

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA TOKO KOMPUTER REMACO
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Muhammad Makmun

09.22.1106

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

2013

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA TOKO KOMPUTER REMACO
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

Muhammad Makmun

09.22.1106

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

2013

PERSETUJUAN

SKRIPSI

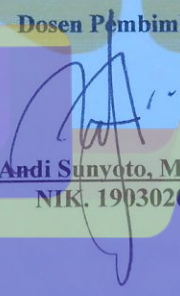
**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA TOKO
KOMPUTER REMACO YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Makmun
09.22.1106

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Februari 2013

Dosen Pembimbing,


Andi Sunyoto, M.KOM
NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA TOKO
KOMPUTER REMACO YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Makmun
09.22.1106**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

Dony Ariyus, M.Kom.
NIK. 190302128

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Februari 2013

KETUA STMIK 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, 20 Februari 2013

Muhammad Makmun

NIM. 09.22.1106

Motto

- You can if you think you can.
- Do you what love, love what you do.
- Apapun jalan yang kita pilih. Teruskanlah, selesaikanlah itu sampai akhir.
- Sedetik waktu terlewat, tidak akan pernah bisa kembali. Maka jangan sia-siakan waktu yang kita miliki.
- Kita harus siap meninggalkan atau yang ditinggalkan.
- Lalui kesulitan dan betakwalah, maka kemudahan pun akan datang
- Hanya satu motivasi yang ada, yaitu Allah. Adapun motivasi lainnya harus dalam rangka "karena atau untuk" Allah.

Halaman Persembahan



Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Nabi Muhammad SAW, semoga beliau melimpahkan Syafa'atnya pada kita sebagai pengikutnya di hari akhir kelak.
- Ibu saya, terima kasih.. yang tak pernah lelah memberikan doa dan motivasi untuk terus belajar dan meraih cita-cita.
- Kakak & mbakku: Kak arom, mba' dah, kak zaqi, mba' zizah, serta adikku: agus, serta keluarga dirumah yang telah memberikan dukungan.
- Temen - temen S1TS1B, hai apa kabarnya kalian semua?
- Untuk anak-anak kopaja (kos pak jalal), makasih banyak telah memberi support secara tidak langsung.
- Dan semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu - persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hamba-hambanya yang beriman yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Bpk Andi Sunyoto, M.Kom. selaku dosen pembimbing kami yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan Skripsi ini.
4. Seluruh Dosen STMIK "AMIKOM" Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya.
5. Ibu Sumiyarningsih, SE. yang telah mempercayakan dan mengizinkan kepada penulis untuk membuat aplikasi sistem informasi multimedia interaktif dan laporan skripsi ini.

6. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun. Atas saran dan kritikan-nya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 20 Februari 2013

