

**KIOS INFORMASI PENGUNJUNG BERBASIS MULTIMEDIA  
DI STADION MAGUWO HARJO SLEMAN  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Agung Purnomo**

**09.22.1057**

**PROGRAM SARJANA STRATA 1  
JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
“AMIKOM”  
YOGYAKARTA  
2010**

**KIOS INFORMASI PENGUNJUNG BERBASIS MULTIMEDIA**

**DI STADION MAGUWO HARJO SLEMAN**

**YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



**disusun oleh**

**Agung Purnomo**

**09.22.1057**

**PROGRAM SARJANA STRATA 1**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**“AMIKOM”**

**YOGYAKARTA**

**2010**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**KIOS INFORMASI PENGUNJUNG BERBASIS MULTIMEDIA  
DI STADION MAGUWO HARJO SLEMAN  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Agung Purnomo  
09.22.1057**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 11 Desember 2010

**Dosen Pembimbing,**



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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**KIOS INFORMASI PENGUNJUNG BERBASIS MULTIMEDIA  
DI STADION MAGUWO HARJO SLEMAN**

**YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Agung Purnomo  
09.22.1057**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 11 Desember 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

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

**Hanif Al Fatta, M.KOM.  
NIK. 190302096**



**Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Desember 2010**

**KETUA SEMIK 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 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, 12 Desember 2010

Agung Purnomo

NIM. 09.22.1057

## Motto

- **Syukuri** semua apa yang ada dalam diri kita.
- **Tuhan** tidak memberikan masalah yang lebih besar dari pada kemampuan kita untuk menyelesaikannya.
- **Seiring** kekuatan besar pada diri kita muncul tanggung jawab yang luar biasa dalam diri kita.
- **Lagu** kehidupan dibangun dari tarian yang indah antara impian dan pekerjaan kita.
- **Kita** harus siap meninggalkan atau yang ditinggalkan.
- **Pelajaran** sesungguhnya tidak kita dapatkan dari TK, SD, SMP, SMA, Kuliah melainkan dari kehidupan kita sehari-hari.

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

- Kupersembahkan skripsi ini hanya “YOGYAKARTA” beserta isinya.
- Kota dimana tempat ak menuntut ilmu yang tidak ternilai harganya, kota yang merubah segalanya tentang dari dalam maupun dari luar.
- Kota dimana aku bisa ketemu orang-orang yang unik, komunitas-komunitas yang luar biasa, bisa ketemu dengan orang yang punya bakat-bakat luar biasa sehingga bisa memotivasi dalam diri saya untuk terus lebih maju.
- Kota dimana memberikan pengalaman baru yang mungkin tidak bisa didapatkan dari kota manapun.
- Kota dimana saya bisa ketemu dengan orang-orang seluruh Indonesia dari ujung kulon sampe ujung timur.
- Kota dimana memberikan pengalaman merasakan akan bencana alam yang terus berkepanjangan.
- Buat komunitas kontrakan bujang only salam SAPARATOS pesanku kita harus siap meninggalkan atau kita yang ditinggalkan.
- Buat teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu mari “Bergegaslah kawan sambut masa depan tetap berpegang tangan”.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Kios informasi pengunjung berbasis Multimedia di Stadion Maguwoharjo Sleman Yogyakarta"

Penyusunan skripsi ini bertujuan sebagai syarat untuk menempuh jenjang pendidikan Strata 1 / S1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari semua pihak yang terkait langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Keluarga dan saudara-saudara dan teman-teman tercinta yang telah memberikan dukungan, baik moral maupun material selama penulis menjalani masa studi.
2. Bapak Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Bpk Andi Sunyoto, M.Kom. selaku dosen pembimbing kami yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Seluruh Dosen STMIK "AMIKOM" Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya.



Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan dan melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik penulisan maupun dalam pengolahan data. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dipakai sebagai bahan referensi yang dapat memberikan wawasan luas dalam bidang multimedia, amin.



