

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI  
SARANA INFOMRASI PADA SKETZ DOCU RESTO**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Berpan Tambunan**

**03.12.0395**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI  
SARANA INFORMASI PADA SKETZ DOCU**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Berpan Tambunan**

**03.12.0395**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia sebagai Sarana Informasi  
pada Sketz Docu Resto**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Berpan Tambunan**

**03.12.0395**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Maret 2011

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Drs, Bambang Sudarvatno, MM**  
**NIK. 190302035**

**Rum Muhamad Andri Kr, Ir, M.Kom**  
**NIK. 190302029**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Maret 2011

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

**Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia sebagai Sarana Informasi  
pada Sketz Docu Resto**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Berpan Tambunan**

**03.12.0395**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 11 Maret 2011

**Dosen Pembimbing,**

**Andy Sunyoto, M. Kom.**

**NIK. 190302098**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA SKETZ DOCU RESTO” guna melengkapi gelar sarjana komputer pada “STMIK AMIKOM “ Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua “STMIK AMIKOM“ Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto selaku pembimbing.
4. Kakek P. Pakpahan dan almarhum nenek R. br. Sormin.
5. Bapak P. Tambunan dan Ibu R. br. Pakpahan.
6. Abangku Mandimun Tambunan dan Endersen Edison Tambunan SE.
7. Adek-adekku Yuliana br. Tambunan, Samuel P. Tambunan ST, Imanto Tambunan, SE dan Dermawan br. Tambunan yang selalu mendukung penulis.
8. Abang Rapeners Pakpahan, SH dan Doni Simajuntak, SH.

9. Bambang SE, Thomas S.Kom, Ari Luanda S.Kom, Nalansius SP, Olicsius S.Kom, Tuti S.S, Marsell S.T, Nugrah S.T, Ester Butet S.E Br. Munte, Marisi Dwipakarti Munthe, Maratha Ginting S.E dan semua teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

10. Almamater penulis STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga penulisan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang telah membacanya. Selain itu penulis juga berharap, semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan kontribusi pada bidang ilmu komputer.

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>ix</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
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 Penelitian	5
1.7 Sistematika Skripsi	6
BAB I PENDAHULUAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	6
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	6
BAB IV PEMBAHASAN DAN PEMBAHASAN	6
BAB V PENUTUP	7
1.1 Jadwal Penelitian	7
<b>II. DASAR TEORI</b>	
2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1 Sejarah Multimedia	8
2.1.2 Defenisi Multimedia	8
2.1.3 Pentingnya Multimedia	9
2.1.4 Obyek Multimedia	10
2.1.5 Alat Bantu untuk Merancang Aliran Aplikasi Multimedia	11
2.1.6 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia	13
2.2 Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	18
2.2.1 Adobe Photoshop CS	18
2.2.1.1 Tool Dasar Photoshop CS	20
2.2.2 Macromedia Flash MX 2004	21
2.2.3 Macromedia Director MX 2004	23
2.2.3.1 Komponen dalam Director MX 2004	24
2.2.3.2 Dasar-dasar Lingo	27

2.2.3.3 Mengenal Script Dasar	29
2.2.3.4 Sprite Transaction	30
2.2.3.5 Tipe animasi Director	31
2.2.4 Cool Edit Pro 2.0	32
<b>III. ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>	
3.1 Latar Belakang Sketz Docu Resto	33
3.1.1 Visi dan Misi	34
3.1.2 Layanan	35
3.1.3 Produk	35
3.2 Analisis Sistem	36
3.3 Mengidentifikasi Masalah	36
3.4 Analisis Pieces	37
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	41
3.5.1 Kebutuhan Personil	41
3.5.2 Kebutuhan Teknologi	41
3.5.3 Spesifikasi Perangkat Keras	42
3.5.4 Spesifikasi Perangkat Lunak	42
3.6 Analisis dan Study Kelayakan	43
3.7 Metode Analisis Biaya dan Manfaat	44
3.7.1 Analisis Payback Periode	45
3.7.2 Analisis Return On Investment (ROI)	46
3.7.3 Analisis Net Present Value	47
3.8 Perancangan Sistem	48
3.9 Rancangan Struktur Multimedia	49
3.9.1 Rancangan Menu Intro	49
3.9.2 Rancangan Menu Utama	50
3.9.3 Rancangan Menu Profile	51
3.9.4 Rancangan Menu Produk	52
3.9.5 Rancangan Menu Layanan	53
3.9.6 Rancangan Menu Kontak	54
3.9.7 Rancangan Menu Lokasi	55
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Aplikasi Melix Data Base	56
4.1.1 Membuat Tabel Produk pada SQLite	56
4.1.2 Movie Handler	62
4.1.3 Membuat Tabel Produk pada Director	63
4.2 Prosedur Pemakaian Aplikasi	70
4.2.1 Intro	71