Penulis

Muhammad Makmun



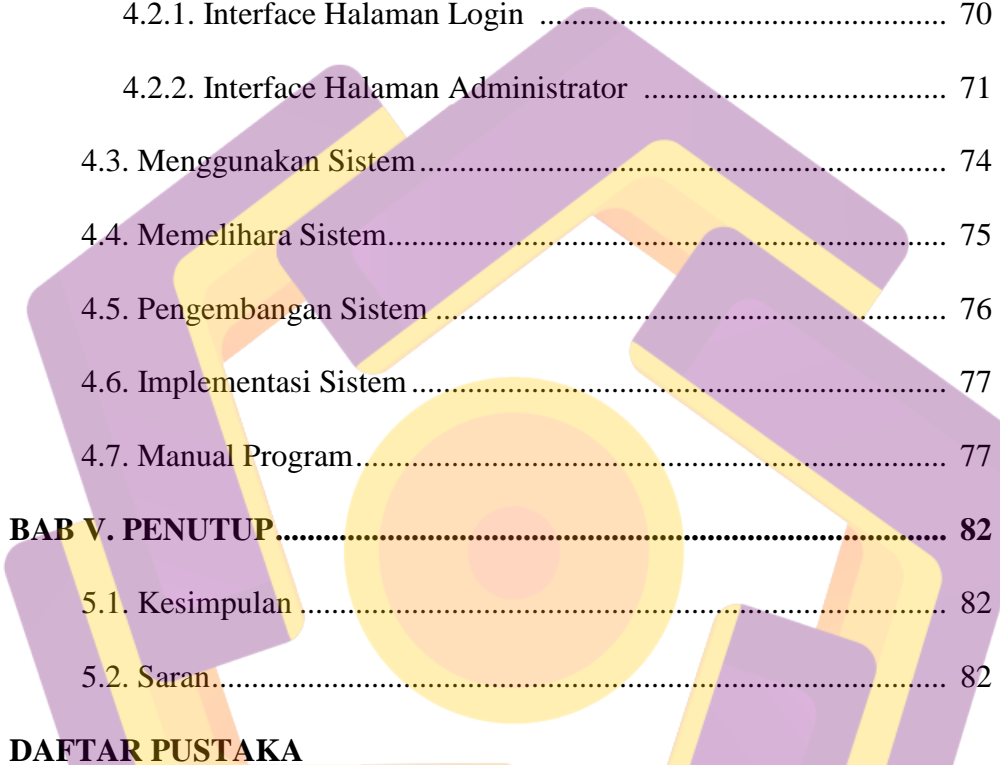
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Metode Pengumpulan Data	4
1.6. Sistematika Penulisan	4

BAB II. LANDASAN TEORI	7
2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1. Sejarah Multimedia	7
2.1.2. Definisi Multimedia	7
2.1.3. Pentingnya Multimedia	8
2.2. Elemen-elemen Multimedia.....	9
2.2.1. Teks.....	9
2.2.2. Gambar (Image)	10
2.2.3. Suara (Audio)	11
2.2.4. Video Digital.....	13
2.2.5. Animasi.....	14
2.3. Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia.....	16
2.3.1 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia	16
2.4. Struktur Informasi Multimedia.....	20
2.4.1. Struktur Linier.....	20
2.4.2. Struktur Hierarki	20
2.4.3. Struktur Piramid.....	21
2.4.4. Struktur Polar	21
2.5. Langkah-langkah Mengembangkan Multimedia.....	22
2.5.1. Mendefinisikan Masalah	22
2.5.2. Merancang Konsep.....	25
2.5.3. Merancang Isi	26

2.5.4. Merancang Naskah.....	26
2.5.5. Merancang Grafik	27
2.5.6. Memproduksi Sistem.....	27
2.5.7. Melakukan Tes Pemakai	28
2.5.8. Menggunakan Sistem	28
2.5.9. Memelihara Sistem.....	28
2.6. Software Yang Digunakan.....	29
2.6.1. Macromedia Dirextor MX 2004.....	29
2.6.2. Macromedia Flash 8	31
2.6.3. Adobe Photoshop CS 3	33
2.6.4. Adobe Audition	34
2.6.5. Arca Database Browser 3	35
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	36
3.1. Gambaran Umum Tentang Remaco Komputer.....	36
3.1.1. Deskripsi Obyek Analisis	36
3.1.2 Lokasi	37
3.1.3 Struktur Organisasi	37
3.1.4 Jenis Kegiatan	38
3.2. Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.2.1. Kebutuhan Fungsional.....	39
3.2.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	39

3.3. Analisis Kelayakan Sistem	40
3.3.1. Faktor Teknis.....	40
3.3.2. Faktor Operasional.....	41
3.3.3. Faktor Strategi.....	41
3.4. Analisis Kelayakan	41
3.4.1. Analisis Kelayakan Teknologi.....	41
3.4.2. Analisis Kelayakan Hukum	42
3.5. Merancang Konsep.....	42
3.6. Merancang Isi.....	43
3.7. Merancang Naskah.....	46
3.8. Merancang Grafik	48
3.8.1. Rancangan Menu Home.....	49
3.8.2. Rancangan Menu Tentang Kami.....	50
3.8.3. Rancangan Menu Produk	51
3.8.4. Rancangan Menu Hubungi Kami.....	52
3.8.5. Form Tampilan Kelola Produk	53
3.8.6. Form Tampilan Kelola Data	54
BAB IV. IMPLEMENTASU DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1. Memproduksi Sistem	55
4.1.1. Pembuatan dan Pengolahan Grafik.....	55
4.1.1.1. Pembuatan Background.....	56
4.1.1. 2. Pembuatan Tombol	58



