

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
SARANA INFORMASI KEBUGARAN DI HUSADA BIMA PERKASA
YOGYAKARTA**

(Studi Kasus: Pusat Kebugaran Husada Bima Perkasa Yogyakarta)

Skripsi



**disusun oleh
Antonius Ekobudi Kristanto
03.12.0464**

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
SARANA INFORMASI KEBUGARAN DI HUSADA BIMA PERKASA
YOGYAKARTA**

(Studi Kasus: Pusat Kebugaran Husada Bima Perkasa Yogyakarta)

Skripsi

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



disusun oleh

Antonius Ekobudi Kristanto

03.12.0464

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI


**Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Informasi
Kebugaran di Husada Bima Perkasa Yogyakarta
(Studi Kasus: Pusat Pelatihan Kebugaran Husada Bima Perkasa
Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Antonius Ekobudi Kristanto
03.12.0464**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Agustus 2011

Dosen Pembimbing,


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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Informasi
Kebugaran di Husada Bima Perkasa Yogyakarta
(Studi Kasus: Pusat Pelatihan Kebugaran Husada Bima Perkasa
Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Antonius Ekobudi Kristanto
03.12.0464**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

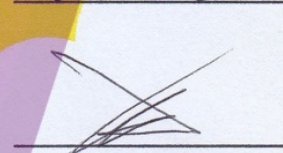
Nama Penguji

**Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052**

**M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098**


**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 1903021047**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juli 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

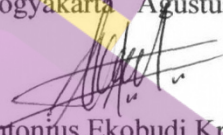

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001**



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, Agustus 2011


Antonius Ekobudi Kristanto
03.12.0464

INTISARI

Telah diketahui bahwa sistem informasi memegang peranan penting dalam menyediakan informasi yang berguna bagi kepentingan operasi dan manajemen. Oleh karena itu, banyak organisasi atau instansi yang sudah menggunakan sistem komputerisasi dibidang informasi dan komunikasi, terutama multimedia, yang pada saat ini sudah berkembang dengan cepat. Multimedia dapat memberikan tampilan gambar yang menarik bagi orang yang menggunakan atau mengaksesnya. Selama ini Husada Bima Perkasa dalam menyampaikan informasi kebugaran hanya dengan menggunakan jasa pelatih atau instruktur, sedangkan banyak anggota belum mengetahui secara pasti kegunaan dan kelebihan dari setiap gerakan yang diinstruksikan. Dengan aplikasi multimedia, diharapkan dapat digunakan sebagai alat penyampai informasi pembelajaran bagi anggota. Untuk mendapatkan hasil yang terbaik dalam mengolah gambar, teks, suara, dan animasi digunakan beberapa software, yaitu AdobeFlash CS3, Adobe Photoshop CS3, dan software pendukung lainnya. Dalam skripsi ini, penulis melakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan kenyamanan pelanggan untuk melihat perbaikan-perbaikan dari sistem yang diterapkan.

Kata-kunci : Sistem Informasi, Kebugaran

ABSTRACT

It is known that information systems play an important role in providing useful information to the operations and management. Therefore, many organizations or agencies that already uses a computerized system of information and communication field, especially multimedia, which is now growing rapidly. Multimedia can provide an attractive image for people who use or access. During this time, Husada Bima Perkasa only convey information by using the services of a fitness trainer or instructor, while many members do not know for certain uses and advantages of each instructed movement. With multimedia applications, is expected to be used as a tool of learning in the information for members. To get the best results in processing images, text, sounds, and animations are used some software, namely Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, and other support software. In this thesis, the authors conducted an analysis of performance, information, economic, security applications, efficiency and convenience of the customer to see the improvements of the system implemented.

Keywords: Information Systems, Fitness

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Pengasih karena dengan rahmatNya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini, yang saya beri judul **“Analisis Dan Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Informasi Kebugaran Di Husada Bima Perkasa Yogyakarta”**.

Penulisan skripsi ini disajikan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam menempuh program S1 (Strata 1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputr STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Selanjutnya pada kesempatan ini, saya sebagai penulis menyampaikan penghargaan dan banyak mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan rahmat dan segala KaruniaNya.
2. Pimpinan STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
3. Dosen pembimbing, bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M. Kom, yang dalam penulisan skripsi ini telah banyak menyisihkan waktu, memberikan petunjuk, dan arahnya.
4. Kepala Staf Biro Administrasi dan Kesiswaan, serta seluruh dosen dan karyawan tata usaha STIMIK AMIKOM yang telah banyak membantu penyelesaian penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Staf, serta pelatih Husada Bima Perkasa, atas kerja samanya.

