

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS  
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA  
UD. AFKAR CRAFT BANTUL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Erick Brown Purba**

**09.21.0470**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS  
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA  
UD. AFKAR CRAFT BANTUL**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh :

**Erick Brown Purba**

**09.21.0470**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS  
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA  
UD. AFKAR CRAFT BANTUL**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Erick Brown Purba**

**09.21.0470**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 Juni 2010

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media  
Penyampaian Informasi Pada Ud. Afkar Craft Bantul**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Erick Brown Purba**

**09.21.0470**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 Mei 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Sudarmawan, MT.  
NIK. 190302035**

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

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 Mei 2011

**KEJUA STMIR AMIKOM YOGYAKARTA**



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



## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul :

### **ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA UD. AFKAR CRAFT**

Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan untuk program studi Teknik Informatika jenjang pendidikan Strata-1 STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI). Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Februari 2010

ERICK BROWN PURBA  
NIM. 09.21.0470

## MOTTO

Kepuasan Dalam Memperoleh  
Keberhasilan Bukan Dari Hasilnya  
Melainkan Dari Perjuangan Yang  
Dihargai,

Kuolah kata, kubaca makna, kuikat  
dalam alinea, kubingkai dalam bab  
sejumlah lima, jadilah mahakarya,  
gelar sarjana kuterima, orangtua pun  
bahagia,

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya kecil ini penulis persembahkan kepada pihak-pihak terkait dan orang-orang tercinta yang telah membimbing dan menuntun penulis sehingga menjadi seperti sekarang ini. Terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

- Tuhan Yang Maha Esa, terima kasih atas nafas yang telah Kau berikan sampai saat ini.
- Bapak dan Ibu, terimakasih atas doa dan restunya.
- Saudara-saudara saya Lijanti Veronika, Michael Verdinata dan Missionery Yosepin.
- Pak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih atas waktu yang diberikan ditengah-tengah kesibukan bapak untuk membimbing dan mengarahkan saya menjadi lebih baik.
- Teman-temanku yang seangkatan di amikom SEMOGA KARIR KITA SUKSES

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan atas rahmatNya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi dengan judul **“Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Penyampaian Informasi Pada UD. Afkar Craft”**.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, dorongan, kerjasama maupun bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
3. Bapak Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
5. Orang tua yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan laporan skripsi.
6. Pihak pengelola UD. Afkar Craft yang telah memberikan banyak informasi yang berkaitan dengan penulisan laporan skripsi ini.
7. Teman-teman serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

