

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI LAYANAN PERBAIKAN
PLAYSTATION2 STUDI KASUS DI PERMADA NUSANTARA
COMPUTER YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Ika Putri Kurniabakti

09.11.2577

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

2013

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI LAYANAN PERBAIKAN
PLAYSTATION2 STUDI KASUS DI PERMADA NUSANTARA
COMPUTER YOGYAKARTA**

Skripsi

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



disusun oleh :

Ika Putri Kurniabakti

09.11.2577

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Informasi Layanan Perbaikan Playstation2 Studi
Kasus Di Permada Nusantara Computer Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Ika Putri Kurniabakti

09.11.2577

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Januari 2013

Dosen Pembimbing ,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Informasi Layanan Perbaikan Playstation2 Studi
Kasud Di Permada Nusantara Computer Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Ika Putri Kurniabakti
09.11.2577

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

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

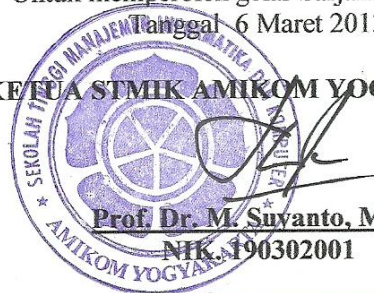
Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Maret 2013

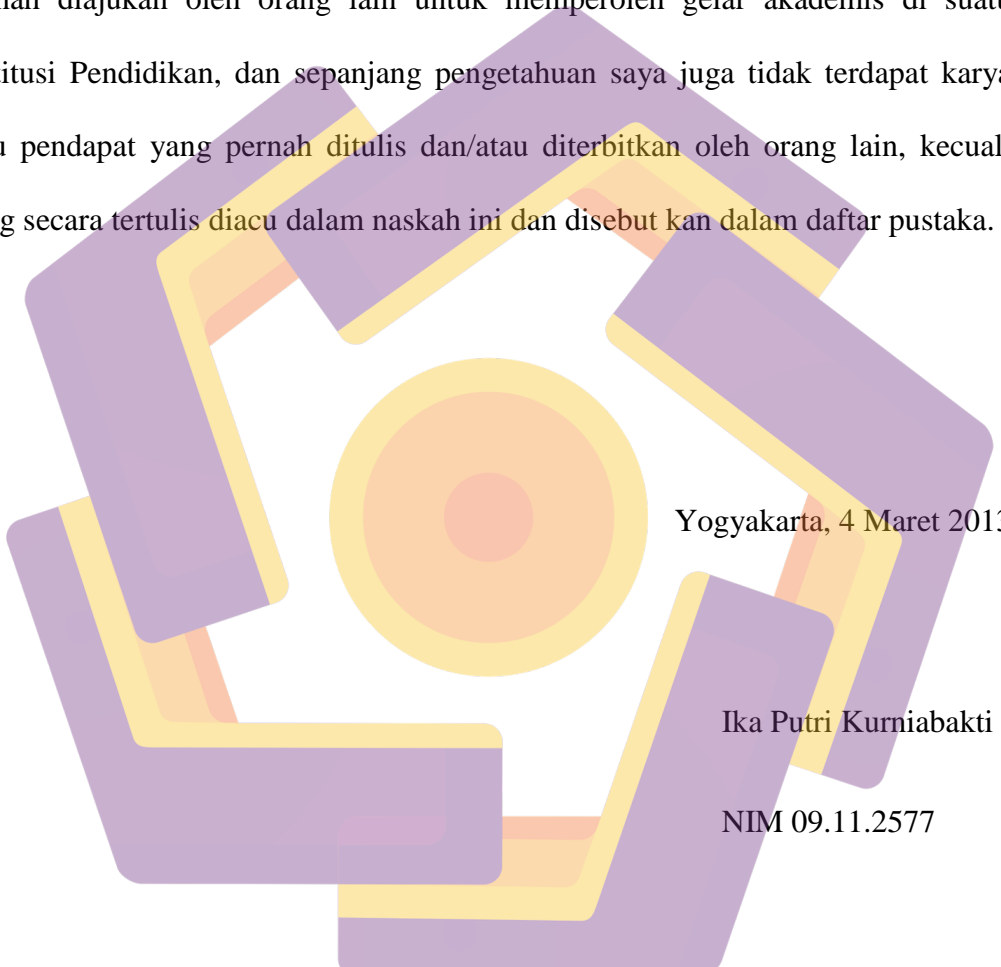
KEJAYA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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 disebut kan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 4 Maret 2013

Ika Putri Kurniabakti

NIM 09.11.2577

HALAMAN MOTTO

“Hidup itu harus berkarya”

Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah sesuatu yang utama.

