

**ANALISIS PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MULTIMEDIA PADA
CV. KARYA AGUNG REJEKI SEBAGAI
MEDIA UNTUK PENGEMBANGAN PERUSAHAAN**

Skripsi



Disusun oleh:

Yulius Dwi Wibowo

09.22.1116

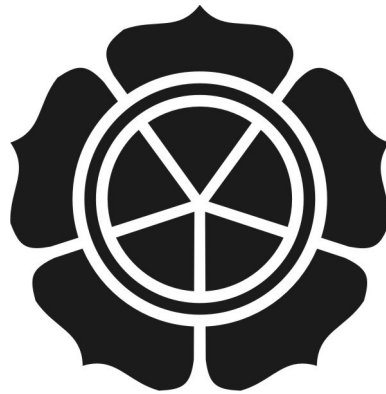
**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**ANALISIS PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MULTIMEDIA PADA
CV. KARYA AGUNG REJEKI SEBAGAI
MEDIA UNTUK PENGEMBANGAN PERUSAHAAN**
Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh:

Yulius Dwi Wibowo

09.22.1116

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MULTIMEDIA
PADA CV. KARYA AGUNG REJEKI SEBAGAI
MEDIA UNTUK PENGEMBANGAN PERUSAHAAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yulius Dwi Wibowo

09.22.1116

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Januari 2011

Dosen Pembimbing,



**Sudarmawan, MT
NIK. 190302035**

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MULTIMEDIA
PADA CV. KARYA AGUNG REJEKI SEBAGAI
MEDIA UNTUK PENGEMBANGAN PERUSAHAAN**
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yulius Dwi Wibowo

09.22.1116

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada tanggal 22 Januari 2011

Susunan Dewan Penguji

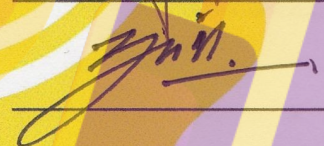
Nama Penguji

**Sudarmawan, MT
NIK. 190302035**

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125**

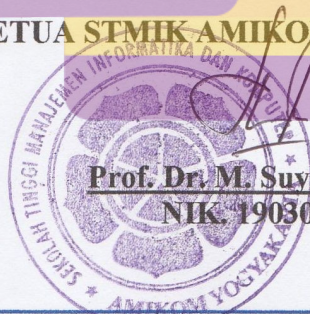
**Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057**