Yogyakarta, 12 Desember 2010

Agung Purnomo

Nim : 09.22.1057

## DAFTAR ISI

|   |          |
|---|----------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                | i        |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....          | ii       |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....           | iii      |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....           | iv       |
| <b>HALAMAN MOTTO</b> .....                | v        |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....          | vi       |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....               | vii      |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                   | ix       |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                 | xiv      |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                | xv       |
| <b>INTISARI DAN <i>ABSTRACT</i></b> ..... | xix      |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....           | <b>1</b> |
| 1.1. Latar Belakang Masalah .....         | 1        |
| 1.2. Rumusan Masalah .....                | 2        |
| 1.3. Batasan Masalah .....                | 3        |
| 1.4. Maksud dan Tujuan .....              | 3        |
| 1.5. Metode Pengumpulan Data .....        | 4        |
| 1.6. Sistematika Penulisan Laporan .....  | 5        |
| <b>BAB II. DASAR TEORI</b> .....          | <b>7</b> |
| 2.1. Konsep Dasar Multimedia .....        | 7        |

|  |    |
|--|----|
| 2.1.1. Pengertian multimedia .....                             | 7  |
| 2.2. Elemen-elemen Multimedia .....                            | 8  |
| 2.2.1. Teks.....   | 9  |
| 2.2.2. Gambar.....   | 10 |
| 2.2.3. Suara (audio) .....                                     | 11 |
| 2.2.4. Video Digital .....                                     | 13 |
| 2.2.5. Animasi .....   | 14 |
| 2.3. Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia .....           | 15 |
| 2.3.1 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia.. | 15 |
| 2.4. Struktur Informasi Multimedia .....                       | 18 |
| 2.4.1. Struktur Linier .....                                   | 18 |
| 2.4.2. Struktur Hierarki .....                                 | 18 |
| 2.4.3. Struktur Piramid .....                                  | 19 |
| 2.4.4. Struktur Polar .....                                    | 19 |
| 2.5. Langkah- Langkah Mengembangkan Multimedia.....            | 20 |
| 2.5.1. Mendefinisikan Masalah.....                             | 21 |
| 2.5.2. Merancang Konsep .....                                  | 24 |
| 2.5.3. Merancang Isi .....                                     | 24 |
| 2.5.4. Menulis Naskah .....                                    | 25 |
| 2.5.5. Merancang Grafik.....                                   | 26 |
| 2.5.6. Memproduksi Sistem .....                                | 26 |
| 2.5.7. Melakukan Tes Pemakai .....                             | 26 |
| 2.5.8. Menggunakan Sistem.....                                 | 27 |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.5.9. Memelihara Sistem .....                              | 27        |
| 2.6. Tinjauan Umum .....                                    | 28        |
| 2.6.1. Tujuan Pembangunan.....                              | 28        |
| 2.6.2. Konsep Perencanaan .....                             | 28        |
| 2.6.3. Konsep Pengelolaan.....                              | 29        |
| 2.7. Pengenalan Perangkat Lunak (Software) Multimedia ..... | 31        |
| 2.7.1. Macromedia Director MX 2004 .....                    | 31        |
| 2.7.2. Adobe Photoshop CS3 .....                            | 33        |
| 2.7.3. Jet Audio .....                                      | 33        |
| 2.7.4. Swish Max .....                                      | 34        |
| 2.7.5. Macromedia Dreamweaver MX .....                      | 34        |
| 2.7.6. MySQL .....  | 35        |
| 2.7.7. PhpMyAdmin .....                                     | 35        |
| 2.7.8. Apache .....   | 36        |
| <b>BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>        | <b>37</b> |
| 3.1. Pendahuluan .....                                      | 37        |
| 3.2. Analisis Sistem.....                                   | 38        |
| 3.2.1. Identifikasi Masalah .....                           | 38        |
| 3.2.2 Analisis PIECES .....                                 | 39        |
| 3.2.3 Analisis Kinerja ( <i>Performance</i> ) .....         | 39        |
| 3.2.4 Analisis Informasi ( <i>Information</i> ).....        | 40        |
| 3.2.5 Analisis Ekonomi ( <i>Economy</i> ).....              | 42        |

