3	18
2.6.2	Macromedia Director MX 2004	18
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		20
3.1	Tinjauan Umum	20
3.1.1	Sejarah Berdirinya PSIM	20
3.1.2	Visi Misi PSIM	21
3.1.3	Struktur Organisasi PSIM	22
3.1.4	Sistem Yang Sedang Berjalan	23

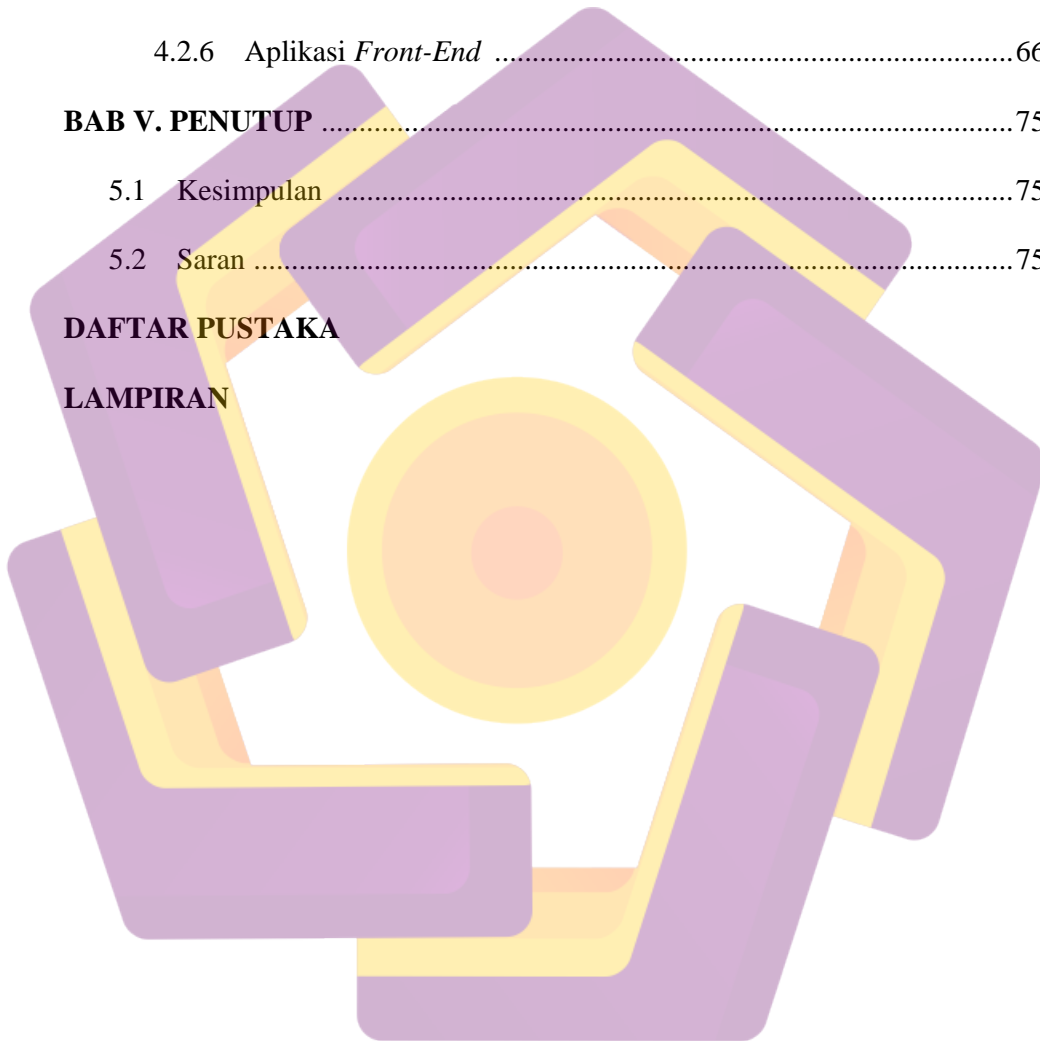
3.1.5	Masalah Yang Sedang Dihadapi	23
3.1.5.1	Analisis Kinerja.....	24
3.1.5.2	Analisis Informasi	25
3.1.5.3	Analisis Ekonomi	26
3.1.5.4	Analisis Kontrol	26
3.1.5.5	Analisis Efisiensi	27
3.1.5.6	Analisis Pelayanan	27
3.1.6	Kesimpulan Masalah Yang Sedang Dihadapi	27
3.1.7	Usulan Pemecahan Masalah	28
3.2	Studi Kelayakan	28
3.2.1	Kelayakan Teknis	28
3.2.2	Kelayakan Hukum	28
3.2.3	Kelayakan Ekonomi	29
3.2.3.1	Komponen-komponen Biaya	29
3.2.3.2	Komponen-komponen Manfaat	29
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.3.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	33
3.3.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	34
3.4	Merancang Konsep	34
3.5	Merancang Isi	34
3.5.1	Rancangan Hierarki Menu	35
3.5.2	State Transition Diagram Aplikasi	36
3.5.2.1	STD Home	36