Tanda/Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Januari 2011

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



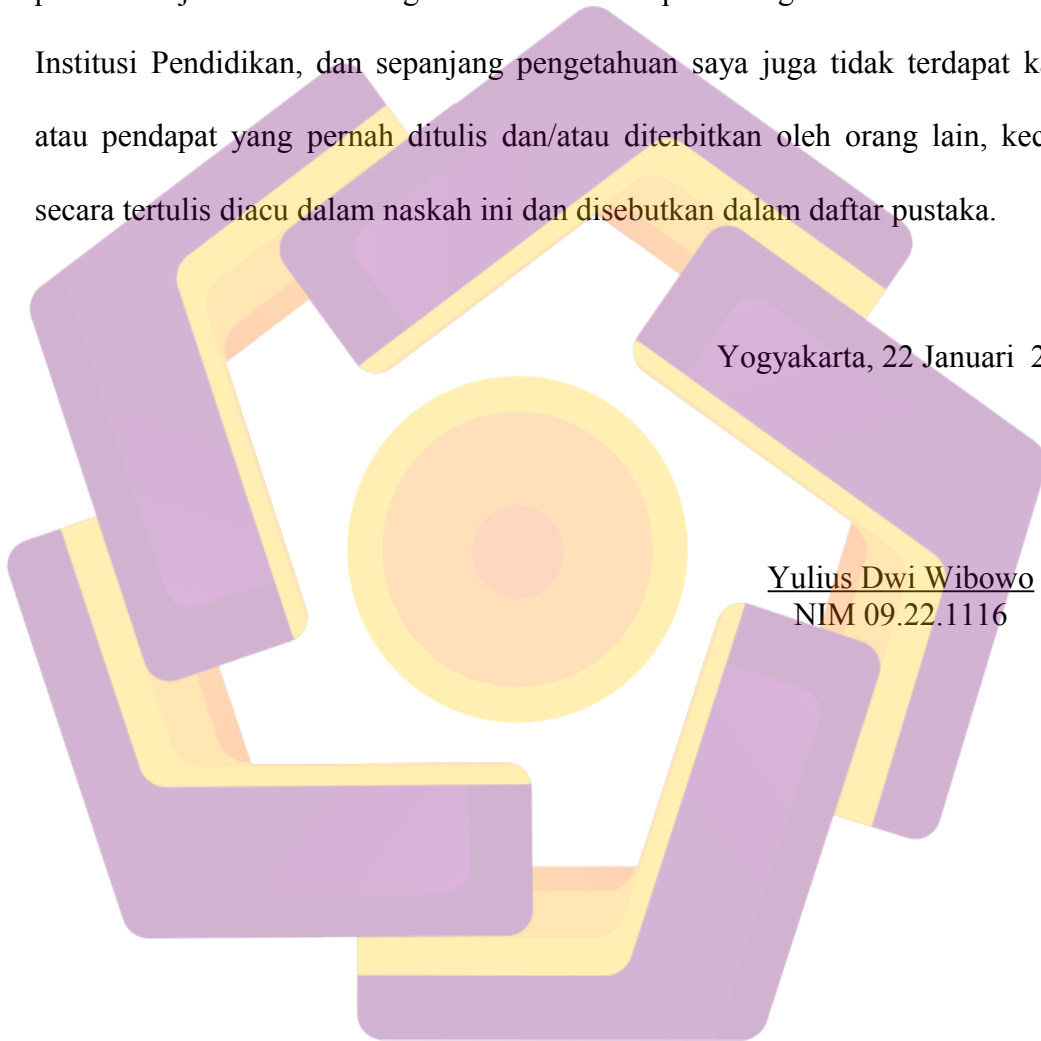
**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001**

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 disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 22 Januari 2011