Janganlah kemiskinanmu menyebabkan kekufuran dan janganlah kekayaanmu menyebabkan kesombongan.

Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan / diperbuatnya. (Ali Bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Karya Tulis ederhana ini Penulis Persembahkan Kepada... .

1. **PAPA –KU dan IBUKU-KU** Tercinta yang Telah Mendidik, Membesarkan, Memberi Tauladan, Dukungan, Semangat, Motivasi, Doa-doa & Restu Untukku Setiap Saat, Setiap Waktu, Tiada Henti Sedetikpun Untuk-Ku, SeBURUK dan SeHINA Apapun Aku.
2. **Ana dan Adhe**, Adik-adiku.
3. **Om Bowo, Om Subar**, yang udah bantu Aku banyak banget, Makasiiiih bgt omm.
4. **Fachrurozi Uma**, kekasihku.. ,makasihh pihh, udah ngasih semangat tiap hari, makasih buat doa dan semua bantuannya..
5. **09-S1 TI-01 STMIK AMIKOM YOGYAKARTA** .Iman, I kan, Anggar, Yanti, Ajeng, Fitri A, Dito dan yang belum sempat disebutkan. Terimakasih untuk suka dukanya, Candatawa. Tak terasa kita akan berpisah dan meninggalkan kenangan 3.5 tahun bersama. Aku akan rindu kalian semua. Walaupun kita beda pulau, namun kenangan bersama kalian tak terlupakan. Semoga kita sama-sama sukses.

KATA PENGANTAR

Sesungguhnya segala pujibagi Allah yang Maha Rahman dan Rahim, penulis memuji, memohon pertolongan, petunjuk, hanya kepada-Nya lah tempat bergantung, untuk dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir pada Strata Satu. Skripsi ini mengambil judul “Media Informasi Layanan Perbaikan Playstation2 Studi Kasus Di Permada Nusantara Computer”. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui system informasi layanan Perbaikan yang dilakukan Permada Nusantara Computer dalam metode penyampaian informasi pada masyarakat.

Berkat dorongan dan bantuan dari semua pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, namun penulis merasa masih jauh dari sempurna, untuk saran dan kritik senantiasa penulis harapkan dengan senangnya.

Dalam kesempatan ini perkenankan penulis haturkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr. M. Suyanto, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini yang telah banyak memberi bimbingan serta pengarahan.
3. Papa dan ibu serta Saudara-saudaraku yang telah memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
4. Semua teman kelas 09-S1 TI-01 dan semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan sehingga skripsi ini terselesaikan.
5. Seluruh dosen-dosen Amikom yang selama ini telah memberikan bimbingan dan pengarahan serta berbagai ikhsanah keilmuan dalam menuntut ilmu di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Akhirnya kepada Allah jualah penulis kembalikan segalanya. Serta mohon Rahmat dan ampunan atas segala kesalahan dan kekhilafan penulis selaku hamba yang lemah. Mudah-mudahan tulisan ini memberi manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 7 Maret 2013

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Depan.....	i
Halaman Judul.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Halaman Pernyataan.....	v
Motto.....	vi
Halaman Persembahan.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Intisari.....	xvii
Abstract.....	xviii
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 Metodologi Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II DASAR TEORI.....	6
2.1 Pengertian Multimedia.....	6
2.1.1 Elemen-elemen Multimedia.....	7
2.1.2 Struktur Aplikasi Multimedia.....	9

