

**ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI PELAYANAN  
PENGUNJUNG BERBASIS MULTIMEDIA PADA MOVIEBOX  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Onki Rimawan**

**07.12.2221**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI PELAYANAN  
PENGUNJUNG BERBASIS MULTIMEDIA PADA MOVIEBOX  
YOGYAKARTA**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Onki Rimawan**

**07.12.2221**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
201**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Analisis dan Desain Sistem Informasi Pelayanan Pengunjung  
Berbasis Multimedia Pada Moviebox  
Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Onki Rimawan**

**07.12.2221**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 26 April 2011

**Dosen Pembimbing,**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.  
NIK. 190302107**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Analisis dan Desain Sistem Informasi Pelayanan Pengunjung  
Berbasis Multimedia Pada Moviebox  
Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Onki Rimawan**

**07.12.2221**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 1 Maret 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

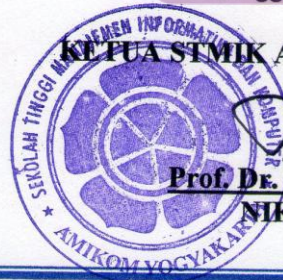
**Tanda Tangan**

**Erik Hadi Saputra, S.kom, M.Eng.**  
**NIK. 190302107**

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

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 3 Maret 2012



**KEPUA 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 di ajukan 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 Maret 2012

Onki Rimawan  
07.12.2221

## MOTTO

1. Ketika hidup memberi kata TIDAK atas apa yang saya inginkan, saya percaya, Tuhan selalu memberi kata YA atas apa yang saya butuhkan.
2. Mindset adalah doa, perjuangan adalah seni, dan awal yang baik adalah prepare.
3. Gagasan – gagasan hanyalah bibit, untuk menuai hasilnya harus membutuhkan keringat.
4. “If you want your dreams to come true, don't over sleep”  
Jika kamu ingin impianmu terwujud, jangan kebanyakan tidur.
5. Hal mudah akan terasa sulit jika yang pertama diipikirkan adalah kata SULIT. Yakinlah bahwa kita memiliki kemampuan dan kekuatan.
6. “Real power does not hit hard , but straight to the point”  
Kekuatan yang sesungguhnya tidak memukul dengan keras , tetapi tepat sasaran.
7. Selama kamu yakin, tak ada yang tak mungkin. Percaya diri! Kamu lebih hebat dari yg kamu pikirkan.
8. Pemandangan paling indah di bawah bentangan langit berbintang adalah melihat seorang Ibu yang bahagia.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Sebagai ungkapan rasa terima kasih, skripsi ini saya persembahkan kepada :*

1. *Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya yang tak terhitung banyaknya.*
2. *Bapak dan Ibu ku yang selalu mendo'a kan aku di setiap hela nafasnya, dan selalu memperjuangkan masa depan anak – anaknya.*
3. *Jagoan kecilku Rainaldi ( Aldi ) yang selalu meberikan semangat.*
4. *Peri kecilku Flaneala ( Fla ) yang selalu membuatku tersenyum dan menghadirkan keceriaan kapanpun aku melihatmu.*
5. *Bidadari Pagiku yang selalu memberikan ketenangan saat bersandar.*
6. *Sahabat – sahabatku di kontrakan Candi Gebang J10 :*
  - *Dedik Pantoro S.Kom “ you are the best teacher in this project bro ”  
Terimakasih yang tak terhingga untuk segala bantuanmu kawan.*
  - *Mas Gun ( Tetua ), Ahmad Fauzi S. Kom “ thankyou buat tutorial  
flash, intro dan laptopnya bro”, Topan Heri Purwanto (calon S.kom)  
“thankyou buat scanernya bro”, Novita Pmungkas S. Kom “stik PES  
mu bikin suasana menggila bro!”, B. Budi Wibowo S. Kom “kalo  
ada proyek ajak2 lagi bro”, Prista Sahayadi S. Kom “thx’s buat  
doanya men”, Aslah Khudin (calon S. Kom) “kapan jadi jockey  
dragbike!”, Dinai Oncom (Dedik Pantoro’s Wife) “thankyou  
supportnya mbak bro”. Yoyok Budiawan S.Kom “thx’s motivasinya  
bro”. Without you all, I might not get here, Thankyou.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur hamba panjatkan kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan anugrah begitu besar kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Penyusunan Skripsi ini bertujuan sebagai syarat untuk menempuh jenjang Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini, yaitu :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M. selaku direktur STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing.
3. Sahabat – sahabat kontrakan Candi Gebang J10 yang selalu memberikan suntikan semangat, energi, waktu, dan tempat untuk bersandar. Thankyou Brothers.