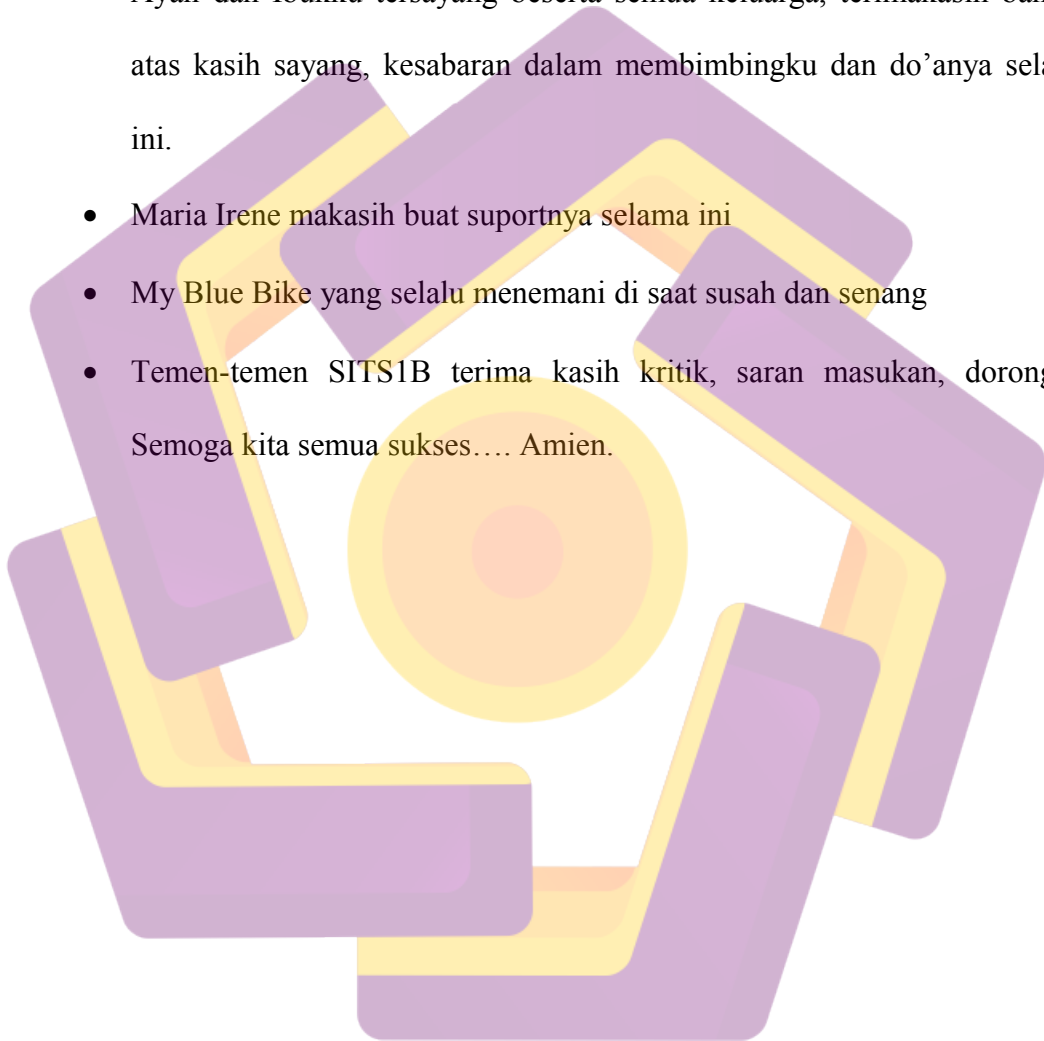
Yulius Dwi Wibowo
NIM 09.22.1116



HALAMAN PERSEMBAHAN

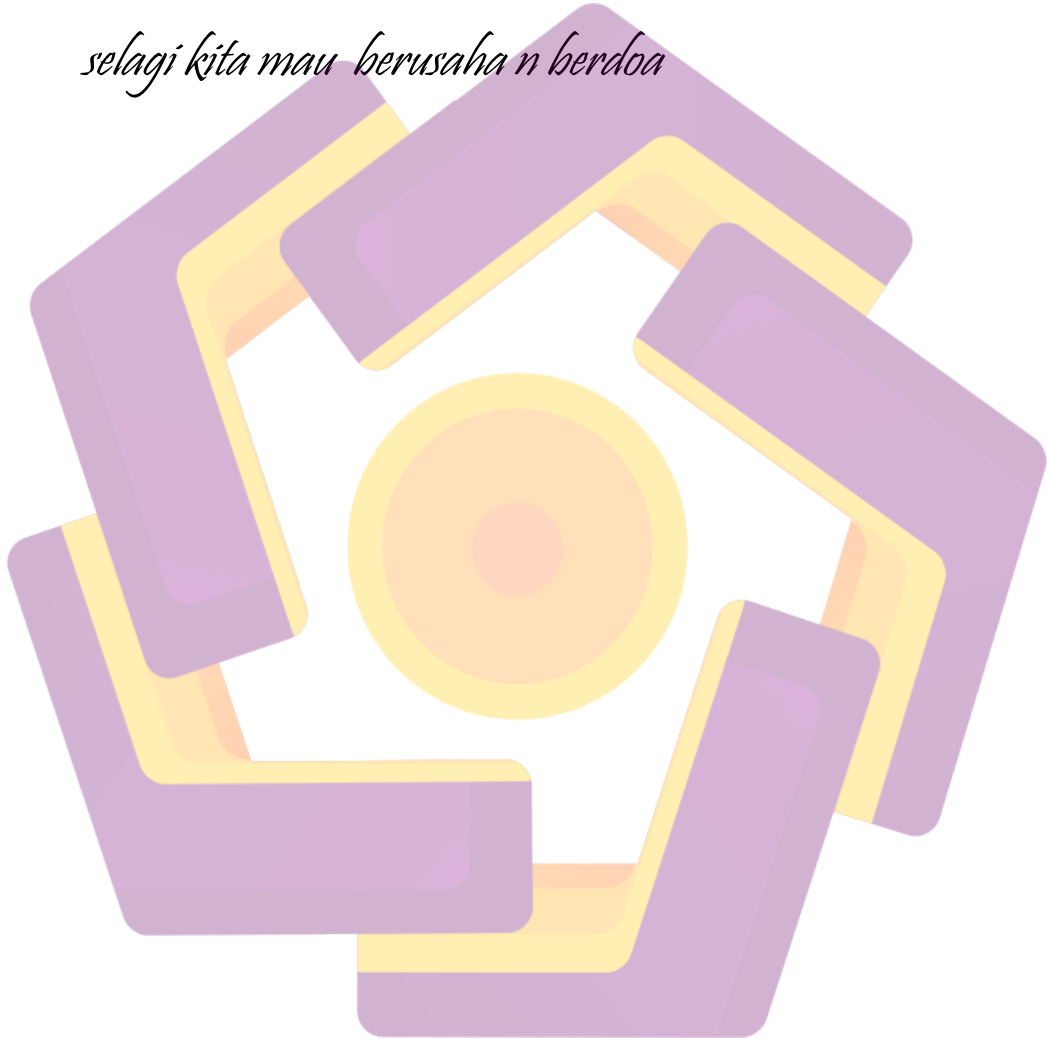
Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan YME atas rahmat dan hidayah -Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini, dan Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Ayah dan Ibukku tersayang beserta semua keluarga, terimakasih banyak atas kasih sayang, kesabaran dalam membimbingku dan do'anya selama ini.
- Maria Irene makasih buat suportnya selama ini
- My Blue Bike yang selalu menemani di saat susah dan senang
- Temen-temen SITS1B terima kasih kritik, saran masukan, dorongan, Semoga kita semua sukses.... Amien.