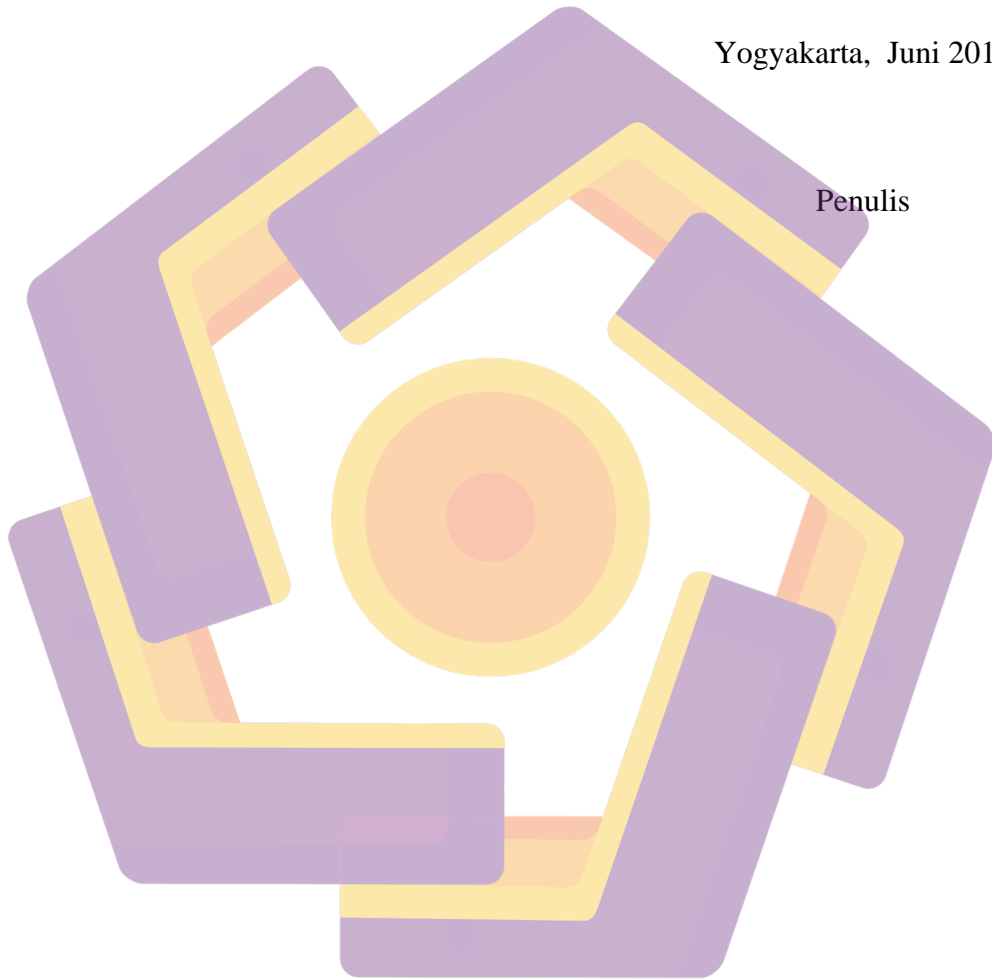


Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat semua pihak.

Yogyakarta, Juni 2011

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	4
1.5. Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6. Sistematika Penulisan Laporan .....	5
<b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Konsep Dasar Informasi .....	8

2.1.1. Pengertian Informasi .....	8
2.1.2. Kualitas Informasi .....	8
2.2. Konsep Dasar Multimedia .....	9
2.2.1. Sejarah Multimedia .....	9
2.2.2. Definisi Multimedia.....	9
2.2.3. Perkembangan Multimedia .....	10
2.3. Elemen Multimedia .....	11
2.3.1. Teks .....	11
2.3.2. Audio .....	12
2.3.3. Video .....	12
2.3.4. Animasi .....	13
2.3.5. Grafik .....	13
2.4. Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	14
2.5. Langkah – langkah Pengembangan Sistem .....	17
2.6. Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	20
2.6.1. Adobe Flash CS3 .....	20
2.6.2. Adobe Photoshop CS3 .....	21

**BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

3.1. Analisis Sistem .....	22
3.1.1. Analisis Kelemahan Sistem .....	23
3.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem .....	26
3.1.2.1. Kebutuhan Fungsional (Funtional Requirement) .....	27
3.1.2.2. Kebutuhan Non-Fungsional (Non-Funtional Requirement) ...	28

3.1.3. Analisis Kelayakan Sistem .....	30
3.1.3.1. Kelayakan Teknis .....	31
3.1.3.2. Kelayakan Operasional .....	31
3.1.3.3. Kelayakan Ekonomi .....	31
3.1.3.4. Kelayakan Hukum .....	39
3.2. Perancangan Sistem .....	39
3.2.1. Merancang Konsep .....	40
3.2.2. Merancang Isi .....	41
3.2.2. Merancang Naskah .....	42
3.2.2. Perancangan Interface .....	46
<b>BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1. Memproduksi Sistem .....	50
4.1.1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop CS3.....	50
4.1.2. Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Adobe Flash CS3.....	52
4.1.2.1. Mengatur Ukuran Halaman .....	52
4.1.2.2. Memasukan Data ( <i>resource</i> ) ke Adobe Flash CS3.....	53
4.1.2.3. Membuat Tombol .....	54
4.1.2.4. Membaca File Eksternal .xml .....	59
4.1.2.5. Membaca File External CSS .....	60
4.1.2.6. Membuat Tampilan Full Screen .....	60
4.1.2.7. Membuat File Windows Projector .....	62
4.2. Implementasi Sistem .....	63
4.2.1. Pengetesan Sistem .....	63