Penulis sadar bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat senang dengan tangan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya sederhana ini. Akhir kata, semoga karya tulis ini memberikan manfaat yang berarti.

Yogyakarta, Maret 2012

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan data .....	5

1.7	Sistematika Penulisan Laporan.....	6
1.8	Rencana Kegiatan Peneliti.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....		9
2.1	Konsep Dasar Sistem .....	9
2.1.1	Pengertian Sistem .....	9
2.1.2	Konsep Dasar Informasi .....	11
2.1.3	Konsep Dasar Sistem Informasi .....	14
2.2	Pengertian Pelayanan .....	15
2.3	Konsep Dasar Multimedia .....	16
2.3.1	Sejarah Multimedia .....	16
2.3.2	Definisi Multimedia.....	16
2.3.3	Elemen-Elemen Multimedia.....	17
2.4	Struktur Informasi Multimedia .....	19
2.5	Siklus Pengembangan Multimedia .....	22
2.6	Teknik Penyajian Multimedia.....	24
2.7	Konsep Basis Data .....	26
2.7.1	Mengenal Tipe Script Linggo.....	27
2.8	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	28

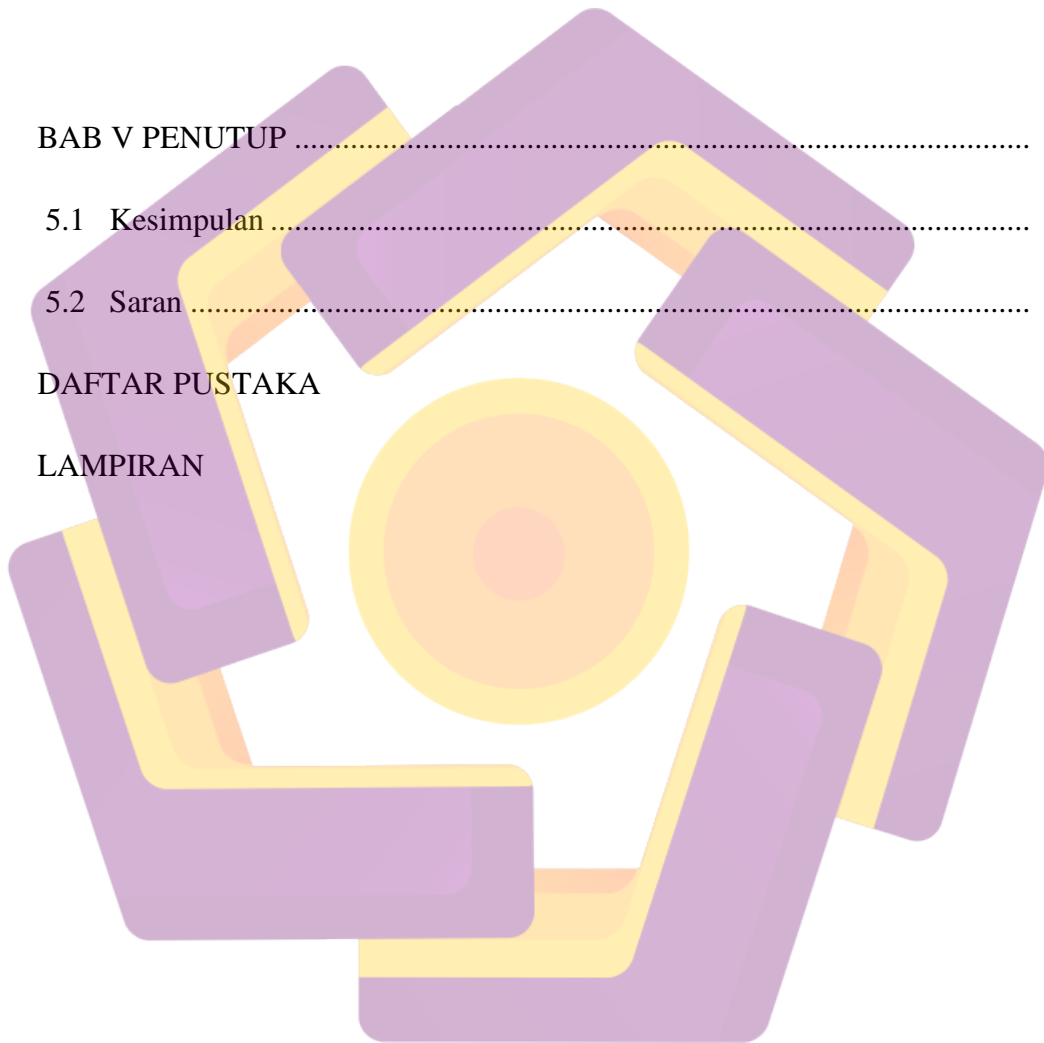
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	35
3.1 Tinjauan Umum Moviebox Yogyakarta .....	35
3.1.1 Sejarah Moviebox Yogyakarta .....	35
3.1.2 Struktur Organisasi .....	37
3.2 Analisis Sistem.....	40
3.2.1 Identifikasi Masalah .....	40
3.3 Analisis PIECES .....	41
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	48
3.4.1 Kebutuhan Informasi .....	49
3.4.2 Aspek Hardware .....	49
