

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
PADA TOKO RAMADHAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Afin : 06.22.0729

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKAN DAN KOMPUTER

“AMIKOM “YOGYAKARTA

2008

HALAMAN PENGESAHAN

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK “AMIKOM”

YOGYAKARTA

2007

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang S1

Pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Mengetahui

Ketua STMIK “AMIKOM”
Yogyakarta

(DR. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Krisnawati, S.Si, MT)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipresentasikan dan diuji dihadapan Dosen Penguji

Skripsi Strata – 1 Jurusan Teknik Informatika

STMIK “AMIKOM “ Yogyakarta

Nama : Efveeristo Hantuma Kambadja
NIM : 03.11.0352
Pada Hari : Kamis
Tanggal : 16 Agustus 2007
Waktu : Pukul 08:30 WIB
Tempat : Ruang Stack Kampus Terpadu STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara Condong Catur, Depok, Sleman DIY

Tim Penguji

Penguji 1

Penguji 2

Penguji 3

(Krisnawati, S.Si, MT)

(Drs. Bambang S, MM)

(Amir Fatah Sofyan, ST)

DAFTAR ISI

Halaman

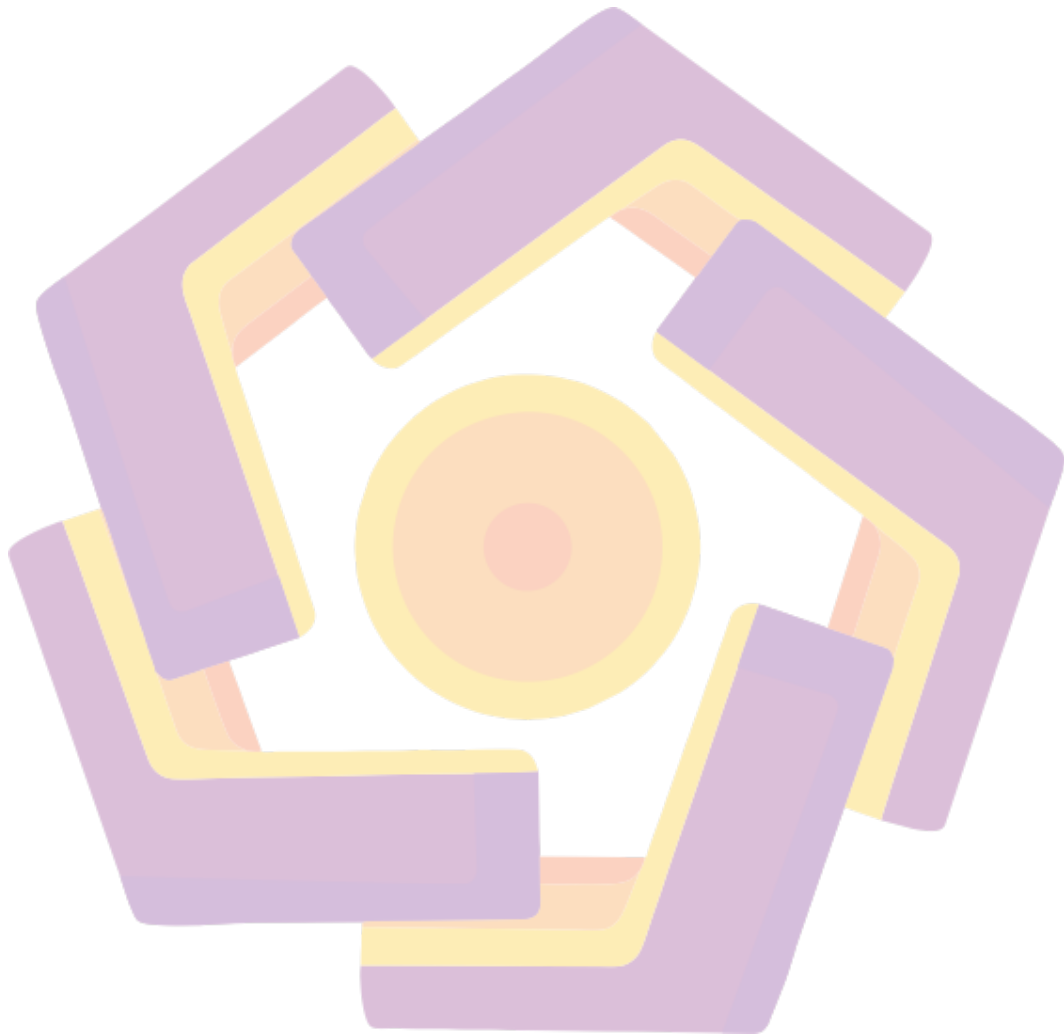
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6 Sistematika Penyusunan Laporan.....	6
1.7 Jadwal Rencana Kegiatan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	9

