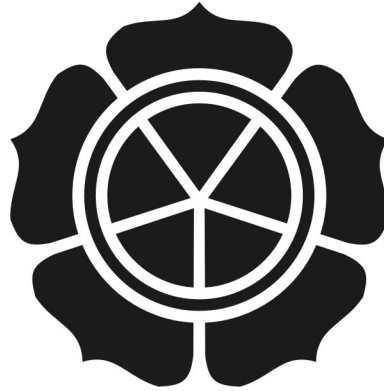


**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA  
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA PERUSAHAAN  
HEY! CREATIVE YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Udik Suprayitno**

**07.22.0802**

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

**2010**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA  
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA PERUSAHAAN  
HEY! CREATIVE YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Udik Suprayitno**

**07.22.0802**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing skripsi

Pada tanggal 15 febuari 2010

**Dosen Pembimbing**

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302105**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA  
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA PERUSAHAAN  
HEY! CREATIVE YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Udik Suprayitno**  
07.22.0802

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 29 juni 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Dosen Penguji**

**Armadyah Amborowati, S.kom, M.Eng**  
NIK. 190302063

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

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

**Tanda Tangan**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 29 juni 2010



**FAKULTAS INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH 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, 13 juli 2010

Udik Suprayitno

NIM. 07.22.0802

## **MOTTO**

**Bukan urusan saya untuk memikirkan diri saya sendiri.**

**Urusan saya adalah untuk memikirkan Tuhan.**

**Dan, urusan-Nya lah untuk memikirkan saya.**

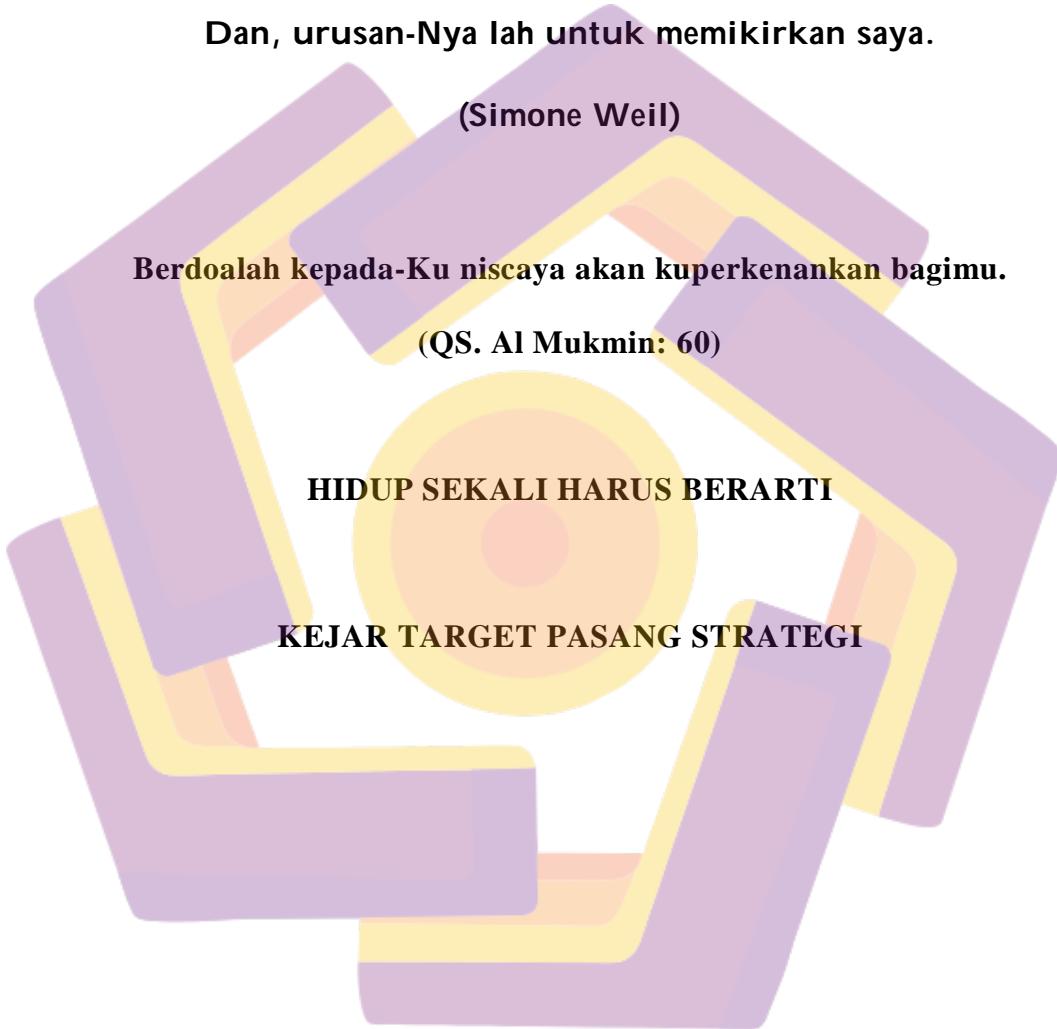
**(Simone Weil)**

**Berdoalah kepada-Ku niscaya akan kuperkenankan bagimu.**

**(QS. Al Mukmin: 60)**

**HIDUP SEKALI HARUS BERARTI**

**KEJAR TARGET PASANG STRATEGI**





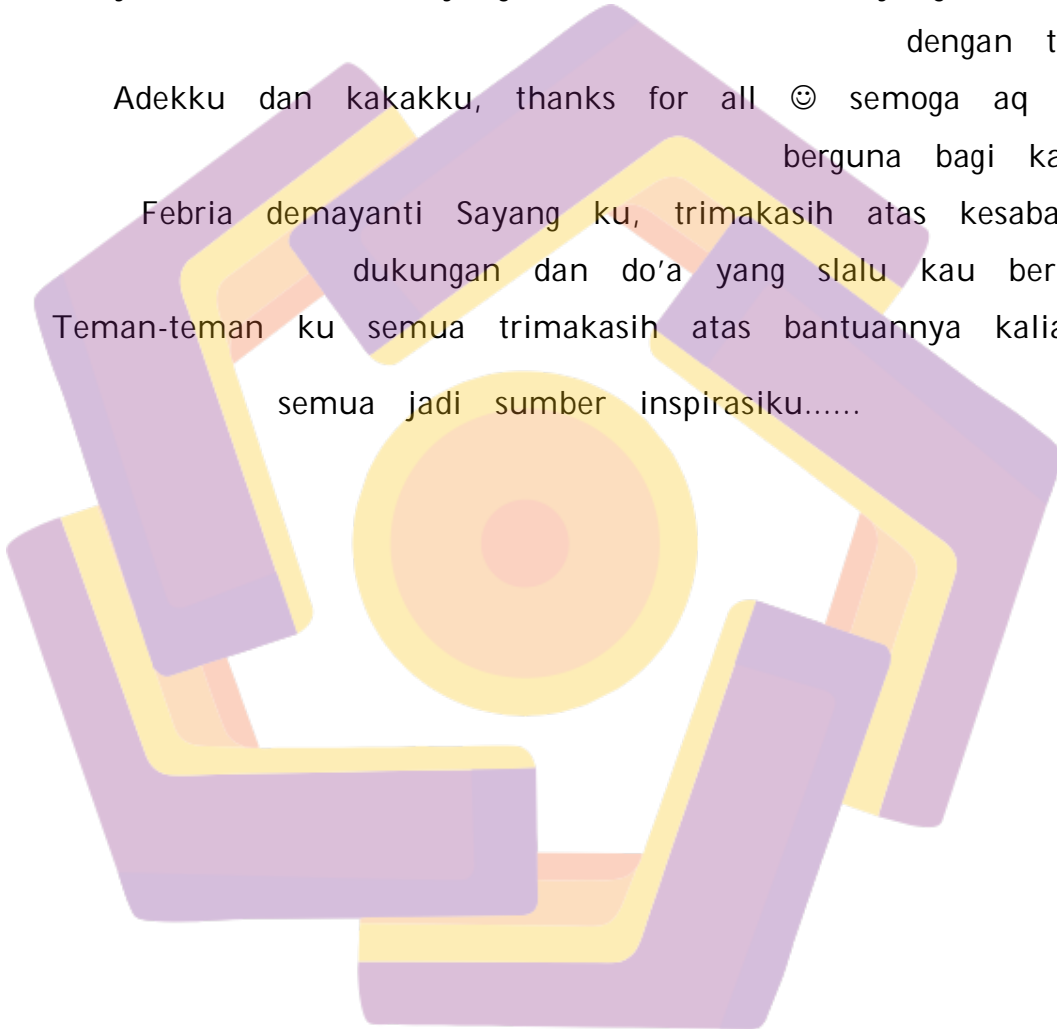
## PERSEMBAHAN

Terimakasih ALLAH dengan ridhoMu smuanya dapat terselesaikan Ayah dan Ibu tersayang, trimakasih semua yang diberikan dengan tulus

Adekku dan kakakku, thanks for all ☺ semoga aq bisa berguna bagi kalian

Febria demayanti Sayang ku, trimakasih atas kesabaran, dukungan dan do'a yang slalu kau berikan

Teman-teman ku semua trimakasih atas bantuannya kalian semua jadi sumber inspirasiku.....



## 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 "Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Penyampaian Informasi Pada Perusahaan Hey! Creative 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 Ayahanda, ibunda, 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 Sudaryanto, MM. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

- 4 Bapak Melwin Syarizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing kami yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan Skripsi ini.
- 5 Seluruh Dosen STMIK "AMIKOM" Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya.
- 6 Bang Tiyo dan sibok (Ruri) yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian pada perusahaannya.

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 digunakan sebagai bahan referensi yang dapat memberikan wawasan luas dalam bidang multimedia, amin.