3.4.3 Aspek Software .....	49
3.4.4 Aspek Sumber Daya Manusia (Brainware) .....	50
3.5 Analisis Kelayakan Sistem .....	51
3.5.1 Kelayakan Teknologi.....	51
3.5.2 Kelayakan Teknis .....	52
3.5.3 Kelayakan Operasional.....	52
3.5.4 Kelayakan Hukum .....	53
3.5.5 Kelayakan Ekonomi .....	53
3.5.5.1 Analisi Biaya Manfaat .....	54
3.6 Perancangan Sistem Multimedia.....	61
3.6.1 Perancangan Sistem.....	61

3.6.2	Merancang Konsep .....	62
3.6.3	Merancang Isi .....	63
3.6.4	Merancang Naskah .....	64
3.6.5	Diagram Aplikasi.....	64
3.6.6	Desain keseluruhan interface aplikasi .....	68
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>74</b>
4.1	Memproduksi Sistem .....	74
4.1.1	Pembuatan Desain Grafik.....	74
4.1.2	Memproduksi Suara.....	76
4.1.3	Proses Pengintegrasian Dengan Macromedia Director 2004 .....	77
4.1.3.1	Memulai Macromedia Director MX 2004 .....	78
4.1.3.2	Membuat Bidang kerja atau Movie.....	78
4.1.3.3	Mengimport File .....	80
4.1.3.4	Menyusun Data .....	82
4.1.3.5	Member Perintah Pada Tombol (Button).....	83
4.1.3.6	Penggunaan Marker .....	83
4.1.3.7	Baground Transparan Untuk Image PNG.....	84
4.1.3.8	Memberikan Teks .....	85
4.1.3.9	Memberikan Script.....	86
4.1.3.10	Membuat File.exe .....	95

4.2 Melakukan Pengetesan Sistem.....	96
4.3 Menggunakan Sistem Informasi Multimedia.....	99
4.4 Pemeliharaan Sistem .....	103
4.5 Konversi Sistem.....	105
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>106</b>
5.1 Kesimpulan .....	106
5.2 Saran .....	108