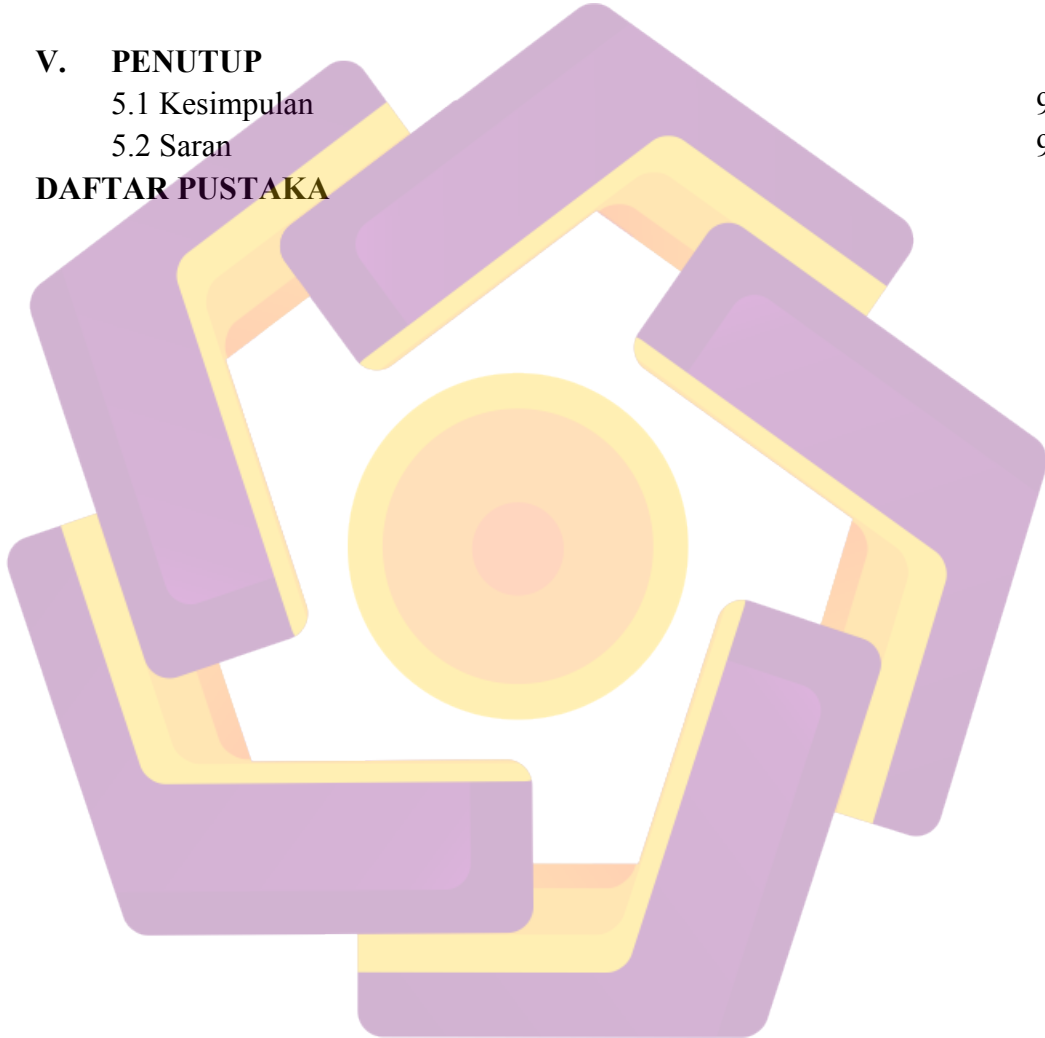


4.2.2 Menu Utama	71
4.2.3 Menu Profile	73
4.2.4 Menu Produk	76
4.2.5 Menu Layanan	84
4.2.6 Menu Kontak	85
4.2.7 Lokasi	86
4.3 Pembuatan File .EXE (Execution)	87

## **V. PENUTUP**

5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran	92

## **DAFTAR PUSTAKA**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur <i>Navigasi Linier</i>	11
Gambar 2.2 Struktur Navigasi <i>Hierarki</i>	12
Gambar 2.3 Struktur Navigasi <i>Non Linier</i>	12
Gambar 2.4 Struktur Navigasi Campuran	13
Gambar 2.5 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	14
Gambar 2.6 Area Kerja Adobe Photoshop CS	20
Gambar 2.7 Toolbox	21
Gambar 2.8 Area Kerja Flash MX	22
Gambar 2.9 Area Kerja Macromedia Director MX	24
Gambar 2.10 Tampilan Edit Sound	32
Gambar 3.1 Rancangan Struktur Multimedia	49
Gambar 3.2 Rancangan Menu Intro	49
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama	50
Gambar 3.4 Rancangan Menu Profile	51
Gambar 3.5 Rancangan Menu Produk	52
Gambar 3.6 Menu Layanan	53
Gambar 3.7 Rancangan Menu Kontak	54