2.1.2	Komponen-komponen/Sistem Multimedia.....	11
2.1.3	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	13
2.1.4	Pengembangan Sistem Multimedia.....	15
2.2	Software yang Digunakan.....	19
2.2.1	Adobe Photoshop 7.0.....	19
2.2.2	Macromedia Director.....	22
2.2.3	Sothink Glanda 2004.....	29
2.2.4	SwishMax.....	35
2.3	Tinjauan Umum Perusahaan.....	38
2.3.1	Sejarah Singkat Perusahaan.....	38
2.3.2	Visi, Misi dan Tujuan Perusahaan.....	38
2.3.3	Struktur Organisasi.....	39
2.3.4	Daftar produk	40
2.3.5	Service.....	44
BAB III	ANALISIS SISTEM.....	45
3.1	Siklus Pengembangan Multimedia.....	45
3.2	Pendefinisian Masalah Multimedia.....	46
3.2.1	Sasaran dan Batasan Aplikasi Multimedia.....	47
3.2.2	Masalah dalam Aplikasi Multimedia.....	47
3.3	Analisis Sistem Aplikasi Multimedia.....	48
3.3.1	Analisis Kinerja (Performance).....	48
3.3.2	Analisis Informasi (Information).....	49
3.3.3	Analisis Ekonomi (Economic).....	51

3.3.4 Analisis Kontrol (Control).....	51
3.3.5 Analisis Efisiensi (Efficiency).....	52
3.3.6 Analisis Pelayanan (Service).....	52
3.3.7 Kesimpulan dan Hasil Analisa PIECES.....	53
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem dengan Profil Multimedia.....	53
3.4.1 Analisis Kebutuhan Hardware.....	54
3.4.2 Analisis Kebutuhan Software.....	55
3.4.3 Analisis Kebutuhan Informasi.....	55
3.4.4 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	56
3.4.5 Analisis Biaya Pengembangan.....	56
3.5 Studi Kelayakan.....	58
3.5.1 Kelayakan Teknologi.....	59
3.5.2 Kelayakan Operasi.....	59
3.5.3 Kelayakan Ekonomi.....	60
3.5.4 Kelayakan Hukum.....	61
3.6 Metode Analisis Biaya-Manfaat.....	61
3.6.1 Metode Periode Pengembalian (Payback Periode).....	64
3.6.2 Metode Pengembalian Investasi.....	64
3.6.3 Metode Net Present Value	65
3.7 Hasil Penghitungan Analisis Biaya-Manfaat	66
3.7.1 Metode Periode Pengembalian (Payback Periode)	68
3.7.2 Metode Pengembalian Investasi (ROI).....	68
3.7.3 Metode Net Present Value	69

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM	71
4.1 Perancangan	71
4.1.1 Merancang Konsep	71
4.1.2 Merancang Isi.....	72
4.1.3 Merancang Naskah.....	73
4.1.4 Diagram Aplikasi	74
4.1.5 Sketsa Tampilan Aplikasi.....	77
4.1.6 Merancang Grafik.....	93
4.1.7 Memproduksi Sistem.....	94
4.1.7.1 Pembuatan Desain Grafik	94
4.1.7.2 Pembuatan Animasi	97
4.1.7.3 Editing Suara.....	98
4.1.8 Proses Integrasi pada Macromedia Director MX.....	99
4.1.8.1 Membuat dan Meng-import Obyek.....	101
4.1.8.2 Memasukkan File Gambar, Animasi dan Suara.....	102
4.1.8.3 Membuat Marker	103
4.1.8.4 Membuat Tombol Navigasi.....	103
4.1.8.5 Membuat File Aplikasi.....	104
4.2 Pengujian Sistem	105
4.2.1 Pengujian Pengguna/Pemakai (Brainware Testing).....	107
4.2.2 Memelihara Sistem.....	108
4.2.2.1 Perawatan Hardware.....	108
4.2.2.2 Perawatan Software.....	109

BAB V PENUTUP	100
5.1 Kesimpulan	101
5.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Desain Linier	13
Gambar 2.2 Desain Hierarki	14
Gambar 2.3 Desain Piramida	14
Gambar 2.4 Desain Polar	15
Gambar 2.5 Proses Pengembangan Sistem Multimedia	18
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Photoshop 7	19
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Director	24
Gambar 2.8 Tampilan Sothink Glanda	34
Gambar 2.9 Tampilan SwishMax	35
Gambar 2.10 Struktur Organisasi Ramadhan Komputer	39
Gambar 4.1 Diagram Aplikasi Multimedia	74
Gambar 4.2 Sketsa Tampilan Menu Utama	75
Gambar 4.3 Sketsa Tampilan Sejarah	76
Gambar 4.4 Sketsa Tampilan visi dan misi	77
Gambar 4.5 Desain Grafik Menu Utama	81
Gambar 4.6 Sketsa Tampilan Image Size	82
Gambar 4.7 Pembuatan tombol dengan Glanda	83
Gambar 4.8 Editing Audio dengan Cool Edit Pro	85
Gambar 4.9 Integrasi Dalam Macromedia Director	86

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Sketsa Tampilan Jadwal Kegiatan	8
Tabel 3.1 Biaya Software	56
Tabel 3.2 Biaya Hardware	57
Tabel 3.3 Biaya Brainware	57
Tabel 3.4 Hasil Analisis Biaya dan Manfaat	67
Tabel 3.5 Hasil Analisis Gabungan	70
Tabel 4.1 Responden Uji Pemakai	91