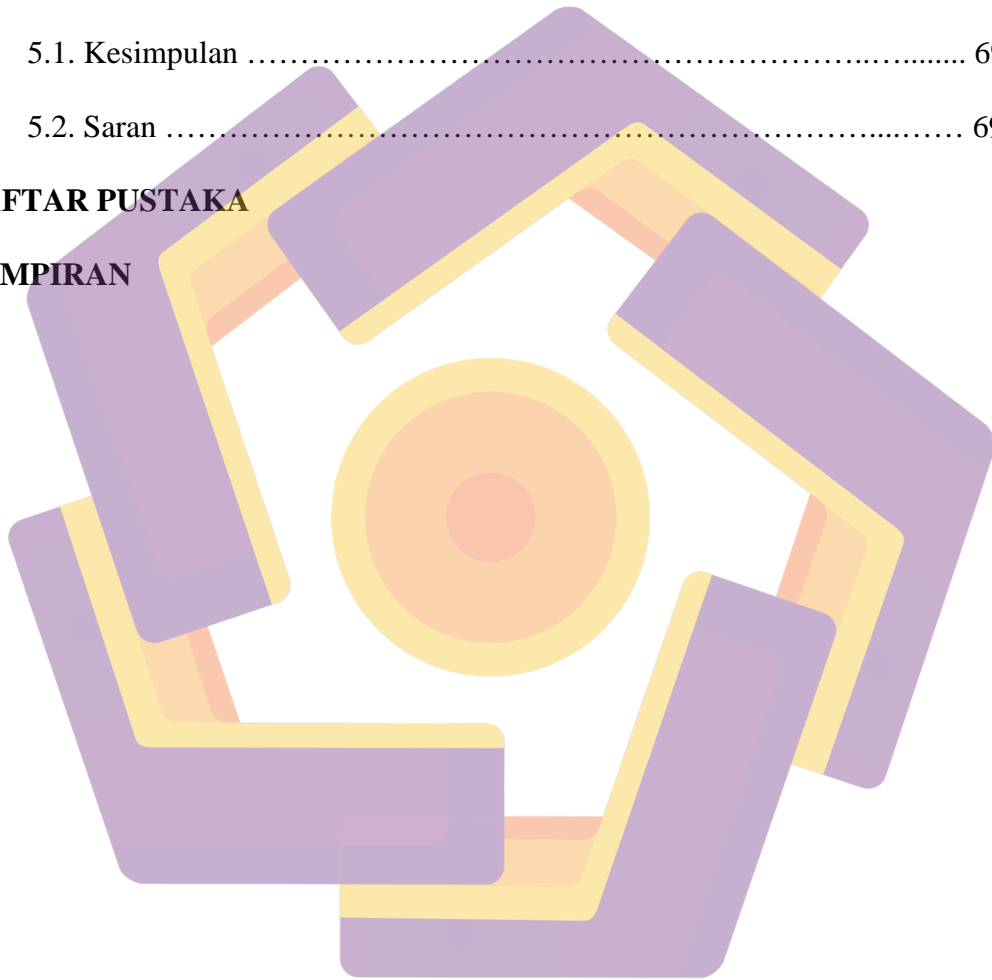
4.2.2. Menggunakan Sistem .....	66
4.2.3. Memelihara Sistem .....	67
4.2.3.1. Hardware .....	67
4.2.3.3. Software .....	68