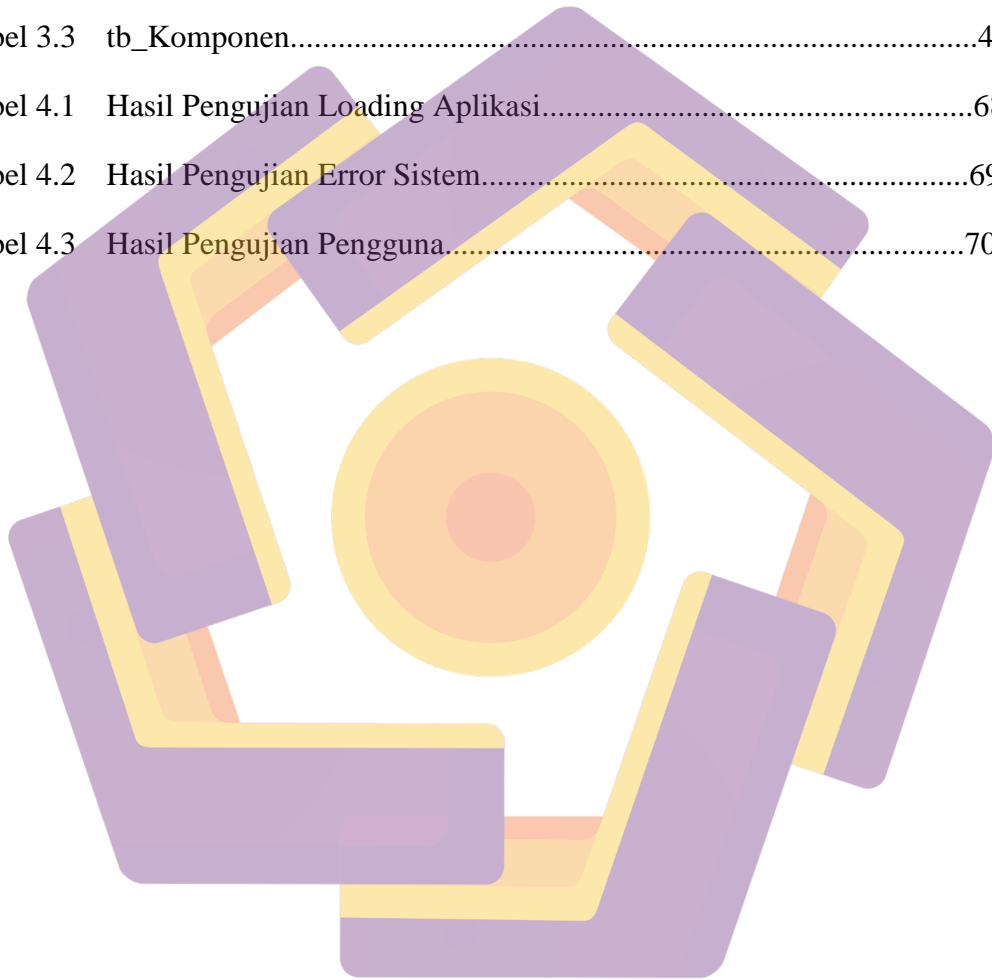
2.1.2.1	Struktur Linier.....	9
2.1.2.2	Struktur Menu.....	10
2.1.2.3	Struktur Hierarki.....	11
2.1.2.4	Struktur Jaringan.....	12
2.1.2.5	Struktur Kombinasi.....	13
2.1.3	Siklus Pengembangan Multimedia.....	14
2.2	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	15
2.2.1	Adobe Photoshop CS3.....	15
2.2.2	Adobe Flash CS3.....	17
2.2.3	Adobe Dreamweaver.....	18
2.2.4	MySQL Database Server.....	19
2.2.5	XAMPP.....	20
2.2.5.1	Apache.....	20
2.3	Tinjauan Umum Obyek.....	21
2.3.1	Sejarah Singkat Permada Nusantara Computer.....	21
2.3.2	Visi dan Misi Permada Nusantara Computer.....	21
2.3.3	Struktur Organisasi Perusahaan.....	22
2.4	Playstation 2.....	23
2.4.1	Pengenalan Playstation 2.....	23
2.4.2	Mengenal Model Number, Serial Number dan Date Code.....	23
2.4.3	Mengenal Versi Berdasarkan Model, Serial Number dan Date Code.....	24
2.4.4	Pemeliharaan PS2.....	26
2.4.5	Kerusakan PS2.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		29
3.1	Analisis.....	29
3.1.1	Analisis Kelemahan (SWOT).....	29