MOTTO

*Apapun yang kita impikan puji Tuhan akan terwujud
selagi kita mau berusaha n berdoa*



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hamba-hambanya yang beriman yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak Sigit Wisnu, yang telah mempercayakan dan mengizinkan kepada penulis untuk membuat aplikasi sistem informasi penjualan barang dan laporan skripsi ini.

5. Teman-temanku SI TS- kelas B yang telah banyak memberikan nasehat serta semangat kepada penulis agar dapat mencapai target wisuda Januari.

6. Kedua orang tuaku yang tak lelah menyayangiku serta membimbingku dari aku kecil sampai sebesar ini, ku tak ingin mengecewakan kalian.

7. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun. Atas saran dan kritikan-nya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 22 Januari 2011

Penulis

Yulius Dwi Wibowo

INTISARI

Permasalahan yang diambil dalam permasalahan ini adalah perangkat lunak “Analisis Perancangan Sistem Informasi Multimedia Pada CV. Karya Agung Rejeki Sebagai Media Promosi Untuk Pengembangan Perusahaan”. Yang telah dibuat dapat dijalankan dengan baik? Tujuan dari program ini adalah menguji program bantu “Analisis Perancangan Sistem Informasi Multimedia Pada CV. Karya Agung Rejeki Sebagai Media Promosi Untuk Pengembangan Perusahaan” tersebut kemudian di ujicobakan pada pengguna.

Perancangan untuk membangun aplikasi ini meliputi perancangan struktur pengembangan sistem, perancangan naskah, perancangan menu, implementasi tampilan program. Program yang digunakan adalah Macromedia Director dan flash untuk interaktifnya, adobe audition untuk sound dan adophotoshop untuk desain.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok bahasan tersebut dan hasilnya ditujukan untuk memberikan sarana bagi konsumen. Disamping itu, peneliti juga menganjurkan untuk konsumen dan kantor-kantor untuk mengetahui informasi profil Kaki berbasis multimedia berupa Company profil dengan tujuan agar konsumen mengetahui informasi yang disajikan Kaki kepada konsumen, agar konsumen lebih tertarik untuk menggunakan jasa Kaki.