## **BAB V. PENUTUP**

5.1. Kesimpulan .....	69
5.2. Saran .....	69

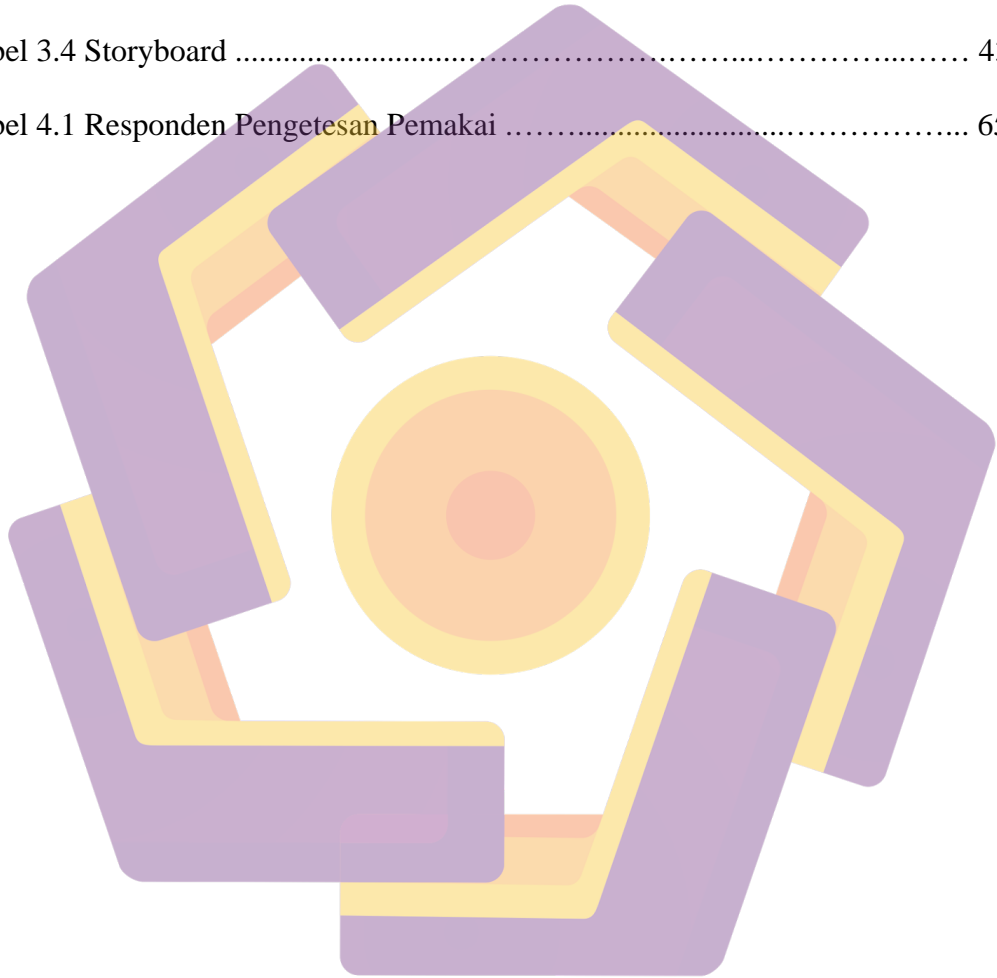
## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Analisis Kinerja (Performance) .....	23
Tabel 3.2. Rincian Biaya - Manfaat .....	34
Tabel 3.3. Kelayakan .....	38
Tabel 3.4 Storyboard .....	43
Tabel 4.1 Responden Pengetesan Pemakai .....	65