3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.1.3	Analisis Kelayakan.....	34
3.1.3.1	Kelayakan Teknologi.....	34
3.1.3.2	Kelayakan Operasional.....	34
3.1.3.3	Kelayakan Hukum.....	35
3.2	Mendefinisikan Masalah.....	35
3.3	Perancangan.....	35
3.3.1	Perancangan Multimedia.....	35
3.3.1.1	Merancang Konsep.....	35
3.3.1.2	Merancang Isi.....	36
3.3.1.3	Merancang Naskah.....	37
3.3.1.4	Merancang Grafik.....	39
3.3.2	Perancangan Website.....	44
3.3.2.1	Perancangan Proses.....	45
3.3.2.2	Perancangan Basis Data.....	46
3.3.2.3	Perancangan Antarmuka.....	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		52
4.1	Implementasi Multimedia.....	52
4.1.1	Pembuatan Dokumen Baru Flash CS3.....	52
4.1.1.1	Import File.....	53
4.1.1.2	Membuat Button.....	53
4.1.2	Membuat File .exe.....	54
4.1.3	Pembahasan Basis Data.....	55
4.1.3.1	Pembuatan Database.....	55
4.1.3.2	Pembuatan Tabel.....	56
4.1.4	Koneksi PHP dan MySQL.....	58
4.1.5	Pembahasan Action Script.....	58

4.2Ujicoba Sistem.....	67
4.2.1Pengujian Loading File Aplikasi.....	68
4.2.2Pengujian Error Sistem.....	69
4.2.3Pengujian Terhadap Pengguna.....	70
4.3Menggunakan Sistem.....	71
4.3.1Pengguna Level Admin.....	71
4.4Memelihara Sistem.....	74
4.4.1Pemeliharaan Perangkat Keras.....	74
4.4.2Pemeliharaan Perangkat Lunak.....	74
4.5 Manual Program.....	75
4.5.1 Intro.....	75
4.5.2 Menu Utama.....	75
4.5.3Halaman Tentang PS2.....	76
4.5.4Halaman Info Kerusakan.....	77
4.5.5Halaman Keluhan.....	78
4.5.6Halaman Sub Menu Detail Informasi.....	79
4.5.7Halaman Menu Print.....	80
4.5.8Halaman Global Blok PS2.....	80
4.6Keunggulan dan Kelemahan.....	81
4.6.1 Keunggulan.....	81
4.6.2 Kelemahan.....	82
BAB V PENUTUP.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	tb_Admin	47
Tabel 3.2	tb_Keluhan.....	47
Tabel 3.3	tb_Komponen.....	48
Tabel 4.1	Hasil Pengujian Loading Aplikasi.....	68
Tabel 4.2	Hasil Pengujian Error Sistem.....	69
Tabel 4.3	Hasil Pengujian Pengguna.....	70