Kata Kunci : Aplikasi, Kaki, Multimedia

ABSTRACT

Problems that were taken in this problem is the software " Multimedia Information System Design Analysis in CV. Karya Agung Rejeki As a Media Campaign For Corporate Development." Which have been made to run well? The purpose of this program is to test the auxiliary program " Multimedia Information System Design Analysis in CV. Karya Agung Rejeki As a Media Campaign For Corporate Development " is then on he user.

Design for building these applications include designing the structure of system development, design script, menu design, implementation of the program display, and comparison. The program is used macromedia director and flash for interactive, adobe audition for the sound and adophotoshop for design.

In this paper, the researchers tried to analyze these subjects and the results ditujukn to provide a means for consumers. In addition, researchers also advocate for consumers and offices to see your profile information in the form of Multimedia Information System Design Analysis in CV. Karya Agung Rejeki As a Media Campaign For Corporate Development in order for consumers to know the information presented Kaki to consumers, for consumers to use services more interestedaboutKaki.

Keywords: Applications, Kaki, Multimedia



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Sistematika Penulisan Laporan.....	4
1.7 Jadwal Kegiatan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	6
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	6
2.1.2 Aplikasi Multimedia.....	7

2.1.3	Elemen – elemen Multimedia.....	8
2.2	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	9
2.2.1	Struktur Linear.....	9
2.2.2	Struktur Hierarki.....	10
2.2.3	Struktur Piramida.....	10
2.2.4	Struktur Polar.....	11
2.3	Langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	12
2.4	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan.....	15
2.4.1	Macromedia Director MX.....	15
2.4.2	Macromedia Flash MX.....	18
2.4.3	Adobe Photoshop CS.....	20
2.4.4	Sothink Glanda 2005.....	23
2.4.5	Ulead Video Studio 9.....	24
2.4.6	Adobe Audition.....	27
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	29
3.1	Gambaran Umum Tentang Kaki.....	29
3.1.1	Deskripsi Objek Analisis.....	29
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan.....	29
3.1.3	Profil KAKI.....	30
3.1.4	Tahap Analisis PIECES.....	32
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	37
3.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	37
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	37