6. Kedua orang tua, Bapak Y. Sugianto, dan Ibu F. Ngadini, serta bapak mertua Fx. Wurisgiyanto, serta ibu V. Sujiyah yang telah memberikan bimbingan, semangat, dan doa yang tiada henti.
7. Istri saya Yovita Dayu Freshka Risaji, S.T., dan ananda tercinta Yohana Angelica Earlinest Kristaji yang selalu memberikan dorongan, motivasi, dan doa yang terus menerus.
8. Pak Atar yang telah membantu saya dalam memberikan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Bulik Tatik dan keluarga besar yang selalu mendukung pengerjaan skripsi.
10. Selain itu, tidak lupa pula ucapan terimakasih kepada sahabat-sahabat Rizal (Ciul), Roby (bejo), Andek, BR10, dan semua teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang turut memberikan dukungan dan membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna dalam mengidentifikasi permasalahan yang timbul, cara pemecahannya serta penyusunan program dan aplikasinya. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk membantu penyempurnaan tugas akhir ini di masa yang akan datang.

Yogyakarta, Juli 2011

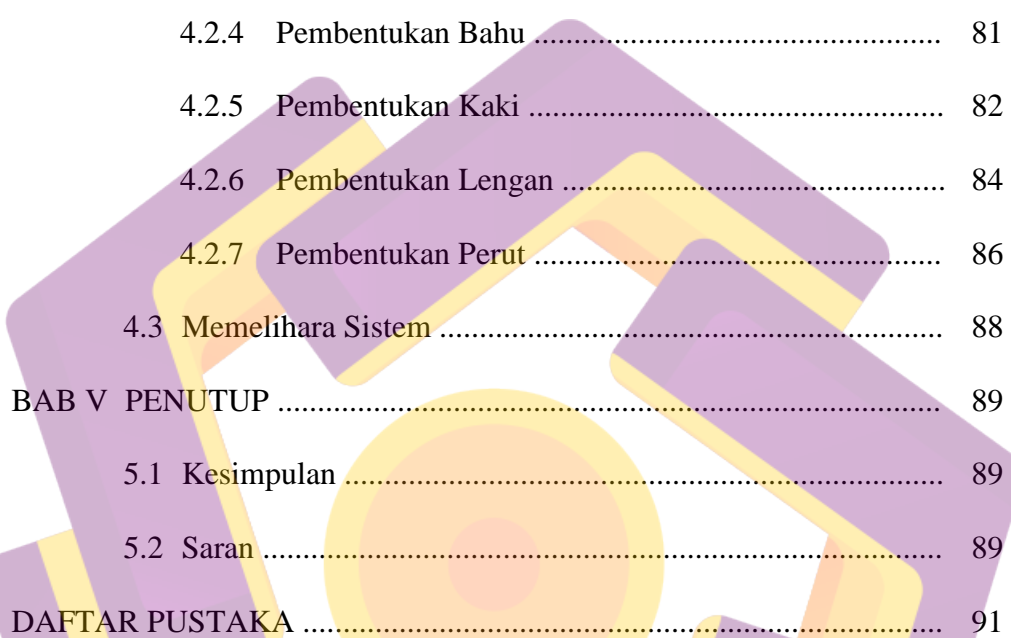
A. Ekobudi Kristanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
INTISARI	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Definisi Multimedia	7
2.2 Obyek-Obyek Multimedia	9
2.3 Struktur Informasi Multimedia	11
2.3.1 Struktur Linier.....	11
2.3.2 Struktur Menu	12
2.3.3 Struktur Hierarki	13
2.3.4 Struktur Jaringan	14
2.3.5 Struktur Kombinasi	15
2.4 Pengembangan Sistem Multimedia	17
2.4.1 Mendefinisikan Masalah	17
2.4.2 Studi Kelayakan	18
2.4.3 Analisis Kebutuhan Sistem	18
2.4.4 Merancang Konsep	19
2.4.5 Merancang Isi	19
2.4.6 Merancang Naskah	20
2.4.7 Merancang Grafik Pada Multimedia	20
2.4.8 Memproduksi Sistem Multimedia	20
2.4.9 Pengetesan Sistem Multimedia	21
2.4.10 PenggunaanSistem Multimedia	21
2.4.11 Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	22
2.5 Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	24
2.5.1 Adobe Photoshop CS3.....	24