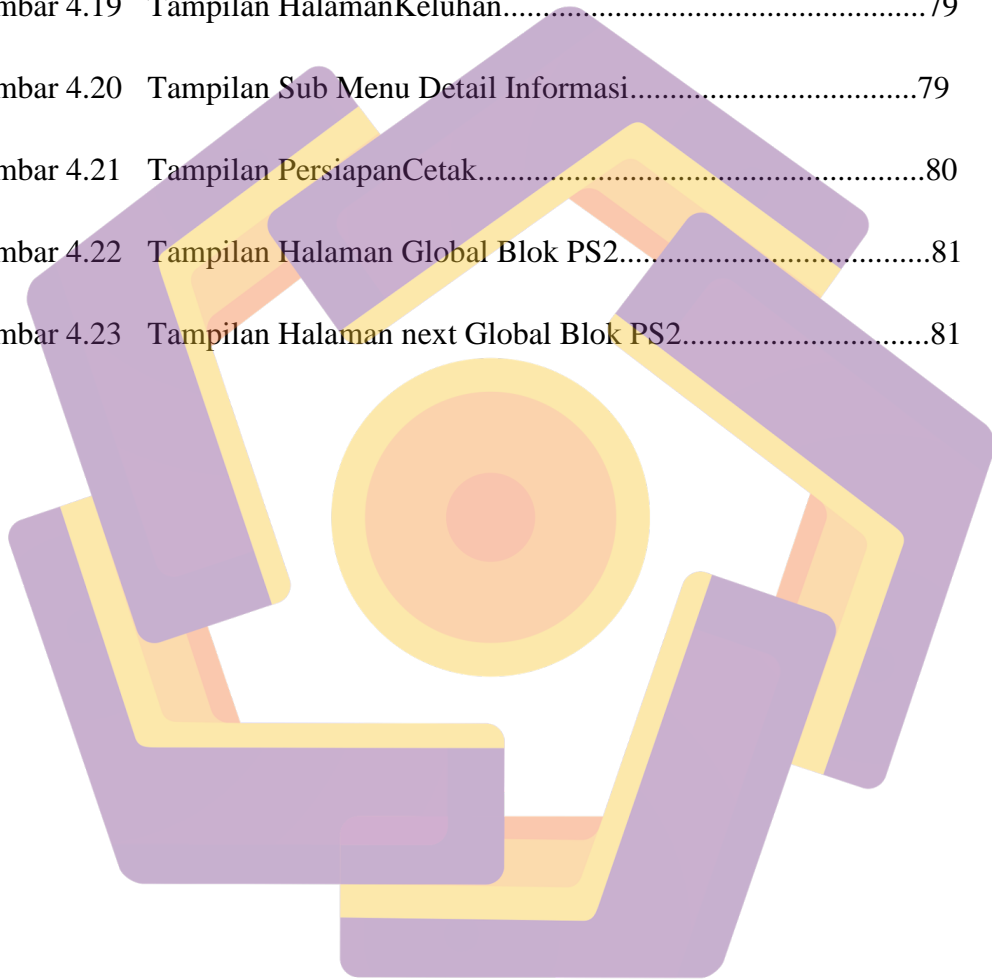


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen-elemen Multimedia.....	7
Gambar 2.2	Struktur Linier.....	10
Gambar 2.3	Struktur Menu.....	11
Gambar 2.4	Struktur Hierarki.....	11
Gambar 2.5	Struktur Jaringan.....	13
Gambar 2.6	Struktur Kombinasi.....	14
Gambar 2.7	Siklus Pengembangan Multimedia.....	15
Gambar 2.8	Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	16
Gambar 2.9	Tampilan Adobe Flash CS3.....	18
Gambar 2.10	Struktur Organisasi.....	22
Gambar 2.11	Sticker Pengenal Playstation.....	24
Gambar 3.1	Struktur Aplikasi Hierarki.....	38
Gambar 3.2	Rancangan Intro.....	39
Gambar 3.3	Rancangan Menu Utama.....	40
Gambar 3.4	Rancangan Halaman Keluhan.....	41
Gambar 3.5	Rancangan Info Kerusakan Playstation2.....	42
Gambar 3.6	Rancangan Informasi Tentang Playstation.....	43
Gambar 3.7	Rancangan Tampilan Global Blok PS2.....	44
Gambar 3.8	DFD Level 0.....	45

Gambar 3.9	DFD Level 1.....	46
Gambar 3.10	Rancangan Interface Halaman Login.....	49
Gambar 3.11	Rancangan Interface Halaman Setelah Login.....	49
Gambar 3.12	Rancangan Interface Halaman Data Admin.....	50
Gambar 3.13	Rancangan Interface Halaman Data Keluhan.....	50
Gambar 3.14	Rancangan Interface Halaman Data Komponen.....	51
Gambar 4.1	Jendela Convert To Symbol.....	53
Gambar 4.2	Membuat Button.....	54
Gambar 4.3	Tampilan phpMyAdmin.....	55
Gambar 4.4	Tampilan Create Database.....	56
Gambar 4.5	Tampilan Create Tabel.....	57
Gambar 4.6	Tabel Admin.....	57
Gambar 4.7	Tabel Keluhan.....	57
Gambar 4.8	Tabel Komponen.....	58
Gambar 4.9	Tampilan XAMPP Control Panel.....	71
Gambar 4.10	Tampilan Login Admin.....	71
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Utama Menu Admin.....	72
Gambar 4.12	Tampilan Halaman Input Data Komponen.....	72
Gambar 4.13	Tampilan Halaman Input Data Keluhan.....	73
Gambar 4.14	Tampilan Halaman Input Data Admin.....	73
Gambar 4.15	Tampilan Intro.....	75