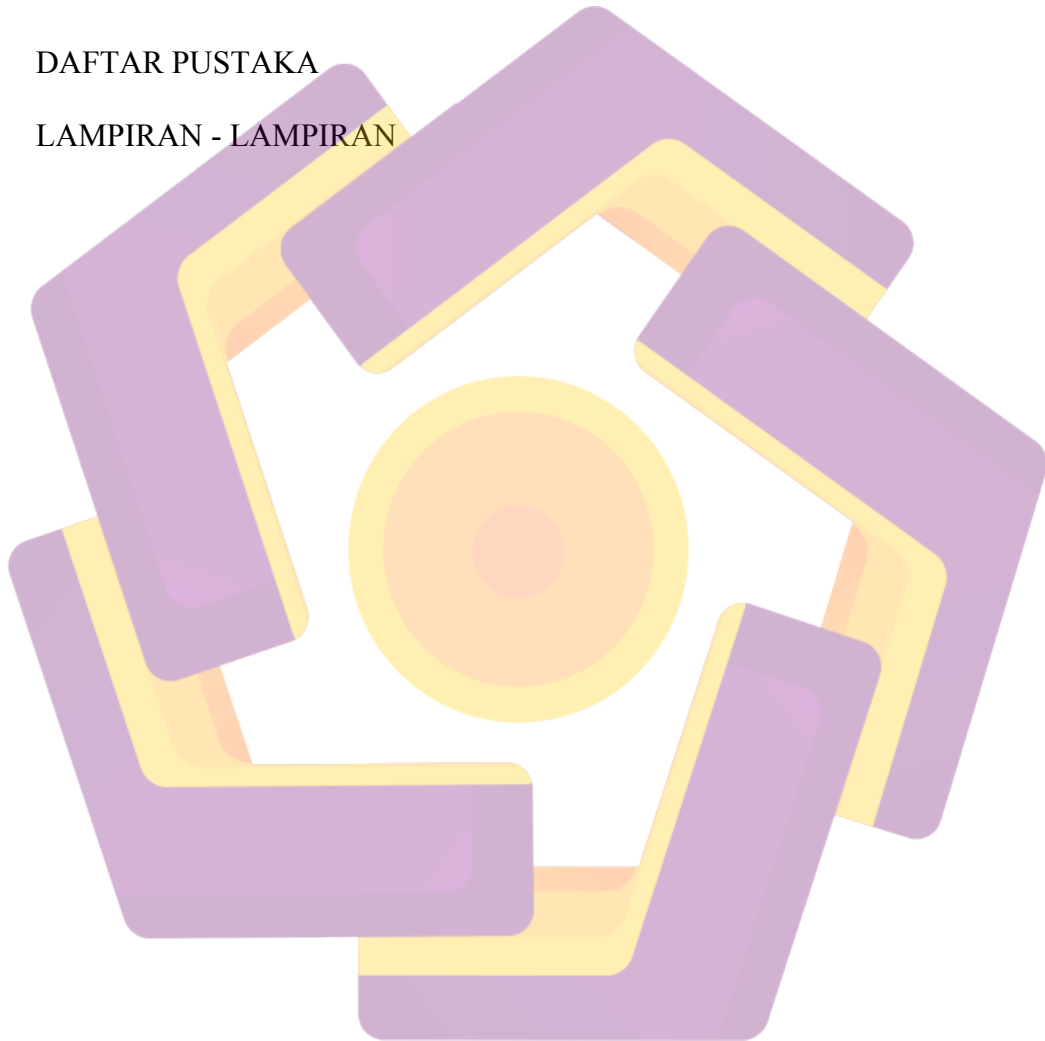
3.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	39
3.3.1	Faktor Teknis.....	39
3.3.2	Faktor Operasional.....	39
3.3.3	Faktor Strategi.....	39
3.4	Analisis Biaya dan Manfaat.....	40
3.5	Analisis Kelayakan.....	46
3.5.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	46
3.5.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	47
3.5.3	Analisis Kelayakan Operasi.....	47
3.5.4	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	48
3.6	Merancang Konsep.....	49
3.7	Merancang Isi.....	50
3.8	Merancang Naskah.....	52
3.9	Merancang Grafik.....	58
3.9.1	Rancangan Menu Utama.....	59
3.9.2	Rancangan Menu Tentang kami.....	61
3.9.3	Rancangan Menu Unit Kerja.....	62
3.9.4	Rancangan Menu Galeri.....	63
3.9.5	Rancangan Menu Daftar Harga.....	64
3.9.6	Rancangan Menu Edit.....	65
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM		66
4.1	Memproduksi Sistem	66
4.1.1	Pembuatan Desain Grafis.....	67

4.1.2	Pengeditan Sound Menggunakan Adobe Audition	69
4.1.3	Pembuatan Teks Animasi Menggunakan Macromedia Flash MX.....	73
4.1.4	Pembuatan Tombol Menggunakan Sothink Glanda.....	76
4.1.5	Pembuatan Video Menggunakan Ulead Video Studio 9.....	77
4.1.6	Proses Pengintegrasian Pada Macromedia Director MX.....	80
4.1.7	Memasukkan Objek Kedalam Macromedia Director MX.....	82
4.1.8	Memulai Pembuatan Movie.....	82
4.1.9	Penggunaan Marker.....	87
4.1.10	Membuat dan Memasukkan Backsound.....	88
4.1.11	Membuat Efek Transisi.....	89
4.1.12	Penggunaan Script.....	90
4.1.13	Memproteksi File.....	92
4.1.14	Membuat File EXE.....	93
4.1.15	Membuat File Autorun.....	96
4.2	Melakukan Pengetesan Sistem.....	97
4.3	Menggunakan Sistem.....	104
4.4	Memelihara Sistem Aplikasi.....	105
4.5	Pengembangan Sistem.....	107

4.6 Implementasi Sistem.....	108
4.7 Manual Program.....	109
BAB V PENUTUP.....	114
5.1 Kesimpulan.....	114
5.2 Saran.....	114