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian .....	8
Tabel 3.1 Analisis Kinerja .....	42
Tabel 3.2 Analisis Informasi (information) .....	43
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi.....	44
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian Control.....	45
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi (Efficiency) .....	46
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan.....	48
Tabel 3.7 Pengadaan Hardware .....	55
Tabel 3.8 Rincian Biaya Dan Manfaat.....	56
Tabel 3.9 Hasil Keputusan Analisis.....	61
Tabel 4.1 Responden Pengetesan Pemakaian Kios Informasi.....	hal. lampiran

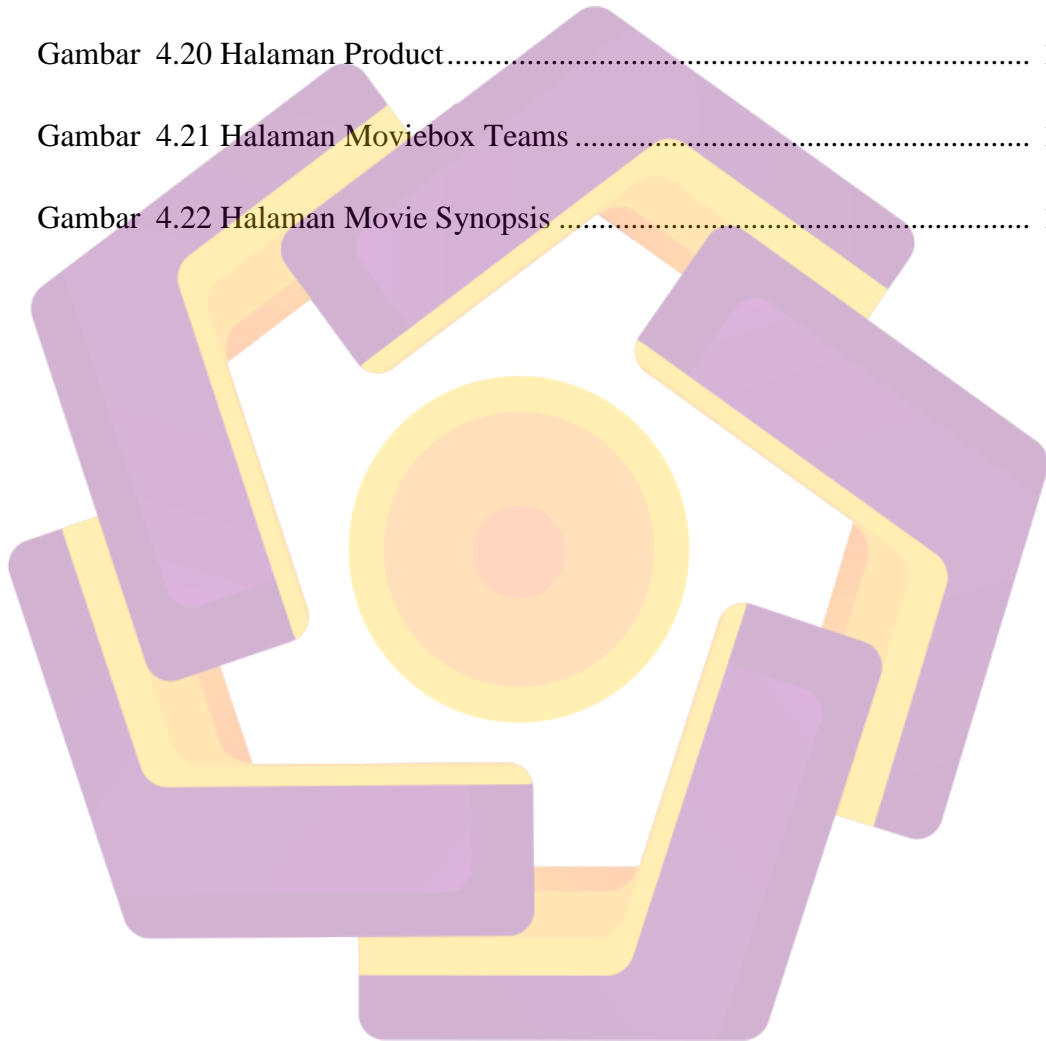
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Informasi .....	12
Gambar 2.2 Elemen Multimedia .....	18
Gambar 2.3 Struktur Linier .....	20
Gambar 2.4 Struktur Hierarki .....	21
Gambar 2.5 Struktur Piramida .....	21
Gambar 2.6 Struktur Polar .....	22
Gambar 2.7 Bagan Proses Perkembangan Sistem Multimedia .....	24
Gambar 2.8 Interface Macromedia Director MX 2004 .....	29
Gambar 2.9 Interface Adobe Photoshop CS3 .....	30
Gambar 2.10 Interface Adobe Flash Profesional CS3 .....	31
Gambar 2.11 Interface Cool Edit Pro .....	32
Gambar 2.12 Interface Sothink Glanda .....	33
Gambar 2.13 Interface Corel Draw12 .....	34
Gambar 2.14 Bagan Struktur Organisaai .....	37
Gambar 3.1 Rancangan Naskah Aplikasi .....	65
Gambar 3.2 Halaman Intro .....	68
Gambar 3.3 Halaman Menu Utama .....	69
Gambar 3.4 Halaman Sub Menu Kritik dan Saran .....	69
Gambar 3.5 Halaman Terima Kasih .....	70