4.1.2. Pembuatan Animasi	60
4.1.3. Proses Pembuatan Suara	63
4.2. Pembahasan Database	66
4.2.1. Interface Halaman Login	70
4.2.2. Interface Halaman Administrator	71
4.3. Menggunakan Sistem.....	74
4.4. Memelihara Sistem.....	75
4.5. Pengembangan Sistem	76
4.6. Implementasi Sistem.....	77
4.7. Manual Program.....	77
BAB V. PENUTUP.....	82
5.1. Kesimpulan	82
5.2. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus pengembangan aplikasi multimedia	17
Gambar 2.2 Siklus pengembangan sistem multimedia	18
Gambar 2.3 Desain Struktur Linier	20
Gambar 2.4 Desain Struktur Hierarki	20
Gambar 2.5 Desain Struktur Piramida	21
Gambar 2.6 Desain Struktur Polar	21
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Director MX 2004.....	30
Gambar 2.8 Tampilan Macromedia Flash 8.....	31
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS 3	33
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Audition.....	35
Gambar 2.11 Tampilan Arca Database Browser 3.....	35
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Remaco Komputer	37
Gambar 3.2 Struktur Aplikasi Multimedia	45
Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama	49
Gambar 3.5 Rancangan Menu Tentang Kami.....	50
Gambar 3.6 Rancangan Menu Produk	51
Gambar 3.7 Rancangan Menu Hubungi Kami	52
Gambar 3.8 Rancangan Form Tampilan Kelola Produk.....	53
Gambar 3.9 Rancangan Form Tampilan Kelola Data	54
Gambar 4.1 Setting File Adobe Photoshop.....	56

Gambar 4.2 Background Home.....	57
Gambar 4.3 Background Produk.....	58
Gambar 4.4 Frame Pada Botten	59
Gambar 4.5 Background Tombol.....	59
Gambar 4.6 Hasil Tombol Visi Misi.....	59
Gambar 4.7 Tombol Produk.....	60
Gambar 4.8 Tombol Alamat	60
Gambar 4.9 Tampilan Macromedia Flash 8.....	61
Gambar 4.10 Tampilan Membuat simbol	62
Gambar 4.11 Sekilas Teks Animasi.swf	63
Gambar 4.12 Tampilan Adobe Audition.....	64
Gambar 4.13 Tampilan Menu	64
Gambar 4.14 Tampilan Tools	64
Gambar 4.15 Tampilan Navigator.....	65
Gambar 4.16 Tampilan Timer Sesudah Ditrिम/cutting.....	65
Gambar 4.17 Tampilan Trim/cutting	65
Gambar 4.18 Tampilan Status Bar	65
Gambar 4.19 Halaman Login Administrator	71
Gambar 4.20 Halaman Gagal Login	71
Gambar 4.21 Halaman Menu Admin.....	72
Gambar 4.22 Halaman Kelola Data	72
Gambar 4.23 Halaman Edit Data	73