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN - LAMPIRAN

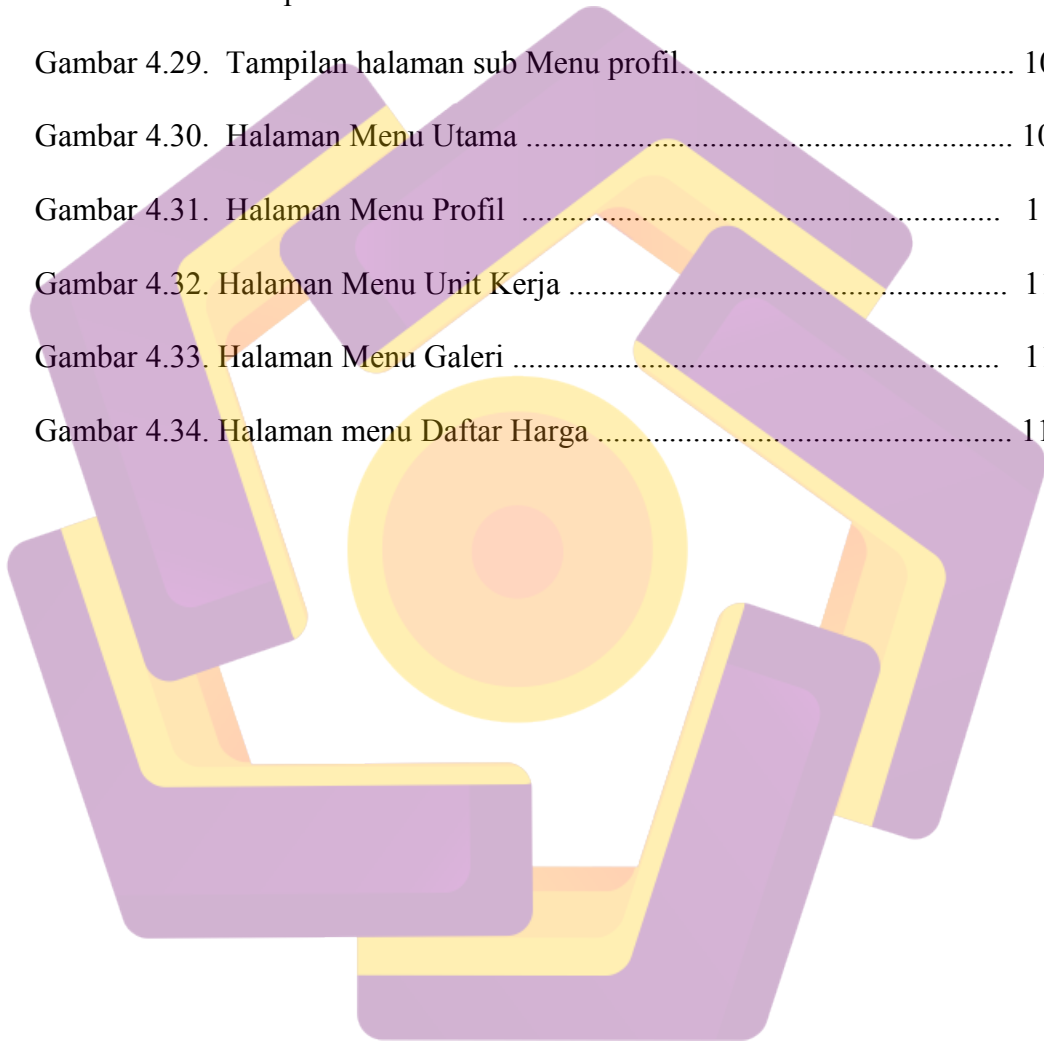


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen multimedia	8
Gambar 2.2 Desain Struktur Linier	9
Gambar 2.3 Desain Struktur Hierarki	10
Gambar 2.4 Desain Struktur Piramida	10
Gambar 2.5 Desain Struktur Polar	11
Gambar 2.6 Struktur Pengembangan Sistem	14
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Director MX	16
Gambar 2.8 Tampilan Flash MX	18
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS	22
Gambar 2.10. Tampilan dari Sothink Glanda	24
Gambar 2.11. Tampilan Ulead VideoStudio 9	26
Gambar 2.12 Tampilan Adobe audition	28
Gambar 3.1 Gambar Profil KAKI	30
Gambar 3.2 Perancangan Struktur Hierarki	51
Gambar . 3.3 Struktur Organisasi	55
Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama	60
Gambar 3.5 Rancangan Menu Tentang Kami	61
Gambar 3.6 Rancangan Menu Unit Kerja	62
Gambar 3.7 Rancangan Menu Galeri	63
Gambar 3.8 Rancangan Menu Daftar Harga	64
Gambar 3.9 Rancangan Menu Edit	65