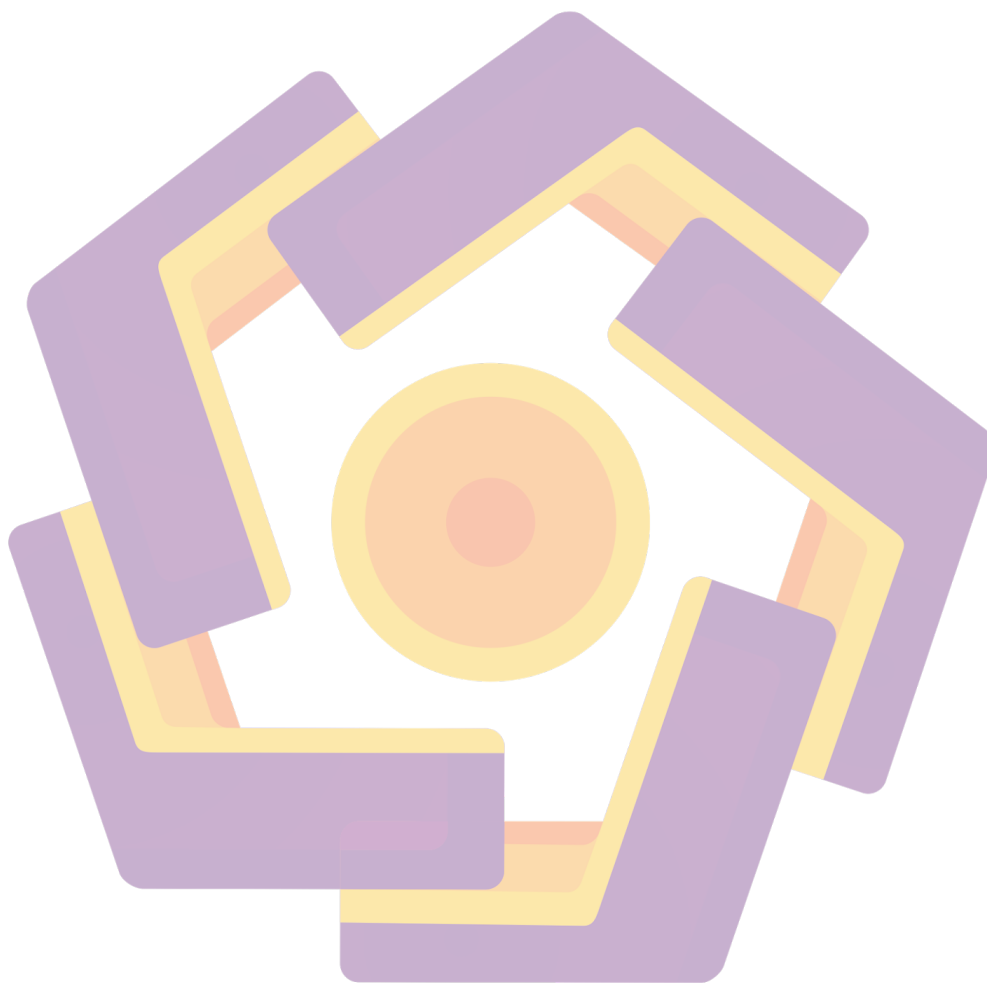


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Linier .....	14
Gambar 2.2. Struktur Hierarki .....	15
Gambar 2.3. Struktur Nonlinier .....	16
Gambar 2.4. Struktur Komposit .....	16
Gambar 2.5. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	17
Gambar 2.6. Pengembangan Sistem Multimedia .....	17
Gambar 2.7. Tampilan Adobe Flash CS3 .....	20
Gambar 2.8. Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	21
Gambar 3.1 Desain Struktur Aplikasi .....	42
Gambar 3.2. Rancangan Tampilan Home .....	47
Gambar 3.3. Rancangan Tampilan Profile .....	47
Gambar 3.4. Rancangan Tampilan Product .....	48
Gambar 3.5. Rancangan Tampilan Gallery .....	49
Gambar 3.6. Rancangan Tampilan Partner .....	49
Gambar 3.7. Rancangan Tampilan Contact .....	49
Gambar 4.1. Kotak Dialog New Project .....	51
Gambar 4.2. Kotak Dialog Layer Style .....	52
Gambar 4.3. Kotak Dialog Document Properties .....	53
Gambar 4.4. Kotak Dialog Import To Library .....	53
Gambar 4.5. Kotak Dialog Create New Symbol .....	55
Gambar 4.6. Tampilan Symbol Button .....	55

Gambar 4.7. Script Main Menu ..... 58

Gambar 4.8. Tampilan Publish Setting ..... 63





## INTISARI

Afkar Craft merupakan Industri yang bergerak dibidang kerajinan, dimana selama ini usaha unit dagang tersebut menggunakan media cetak sebagai media dalam penyampaian informasi produk maupun layanan yang di sediakan pada perusahaan. Penyajian dengan menggunakan media yang ada selama ini memiliki keterbatasan, yaitu dalam menarik minat konsumen maupun calon konsumen untuk mendapatkan informasi. Media cetak hanya terbatas pada text dan gambar sehingga terlihat kurang menarik perhatian dalam menggali informasi yang ada, maka penyusun akan mencoba menerapkan aplikasi multimedia sebagai media informasi tambahan dalam penyampaian informasi yang nantinya akan dikemas dalam bentuk CD dan Kios informasi yang berisikan informasi yang menarik mengenai perusahaan.

Aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif, dengan pengertian informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat pengunjung, dan memiliki nilai lebih dalam penyajiannya. Selain itu aplikasi yang akan dikembangkan bersifat dinamis dimana informasi terkandung didalamnya dapat diupdate melalui file XML yang terhubung langsung dengan aplikasi tersebut.

**Kata Kunci :** Multimedia, XML, CD Interaktif, Kios Informasi, Interaktif.

## ABSTAKSI

Afkar Craft is the one industries of handicrafts, which had been trading business units that using print media as the media for delivering some information products and services which is provided on the company. The presentation by using the media is limited, as like for attracting customers and prospective customers to get some information. The print media is just limited in text and images that look less interested in exploring the information, the compiler will try to implement multimedia application as additional information in the media to deliver information that will be packaged in the form of CDs and kiosks which containing value information about the company.

Multimedia application has a value of communication interactively, with a sense of information is not only viewed as a printout, but can be heard, as forming simulations and animations that can arouse the interest of visitors, and have more value in Presentation. Besides that, the application is going to be developed is dynamic, where the information instead can be updated via an XML file that is directly connected with the application.

**Keywords:** Multimedia, XML, interactive CDs, Information Kiosks, Interactive.