Gambar 3.8 Rancangan Menu Lokasi	55
Gambar 4.1 Tampilan Layar Intro	71
Gambar 4.2 Tampilan Layar Home	72
Gambar 4.3 Tampilan Layar Profile	74
Gambar 4.4 Tampilan Layar Sejarah	75
Gambar 4.5 Tampilan Layar Visi dan Misi	75
Gambar 4.6 Tampilan Layar Struktur Organisasi	76
Gambar 4.7 Tampilan Layar Produk	77
Gambar 4.8 Tampilan Layar Perkantoran	78
Gambar 4.9 Tampilan Layar Promosi	79
Gambar 4.10 Tampilan Layar Publikasi	80
Gambar 4.11 Tampilan Layar Data Produk	81
Gambar 4.12 Layar Menu Add New Record	82
Gambar 4.13 Tampilan Layar untuk Mengubah Data Produk	83
Gambar 4.14 Tampilan Layar Add New Record	84
Gambar 4.15 Tampilan Layar Layanan	85
Gambar 4.16 Tampilan Layar Kontak	86
Gambar 4.17 Tampilan Layar Lokasi	86

Gambar 4.18 Layar Publish Setting

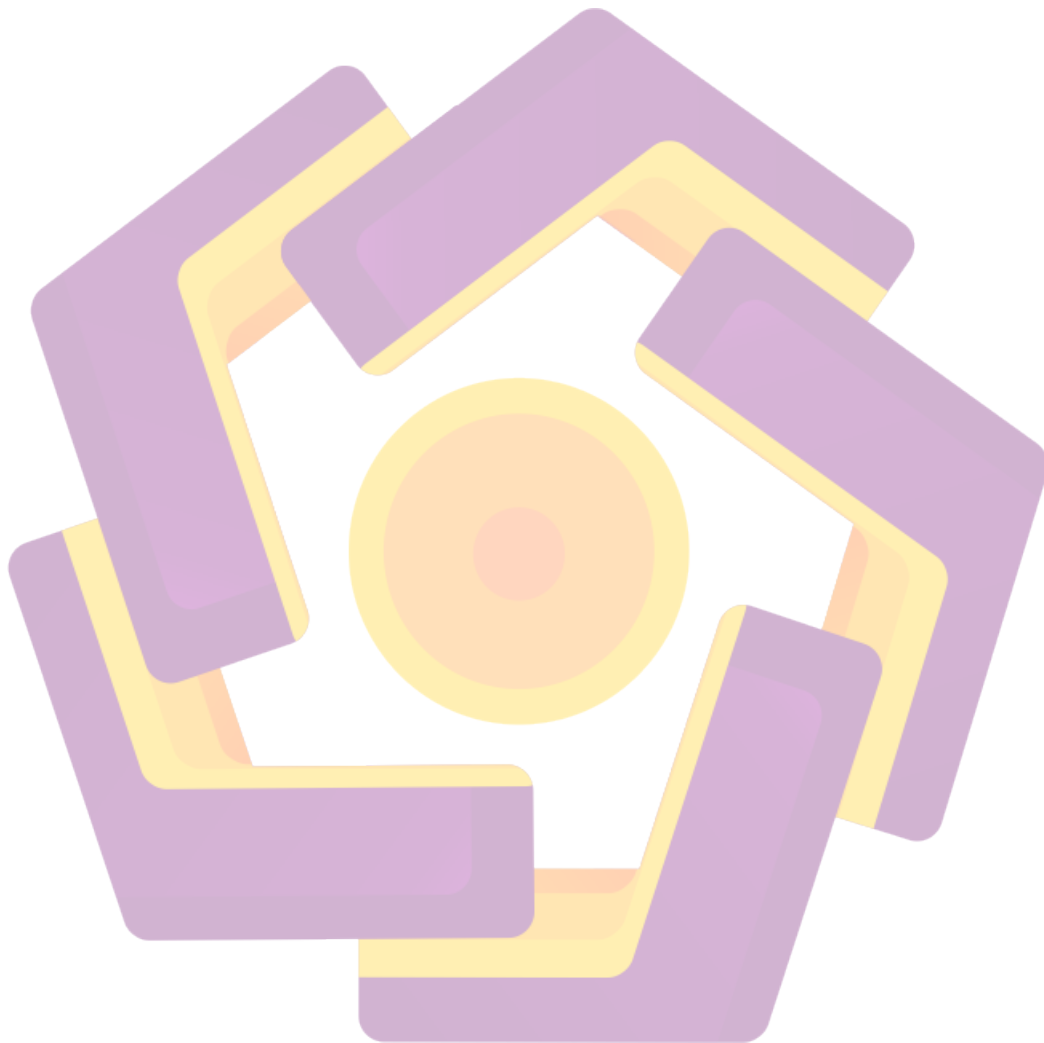
88

Gambar 4.19 Layar Tab Projector

89

Gambar 4.20 Layar Tab File

90



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian	7
Tabel 3.7 Kebutuhan Perangkat dan Harga	43
Tabel 3.8 Rincian Analisis Biaya dan Manfaat	44
Tabel 3.9 Hasil Analisis	48