Gambar 4.1 Bagan memproduksi sistem	67
Gambar 4.2 Tampilan Adobe photoshop CS 3.	67
Gambar 4.3 Spesifikasi desain background	69
Gambar 4.4. Tampilan Adobe Audition.....	70
Gambar 4.5.Tampilan Menu	71
Gambar 4.6. Tampilan Tools	71
Gambar 4.7 .Tampilan Navigator	71
Gambar 4.8 .Tampilan Timer sesudah di trim/cutting	71
Gambar 4.9. Tampilan Trim/cutting	72
Gambar 4.10..Tampilan Status Bar	72
Gambar 4.11. Tampilan Macromedia Flash MX.	73
Gambar 4.12. Tampilan membuat symbol	74
Gambar 4.13. Hasil Pengolahan profil loop.Swf	75
Gambar 4.14. Tampilan Software Shoting glanda.....	76
Gambar 4.15. Tampilan penyimpanan pada software Shoting glanda	77
Gambar 4.16. Tampilan editing Video pada software Ulead VideoStudio	79
Gambar 4.17. Tampilan penyimpanan video	79
Gambar 4.18. Tampilan pada software Macromedia Director MX.....	81
Gambar 4.19. Tampilan Cast Internal	82
Gambar. 4.20. property Inspector	83
Gambar 4.21. Tampilan Penggunaan Marker.	88
Gambar 4.22. Tampilan memasukan backsound	89
Gambar 4.23. letak Frame Transitions	89

Gambar 4.24. Kotak dialog Transitions	90
Gambar 4.25. Tampilan Memproteksi file .dir	93
Gambar 4.26. Tampilan create projector.....	94
Gambar 4.27. Tampilan Projector Option.	95
Gambar 4.28. Tampilan halaman Menu utama.....	100
Gambar 4.29. Tampilan halaman sub Menu profil.....	101
Gambar 4.30. Halaman Menu Utama	109
Gambar 4.31. Halaman Menu Profil	110
Gambar 4.32. Halaman Menu Unit Kerja	111
Gambar 4.33. Halaman Menu Galeri	112
Gambar 4.34. Halaman menu Daftar Harga	112



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Analisis Kinerja	33
Tabel 3.2 Hasil Analisis Informasi.....	34
Tabel 3.3 Hasil Analisis Ekonomi.....	35
Tabel 3.4 Hasil Analisis Pengendalian	35
Tabel 3.5 Hasil Analisis Effisiensi	36
Tabel 3.6 Hasil Analisis Pelayanan.....	36
Tabel 3.7 Rincian Biaya dan Manfaat.....	41
Tabel 3.8 Hasil Analisis Kelayakan.....	46
Tabel 4.1 Hasil Pengolahan File Gambar.Jpg	69
Tabel 4.2 File suara yang akan diolah	70
Tabel 4.3. Hasil Pengolahan Suara.wav	73
Tabel 4.4. Hasil Pengolahan Animasi Tombol.Swf	77
Tabel 4.5. Hasil Pengolahan Video .WMV	80
Tabel 4.6. Daftar Gambar.Jpg	85
Tabel 4.7. File Suara.wav	85
Tabel 4.8. File Animasi Teks.Swf	85
Tabel 4.9. File Tombol.Swf	86
Tabel 4.10. File Teks .txt	86
Tabel 4.11. Daftar file yang dimasukkan dalam Macromedia director MX	96
Tabel 4.12 Hasil kuisioner dalam bentuk prosentase	103