Gambar 4.16	Tampilan Menu Utama.....	76
Gambar 4.17	Tampilan Tentang Playstation2.....	77
Gambar 4.18	Tampilan Info Kerusakan.....	78
Gambar 4.19	Tampilan Halaman Keluhan.....	79
Gambar 4.20	Tampilan Sub Menu Detail Informasi.....	79
Gambar 4.21	Tampilan Persiapan Cetak.....	80
Gambar 4.22	Tampilan Halaman Global Blok PS2.....	81
Gambar 4.23	Tampilan Halaman next Global Blok PS2.....	81



INTISARI

Kemajuan teknologi sangat penting dan berguna bagi masyarakat dewasa ini. Demikian pesatnya perkembangan teknologi, banyak suatu perusahaan yang saling bersaing dalam menyajikan suatu pelayanan yang berhubungan dengan teknologi terhadap masyarakat. Bagaimana manajemen sistem perusahaan agar dapat meningkatkan keunggulan dalam bersaing.

System pengecekan kerusakan dan penentuan langkah perbaikan PlayStation2 di Permada Computer masih menggunakan cara manual. Teknisi secara langsung berhadapan dengan konsumen untuk berkonsultasi mengenai kerusakan dan perbaikan. Tentunya ini akan memakan waktu yang lama. Oleh karena itu untuk meningkatkan kecepatan dalam menangani konsumen serta waktu perbaikan maka dikembangkan aplikasi multimedia interaktif. Sehingga teknisi lebih difokuskan kepada penanganan perbaikan saja, untuk informasi jenis kerusakan berdasarkan keluhan serta perbaikannya dapat di lakukan sendiri oleh pelanggan dengan menggunakan aplikasi ini. Sehingga nantinya aplikasi multimedia ini dapat lebih efektif dan dapat meningkatkan keunggulan perusahaan.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok pokok permasalahan yang ada misalkan keluhan keluhan yang ada pada PlayStation2, cara penanganan perbaikan yang tepat, penggantian sparepart yang di sarankan. kemudian di informasikan kepada teknisi untuk diberikan servis. Dan hasilnya akan ditunjukkan untuk memberikan informasi kepada masyarakat yang berkunjung ke Permada Computer, yang berupa print out informasi.

Kata Kunci:Informasi masyarakat, Aplikasi Multimedia Interaktif, Informasi Kerusakan PlayStation2, Permada Computer

ABSTRACT

Advances in technology are very important and useful for today's society. Similarly, the rapid development of technology, many of the companies competing in presenting a technology-related services to the community. How management system in order to improve the company's competitive advantages in.

System checks the damage and determining corrective measures in Permada PlayStation2 Computer still use the manual method. Technicians are directly dealing with consumers to consult about the damage and repairs. Obviously this would take a long time. Therefore, to increase the speed in handling customer and the repair time is developed interactive multimedia applications. So the technicians more focused on handling fixes only, to get the kind of damage based on complaints and repairs can be done by the customer to use the application. So later multimedia applications can be more effective and can improve corporate excellence.

In this thesis, the researcher tries to analyze the subject matter that is the subject eg complaints complaints for PlayStation2, the proper way of handling repairs, replacement of spare parts that are suggested, then inform the technicians to give service. And the result will ditunjukkan to provide information to the public who visited the Permada Computer, print out the form information.

Keywords: *Information society, Interactive Multimedia Applications, Information Damage PlayStation2, Permada Computer*