Gambar 3.6 Halaman Sub Menu Product .....	70
Gambar 3.7 Halaman Sub Menu Moviebox Teams.....	71
Gambar 3.8 Halaman Sub Menu Movie Synopsis.....	71
Gambar 3.9 Halaman Sub Menu Ketika Admin Akan Login .....	72
Gambar 3.10 Halaman Sub Menu Ketika Admin Sudah Login .....	72
Gambar 3.11 Halaman Jika Password Salah.....	73
Gambar 4.1 Pembuatan Background Dengan Adobe Flas Profesional CS3.....	75
Gambar 4.2 Merekam Suara Dengan Cool Record Edit Pro .....	77
Gambar 4.3 Integrasi Dalam Macromedia Director MX 2004 .....	77
Gambar 4.4 Tampilan Kerja Macromedia Director MX 2004.....	78
Gambar 4.5 Bidang Kerja Macromedia Director MX 2004 .....	79
Gambar 4.6 Property Inspector .....	79
Gambar 4.7 Mengimport File .....	80
Gambar 4.8 Tampilan Setelah Mengimport File .....	81
Gambar 4.9 Tampilan Cast Member.....	81
Gambar 4.10 Tampilan Score Cast Memberhentikan Movie .....	82
Gambar 4.11 Tampilan Sript Pada Frame 30 .....	83
Gambar 4.12 Tampilan Memberikan Marker .....	84
Gambar 4.13 Tampilan Menjadikan Image PNG Menjadi Transparan .....	85
Gambar 4.14 Tampilan Mengedit Teks .....	86
Gambar 4.15 Memberikan Script Password.....	87



Gambar 4.16 Membuat File *.EXE Dengan Publish Setting.....	96
Gambar 4.17 Tampilan Intro.....	100
Gambar 4.18 Halaman Menu Utama .....	100
Gambar 4.19 Halaman Kritik dan Saran.....	101
Gambar 4.20 Halaman Product.....	101
Gambar 4.21 Halaman Moviebox Teams .....	102
Gambar 4.22 Halaman Movie Synopsis .....	102