|  |           |
|--|-----------|
| 3.2.5 Analisis Keamanan ( <i>Control</i> ).....    | 43        |
| 3.2.6. Analisis Efisiensi ( <i>Efficien</i> )..... | 44        |
| 3.2.7. Analisis Pelayanan ( <i>Service</i> ).....  | 45        |
| 3.3. Analisis Kebutuhan Sistem .....               | 45        |
| 3.3.1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....   | 46        |
| 3.3.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....   | 46        |
| 3.3.3. Kebutuhan Brainware .....                   | 47        |
| 3.4. Analisis Kelayakan.....                       | 47        |
| 3.4.1. Kelayakan Teknik.....                       | 48        |
| 3.4.2. Kelayakan Operasional.....                  | 48        |
| 3.4.3. Kelayakan Hukum .....                       | 48        |
| 3.5. Perancangan Sistem Multimedia .....           | 49        |
| 3.5.1. Merancang Konsep.....                       | 49        |
| 3.5.2. Merancang Isi.....                          | 49        |
| 3.5.3. Merancang Naskah .....                      | 53        |
| 3.5.4. Merancang Grafik .....                      | 55        |
| <b>BAB IV. PEMBAHASAN.....</b>                     | <b>66</b> |
| 4.1. Memproduksi Sistem Multimedia .....           | 66        |
| 4.1.1. Pembuatan dan Pengolahan Grafik .....       | 66        |
| 4.1.2. Pembuatan Animasi.....                      | 72        |
| 4.1.3. Proses Pembuatan Suara .....                | 77        |
| 4.2. Pembahasan Database .....                     | 78        |
| 4.2.1 . Interface Halaman Login .....              | 80        |

|  |            |
|--|------------|
| 4.2.2. Interface Halaman Administrator .....           | 81         |
| 4.3. Mengorganisasi File .....                         | 84         |
| 4.3.1. Movie Info .....                                | 85         |
| 4.3.2. Menggabungkan Database ke Multimedia .....      | 86         |
| 4.3.3. Tombol Navigasi Database .....                  | 87         |
| 4.3.4. Movie Facility .....                            | 89         |
| 4.4. Membuat file Executable (membuat file .exe) ..... | 92         |
| 4.5. Membuat File Proteted .....                       | 93         |
| 4.6. Uji coba Sistem dan Program .....                 | 95         |
| 4.7. User manual .....                                 | 97         |
| 4.8. Memelihara Sistem.....                            | 98         |
| 4.9.Keunggulan dan Kelemahan Sistem .....              | 99         |
| 4.10.Hasil Akhir Interface .....                       | 100        |
| <b>BAB V. PENUTUP.....</b>                             | <b>105</b> |
| 5.1. Kesimpulan .....                                  | 105        |
| 5.2. Saran.....  | 106        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                                  |            |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2.1. Faktor yang mempengaruhi kelayakan dan pertanyaan kunci..... | 23 |
| Tabel 3.1 Tabel hasil analisis kinerja .....                            | 40 |
| Tabel 3.2 Tabel hasil analisis informasi .....                          | 42 |
| Tabel 3.3 Tabel hasil analisis informasi .....                          | 43 |
| Tabel 3.4 Tabel Analisis Kontrol.....                                   | 44 |
| Tabel 3.5 Tabel hasil Analisis Efisiensi .....                          | 44 |
| Tabel 3.6 Tabel hasil Analisis pelayanan .....                          | 45 |
| Tabel 4.1 Tombol dan fungsinya .....                                    | 72 |
| Tabel 4.2 Animasi Tombol Rollover .....                                 | 76 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1. Siklus pengembangan aplikasi multimedia ..... | 15 |
| Gambar 2.2 Siklus pengembangan sistem multimedia .....    | 16 |
| Gambar 2.1 Struktur Linier .....                          | 18 |
| Gambar 2.2 Struktur Hierarki.....                         | 19 |
| Gambar 2.3 Struktur Piramida.....                         | 19 |
| Gambar 2.4 Struktur Polar .....                           | 20 |
| Gambar 2.5 Icon .....                                     | 20 |
| Gambar 2.8 Tampilan Macromedia Director MX 2004 .....     | 32 |
| Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....             | 33 |
| Gambar 2.10 Tampilan Jet Audio Trimmer .....              | 33 |
| Gambar 2.11 Tampilan Program Swish Max .....              | 34 |
| Gambar 2.12 Tampilan Program Macromedia Dreamweaver ..... | 35 |
| Gambar 3.1 Struktur Aplikasi Multimedia .....             | 51 |
| Gambar 3.2 Rancangan Intro.....                           | 56 |
| Gambar 3.3 Rancangan menu Utama/info .....                | 57 |
| Gambar 3.4 Rancangan menu About .....                     | 57 |
| Gambar 3.5 Rancangan menu Gallery .....                   | 58 |
| Gambar 3.6 Rancangan menu Contact .....                   | 59 |
| Gambar 3.7 Rancangan menu Fasilitas .....                 | 60 |
| Gambar 3.8 Rancangan menu Toilet .....                    | 61 |
| Gambar 3.9 Rancangan menu Tiket .....                     | 62 |