2.5.2	Adobe Flash CS3	27
2.5.3	Cool Music RecordEdit Station	33
BAB III Analisis dan Perancangan Sistem		35
3.1	Latar Belakang Perusahaan.....	35
3.1.1	Latar Belakang	35
3.1.2	Visi dan Misi	35
3.1.3	Susunan Organisasi Husada Bima Perkasa	37
3.1.4	Sarana Informasi dan Info Layanan	38
3.1.5	Kelebihan	39
3.1.6	Masalah Yang Dihadapi	40
3.1.7	Usulan Multimedia	40
3.2	Analisis.....	41
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem	41
3.2.2	Analisis Kelayakan.....	44
3.3	Perancangan Sistem	47
3.3.1	Merancang Konsep	47
3.3.2	Merancang Isi	48
3.3.3	Merancang	50
3.3.4	Perancangan Layar	53
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM		60
4.1	Implementasi	60
4.1.1	Spesifikasi Hardware	60
4.1.2	Spesifikasi Software	60



4.2	Prosedur Pemakaian Aplikasi	76
4.2.1	Menu Utama	76
4.2.2	Pembentukan Dada	77
4.2.3	Pembentukan Punggung	79
4.2.4	Pembentukan Bahu	81
4.2.5	Pembentukan Kaki	82
4.2.6	Pembentukan Lengan	84
4.2.7	Pembentukan Perut	86
4.3	Memelihara Sistem	88
BAB V	PENUTUP	89
5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran	89
DAFTAR	PUSTAKA	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	11
Gambar 2.2 Struktur Menu	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	13
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	14
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	16
Gambar 2.6 Proses Pengembangan Sistem Multimedia	23
Gambar 2.7 Lembar Kerja Adobe Photoshop CS3	25
Gambar 2.8 Lembar Kerja Adobe Flash CS3	32
Gambar 2.9 Lembar Cool Music RecordEdit Station	34
Gambar 3.1 Susunan Organisasi Husada Bima Perkasa	37
Gambar 3.2 Struktur Multimedia Dengan Metode Hirarki	51
Gambar 3.3 Tampilan Menu	53
Gambar 3.4 Tampilan Pembentukan Otot Dada	54
Gambar 3.5 Tampilan Pembentukan Otot Punggung	55
Gambar 3.6 Tampilan Pembentukan Otot Bahu	55
Gambar 3.7 Tampilan Pembentukan Otot Kaki	56
Gambar 3.8 Tampilan Pembentukan Otot Lengan	57
Gambar 3.9 Tampilan Pembentukan Otot Perut	57
Gambar 4.1 Diagram Alir Proses Produksi Sistem	61
Gambar 4.2 Dialog Box New	62
Gambar 4.3 Tampilan Layar Kerja Photoshop	63

Gambar 4.4 Dialog Box Save As	64
Gambar 4.5 Dialog Box New Wave form	65
Gambar 4.6 Tampilan Layar Kerja Cool Edit.....	66
Gambar 4.7 Dialog Box Save Waveform As	67
Gambar 4.8 Dialog Box Import to Library	68
Gambar 4.9 Tampilan Layar Kerja Adobe Flash CS3	69
Gambar 4.10 Dialog Box Crete New Symbol	70
Gambar 4.11 Dialog Box Crete Edit Symbol	70
Gambar 4.12 Tampilan Panel Action Button	71
Gambar 4.13 Tampilan Hasil Akhir pada Adobe Flash CS3	72
Gambar 4.14 Tampilan Publish Setting	75
Gambar 4.15 Tampilan Menu	76
Gambar 4.16 Tampilan Pembentukan Otot Dada	77
Gambar 4.17 Tampilan Pembentukan Otot Punggung	79
Gambar 4.18 Tampilan Pembentukan Otot Bahu	81
Gambar 4.19 Tampilan Pembentukan Otot Kaki	83
Gambar 4.20 Tampilan Pembentukan Otot Lengan	85
Gambar 4.21 Tampilan Pembentukan Otot Perut	87