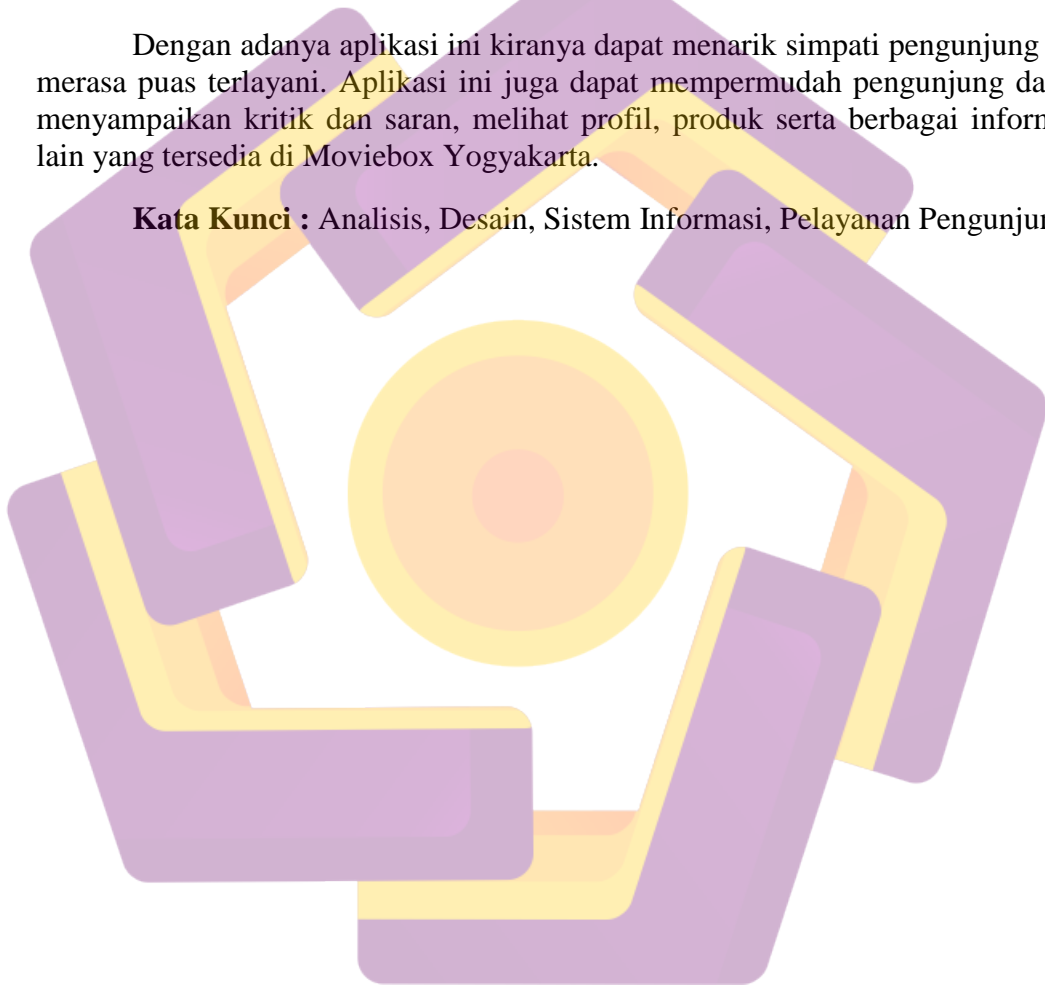
## INTISARI

Perkembangan teknologi yang cepat di bidang teknologi informasi, memungkinkan manusia untuk menyajikan berbagai informasi menjadi lebih menarik. Salah satunya adalah sistem informasi pelayanan pengunjung berbasis multimedia pada Moviebox Yogyakarta.

Untuk memudahkan pengunjung dalam hal pelayanannya, diperlukan sebuah sistem informasi yang bagus, cepat, akurat serta menarik. Agar informasi yang dihasilkan menjadi lebih jelas, efektif dan efisien.

Dengan adanya aplikasi ini kiranya dapat menarik simpati pengunjung dan merasa puas terlayani. Aplikasi ini juga dapat mempermudah pengunjung dalam menyampaikan kritik dan saran, melihat profil, produk serta berbagai informasi lain yang tersedia di Moviebox Yogyakarta.

**Kata Kunci :** Analisis, Desain, Sistem Informasi, Pelayanan Pengunjung



## **ABSTRACT**

*Rapid technological developments in information technology, enable people to provide various information to be more attractive. One is, Visitor information system-based multimedia services on the Moviebox yogyakarta.*

*To facilitate visitors in terms of service, requires a good information system, quick, accurate and interesting. So that the resulting information becomes clearer, effective and efficient.*

*With this application visitors would be able to attract sympathy and feel satisfied underserved. It can also facilitate visitors in delivering criticism and suggestions, view profile, products as well as various other information is available at Moviebox Yogyakarta.*

**Keywords:** *Analysis, Design, Information System, Services to Visitors*