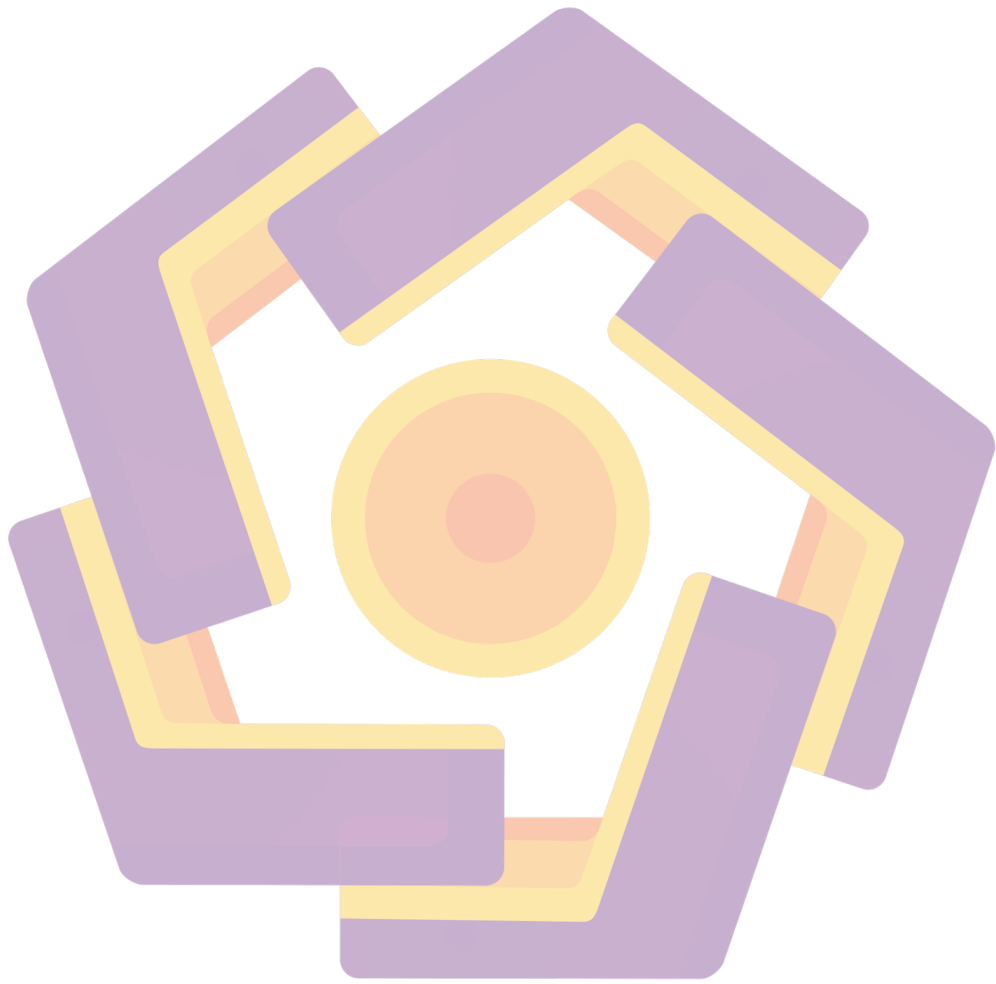
|   |    |
|---|----|
| Gambar 3.10 Rancangan menu Sewa .....             | 63 |
| Gambar 3.11 Rancangan menu Satpam .....           | 64 |
| Gambar 3.12 Rancangan menu Cafe .....             | 65 |
| Gambar 4.1 Setting file new Adobe Photoshop ..... | 67 |
| Gambar 4.2 Background Intro .....                 | 68 |
| Gambar 4.3 Background Info .....                  | 68 |
| Gambar 4.4 Background Facility .....              | 69 |
| Gambar 4.5 Swish max3 Export SWF .....            | 73 |
| Gambar 4.6 Code Behaviour Inspector .....         | 74 |
| Gambar 4.7 Shotink Glanda export SWF .....        | 77 |
| Gambar 4.8 Proses Pemotongan Audio .....          | 78 |
| Gambar 4.9 Tabel admin .....                      | 78 |
| Gambar 4.10 Tabel Berita .....                    | 79 |
| Gambar 4.11 Tabel Event .....                     | 79 |
| Gambar 4.12 Tabel Gallery .....                   | 79 |
| Gambar 4.13 Tabel Iklan .....                     | 80 |
| Gambar 4.14 Tabel Schedule .....                  | 80 |
| Gambar 4.15 Halaman Login Administrator .....     | 81 |
| Gambar 4.16 Halaman Gagal Login .....             | 81 |
| Gambar 4.17 Halaman menu admin .....              | 81 |
| Gambar 4.18 Gambar halaman berita .....           | 82 |
| Gambar 4.19 Gambar Halaman Event .....            | 82 |
| Gambar 4.20 Gambar halaman Schedule .....         | 83 |