3.5.2.2	STD Menu Profil	37
3.5.2.3	STD Menu Prestasi	37
3.5.2.4	STD Menu Skuad	38
3.5.2.5	STD Menu Galeri	39
3.5.2.6	STD Menu Partner	39
3.5.2.7	STD Menu Kontak	40
3.5.2.8	STD Menu Jadwal	41
3.5.2.9	STD Menu Stadion	41
3.5.2.10	STD Menu Keluar	42
3.6	Merancang Naskah	42
3.7	Merancang Layar	42
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Produksi Sistem	50
4.1.1	Mengolah Grafik Dengan Adobe Illustrator CS3	50
4.1.2	Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Macromedia Director	52
4.1.2.1	Membuat Bidang Kerja	52
4.1.2.2	Memasukkan Data Ke Macromedia Director	53
4.1.2.3	Membuat Tombol	55
4.1.2.4	Membaca File Eksternal XML	56
4.1.2.5	Membuat Tampilan Full Screen	58
4.1.2.6	Membuat File Windows Projector	59
4.2	Implementasi	61
4.2.1	Spesifikasi Hardware	61

4.2.2	Spesifikasi Software	61
4.2.3	Pengetesan Aplikasi	61
4.2.4	Petunjuk Instalasi Aplikasi	66
4.2.5	Prosedur Pemakaian	66
4.2.6	Aplikasi <i>Front-End</i>	66
BAB V. PENUTUP		75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kinerja	24
Tabel 3.2 Analisis Informasi	25
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	26
Tabel 3.4 Rincian Biaya dan Manfaat	30
Tabel 4.1 Pengetesan Tombol Navigasi	62
Tabel 4.2 Pengetesan Kontrol Music Pada Halaman Home	62
Tabel 4.3 Pengetesan Update Data XML	63
Tabel 4.4 Parameter Kuisisioner	64
Tabel 4.5 Hasil Kuisisioner Berdasarkan <i>Analyze Descriptive</i> SPSS	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier	12
Gambar 2.2	Struktur Hierarki	13
Gambar 2.3	Struktur Nonlinier	13
Gambar 2.4	Struktur Komposit	14
Gambar 2.5	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	14
Gambar 2.6	Pengembangan Sistem Multimedia	15
Gambar 2.7	Tampilan Adobe Illustrator CS3	18
Gambar 2.8	Tampilan Macromedia Director MX 2004	19
Gambar 3.1	Struktur Organisasi PSIM	22
Gambar 3.2	Hierarki Aplikasi	35
Gambar 3.3	<i>State Transition Diagram</i> untuk Home	36
Gambar 3.4	<i>State Transition Diagram</i> untuk Menu Profil	37
Gambar 3.5	<i>State Transition Diagram</i> untuk Menu Prestasi	37
Gambar 3.6	<i>State Transition Diagram</i> untuk Menu Skwad	38
Gambar 3.7	<i>State Transition Diagram</i> untuk Menu Galeri	39
Gambar 3.8	<i>State Transition Diagram</i> untuk Menu Partner	39
Gambar 3.9	<i>State Transition Diagram</i> untuk Menu Kontak	40
Gambar 3.10	<i>State Transition Diagram</i> untuk Menu Jadwal	41
Gambar 3.11	<i>State Transition Diagram</i> untuk Menu Stadion	41
Gambar 3.12	<i>State Transition Diagram</i> untuk Menu Keluar	42
Gambar 3.13	Layar Intro	43