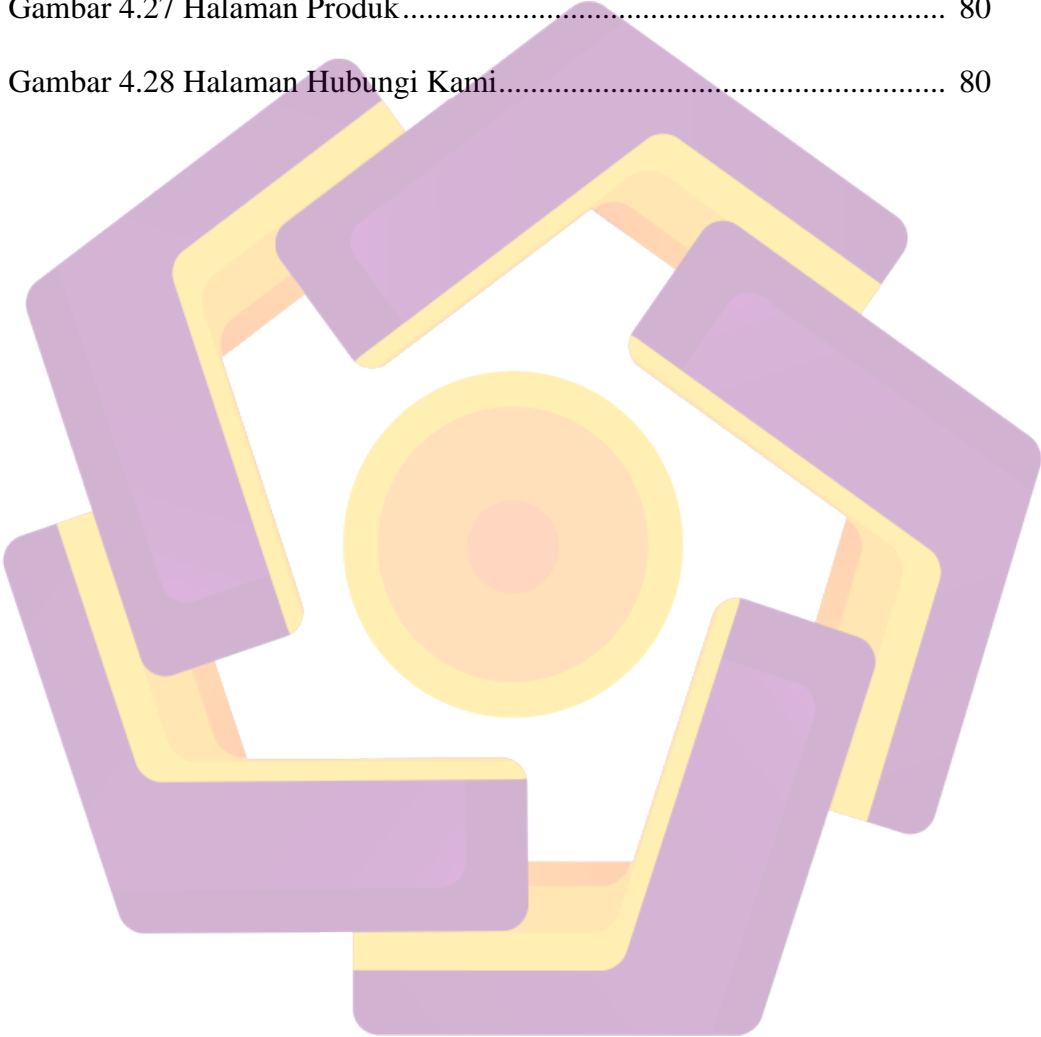
Gambar 4.24 Halaman Tambah Data..... 73

Gambar 4.25 Halaman Menu Utama 78

Gambar 4.26 Halaman Tentang Kami 79

Gambar 4.27 Halaman Produk..... 80

Gambar 4.28 Halaman Hubungi Kami..... 80



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Faktor yang mempengaruhi kelayakan dan pertanyaan kunci	24
Tabel 4.1 Tabel Processor	66
Tabel 4.2 Tabel Mainboard	67
Tabel 4.3 Tabel Ram	67
Tabel 4.4 Tabel Harddisk	68
Tabel 4.5 Tabel Vga	68
Tabel 4.6 Tabel Monitor	69
Tabel 4.7 Tabel Speaker	69
Tabel 4.8 Tabel Casing	70
Tabel 4.9 Tabel Accesoris	70