|             |                                     |     |
|-------------|-------------------------------------|-----|
| Gambar 4.21 | Gambar halaman Gallery .....        | 83  |
| Gambar 4.22 | Gambar Halaman Iklan .....          | 84  |
| Gambar 4.23 | Gambar keseluruhan Database .....   | 84  |
| Gambar 4.24 | Jendela Info pada Director .....    | 86  |
| Gambar 4.25 | Proses pengaturan Web Xtra .....    | 86  |
| Gambar 4.26 | Setting Web Extra .....             | 87  |
| Gambar 4.27 | Parameter Navigation database ..... | 88  |
| Gambar 4.28 | Jendela Pilihan Toilet .....        | 89  |
| Gambar 4.29 | Jendela pilihan menu Cafe .....     | 90  |
| Gambar 4.30 | Jendela pilihan satpam .....        | 90  |
| Gambar 4.31 | Jendela Pilihan Tiket .....         | 91  |
| Gambar 4.32 | Jendela pilihan Sewa .....          | 91  |
| Gambar 4.33 | Setting Projector .....             | 93  |
| Gambar 4.34 | Update Movie .....                  | 93  |
| Gambar 4.35 | Select Folder .....                 | 94  |
| Gambar 4.36 | Script Error .....                  | 96  |
| Gambar 4.37 | Tampilan Intro .....                | 100 |
| Gambar 4.38 | Tampilan Menu Utama .....           | 100 |
| Gambar 4.39 | Tampilan Menu About .....           | 101 |
| Gambar 4.40 | Tampilan Menu Gallery .....         | 101 |
| Gambar 4.41 | Tampilan Menu Contact .....         | 102 |
| Gambar 4.42 | Tampilan Menu Fasilitas .....       | 102 |
| Gambar 4.43 | Tampilan Menu Tiket .....           | 103 |

Gambar 4.44 Tampilan Menu Sewa ..... 103

Gambar 4.45 Tampilan Menu Satpam ..... 104

Gambar 4.46 Tampilan Menu Cafe ..... 104



## INTISARI

Stadion maguwoharjo adalah stadion berstandar internasional yang pada saat ini masih digunakan sebagai multi fungsi dan sarat akan informasi mutlak untuk dikedepankan. pada saat ini belum adanya sistem komputerisasi multimedia yang menyediakan informasi tentang fasilitas dan informasi stadion, pemilihan objek penelitian pada stadion maguwoharjo dilatar belakangi oleh masih lemahnya kualitas informasi pada sistem lama yang masih berbentuk booklet sebagai penyampaian informasi kepada pengunjung stadion.

Pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah penting, yaitu sebagai kios informasi pada sistem ini pengunjung bisa mencari informasi akan fasilitas dan informasi seputar stadion maguwoharjo, dengan kios informasi ini pengunjung bisa lebih cepat dalam mendapatkan informasi ketimbang sistem yang lama,

Kata kunci : stadion maguwoharjo, kios informasi.



## **ABSTRACT**

*Maguwoharjo Stadium is a stadium of international standard which is still used as a multi-functional and full of information essential to put forward. at present there is no computerized multimedia system that provides information about the facility and stadium information, the selection of research objects in the stadium Maguwoharjo was triggered by the low quality of information on the old system is still shaped booklets as the delivery of information to visitors of the stadium.*

*Use of multimedia technology is very important, namely as a visitor information on this system, visitors can find information to facilities and information about Maguwoharjo stadium, with this visitor information , visitors can get information faster than the old system,*

*Keyword : stadion maguwoharjo, visitor information*