Gambar 3.14	Layar Home	43
Gambar 3.15	Layar Menu Profil	44
Gambar 3.16	Layar Menu Prestasi	44
Gambar 3.17	Layar Menu Skuad	45
Gambar 3.18	Layar Skuad Selengkapya	45
Gambar 3.19	Layar Galeri	46
Gambar 3.20	Layar Galeri Foto	46
Gambar 3.21	Layar Galeri Foto Detail	47
Gambar 3.22	Layar Merchandise	47
Gambar 3.23	Layar Partner	48
Gambar 3.24	Layar Kontak	48
Gambar 3.25	Layar Jadwal	49
Gambar 3.26	Layar Stadion	49
Gambar 4.1	Diagram Alir Proses Produksi	50
Gambar 4.2	Kotak Dialog <i>New Project</i> pada Adobe Illustrator CS3	51
Gambar 4.3	Kotak Dialog <i>Round Corner</i>	51
Gambar 4.4	Hasil <i>Round Corner</i>	52
Gambar 4.5	<i>Panel Property Inspector</i>	53
Gambar 4.6	<i>Import File</i>	54
Gambar 4.7	<i>Image Option</i>	54
Gambar 4.8	Hasil <i>Import</i> di Cast Member	55
Gambar 4.9	<i>Script Behaviour Button</i>	55
Gambar 4.10	<i>Script Behaviour Button</i> untuk Navigasi	56

Gambar 4.11	Efek <i>Script Behaviour</i> Pada Tombol Profil	56
Gambar 4.12	File XML Profil	57
Gambar 4.13	<i>Panel Property Inspector Display Template</i>	58
Gambar 4.14	Dialog <i>Publish Setting Parameter</i>	60
Gambar 4.15	Dialog <i>Publish Setting Parameter Projector</i>	60
Gambar 4.16	Halaman Intro	66
Gambar 4.17	Halaman Home	67
Gambar 4.18	Halaman Profile	67
Gambar 4.19	Halaman Prestasi	68
Gambar 4.20	Halaman Skuad	68
Gambar 4.21	Halaman Skuad Selengkapnya	69
Gambar 4.22	Halaman Galeri	69
Gambar 4.23	Halaman Galeri Foto	70
Gambar 4.24	Halaman Galeri Foto Detail	70
Gambar 4.25	Halaman Merchandise	71
Gambar 4.26	Halaman Merchandise Detail	71
Gambar 4.27	Halaman Partner	72
Gambar 4.28	Halaman Kontak	72
Gambar 4.29	Halaman Jadwal	73
Gambar 4.30	Halaman Stadion	73
Gambar 4.31	Halaman Keluar	74

INTISARI

PSIM merupakan klub sepak bola profesional yang bermarkas di Kota Jogja, selama ini dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat PSIM menggunakan sistem *offline* melalui *Media Officer* dan media cetak seperti spanduk. Penyajian dengan menggunakan media yang ada selama ini memiliki keterbatasan dalam menarik minat masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang PSIM. Media cetak hanya terbatas pada teks 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 Interaktif dan Kios Informasi yang berisikan informasi mengenai PSIM.

Aplikasi yang akan diterapkan adalah aplikasi Multimedia Interaktif yang mana dalam penggunaannya pemakai dapat berinteraksi dengan aplikasi sebagai sutradara yang menentukan arah dari aplikasi. Selain itu aplikasi yang akan dikembangkan bersifat dinamis dimana informasi yang disajikan dapat di-*update* melalui file XML yang terhubung langsung dengan aplikasi tersebut.

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

ABSTRACT

PSIM is a professional football club based in Jogja. So far, in conveying information to the public PSIM uses the offline system through Media Officer and print media such as a banner. Presentation by using existing media for this time is limited in the public interest to obtain information on PSIM. Print media is limited to the text and images, so look less attractive attention in exploring the existing information, then the compiler will try to apply multimedia applications as a additional information media in disseminating information which will be packaged as a CD Interactive and Kiosk Informasi that contain information about PSIM.

Applications that will be applied is the application of Interactive Multimedia which in use, the user can interact with application as a director who determines the direction of application. Besides, the application to be developed is dynamic nature which information presented can be updated via a XML file that is directly connected with that application.

Keywords : Multimedia, XML, Interactive CD, Kiosk Informasi.