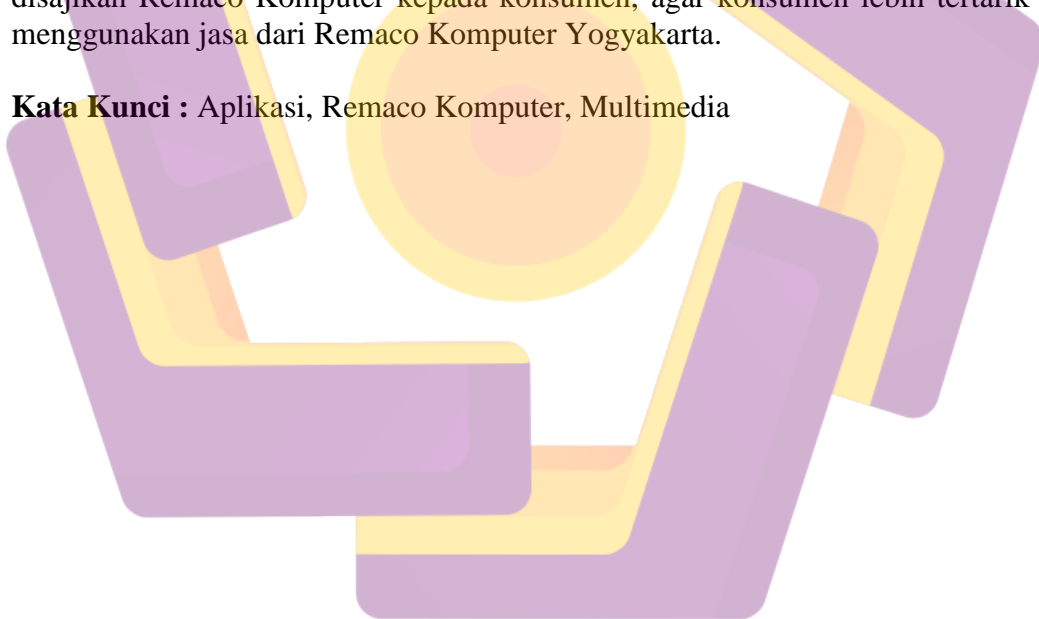
INTISARI

Permasalahan yang diambil dalam permasalahan ini adalah perangkat lunak “Perancangan Profil Toko Komputer Remaco Yogyakarta Berbasis Multimedia Sebagai Media lain yang menarik Untuk Pengembangan Perusahaan”. Yang telah dibuat dapat dijalankan dengan baik? Tujuan dari program ini adalah menguji program bantu “Perancangan Profil Toko Komputer Yogyakarta Berbasis Multimedia” tersebut kemudian di ujicobakan pada pengguna.

Perancangan untuk membangun aplikasi ini meliputi perancangan struktur pengembangan sistem, perancangan naskah, perancangan menu, implementasi tampilan program. Program yang digunakan adalah Macromedia Director dan flash untuk interaktifnya, adobe audition untuk sound dan adobe photoshop untuk desain.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok bahasan tersebut dan hasilnya ditujukan untuk memberikan sarana lain bagi konsumen. Disamping itu, peneliti juga menganjurkan untuk konsumen dan kantor-kantor untuk mengetahui informasi profil Remaco Komputer berbasis multimedia berupa Multimedia Interaktif dengan tujuan agar konsumen mengetahui informasi yang disajikan Remaco Komputer kepada konsumen, agar konsumen lebih tertarik untuk menggunakan jasa dari Remaco Komputer Yogyakarta.

Kata Kunci : Aplikasi, Remaco Komputer, Multimedia



ABSTRACT

Problems that were taken in this problem is the software " Design Remaco Computer Yogyakarta Profile Based On Multimedia." Which have been made to run well? The purpose of this program is to test the auxiliary program " Design Remaco Computer Yogyakarta Profile Based On Multimedia " is then on he user.

Design for building these applications include designing the structure of system development, design script, menu design, implementation of the program display, and comparison. The program is used macromedia director and flash for interactive, adobe audition for the sound and adophotoshop for design.

In this paper, the researchers tried to analyze these subjects and the results for to provide a means for consumers. In addition, researchers also advocate for consumers and offices to see your profile information in the form of Remaco Computer Yogyakarta Profile Based On Multimedia in order for consumers to know the information presented Remaco Computer to consumers, for consumers to use services more interestedabout Remaco Computer.

Keywords: *Applications, Remaco Komputer, Multimedia.*