Yogyakarta, 13 Juli 2010

Penyusun



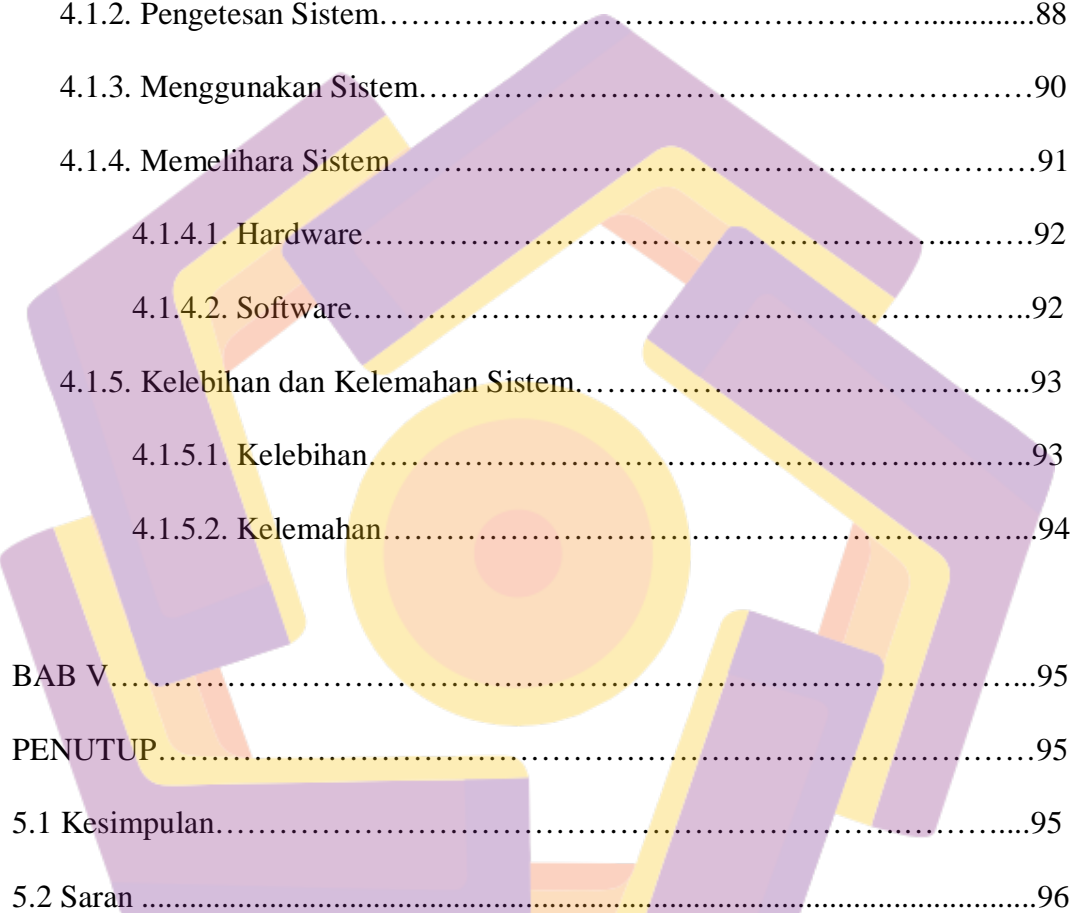
## DAFTAR ISI

BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1.    Metode Observasi.....	4
1.6.2.    Metode Wawancara.....	5
1.6.3.    Metode Studi Pustaka.....	5
1.6.4.    Dokumentasi .....	5
1.7. Sistematika Penulisan Laporan.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.2. Elemen-Elemen Multimedia.....	8
2.2.1. Teks.....	8

2.2.2. Audio (Suara).....	9
2.2.3. Image (gambar).....	10
2.2.4. Video.....	11
2.2.5. Animasi.....	13
2.3. Aplikasi Multimedia.....	13
2.3.1. Pendidikan.....	14
2.3.2. Pelatihan.....	15
2.3.3. Informasi penjualan.....	15
2.3.4. Penyampaian berita, penyiaran dan periklanan.....	16
2.3.5. Aplikasi bisnis dan komersial.....	16
2.4. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia .....	17
2.4.1. Mendefinisikan Masalah.....	19
2.4.2. Merancang Konsep.....	19
2.4.3. Merancang Isi Multimedia.....	20
2.4.4. Merancang Naskah.....	21
2.4.5. Merancang Grafik.....	22
2.4.6. Memproduksi Sistem Multimedia.....	22
2.4.7. Pengetesan Sistem Multimedia.....	23
2.4.8. Penggunaan Sistem Multimedia.....	23
2.4.9. Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	24
2.5. Rekayasa Piranti Lunak.....	24
2.5.1. Definisi Piranti Lunak.....	24

2.5.2 Karakteristik Piranti Lunak.....	25
2.5.3 Aplikasi Piranti Lunak.....	26
2.5.4. Definisi Rekayasa Piranti Lunak.....	28
2.6. Interaksi Manusia dan Komputer.....	29
2.6.1. Antar Muka Pengguna.....	30
2.7. State Transition Diagram (STD).....	32
<b>BAB III.....</b>	<b>34</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>34</b>
3.1. Latar Belakang Perusahaan.....	34
3.1.1. Latar Belakang.....	34
3.1.2. Struktur Organisasi dan Wewenang Tugas.....	35
3.2. Analisis Kelemahan Sistem.....	37
3.2.1. Identifikasi Masalah.....	37
3.2.2. Analisis PIECES.....	38
3.2.2.1. Performance (kinerja).....	39
3.2.2.2. Information (informasi).....	40
3.2.2.3. Economy (ekonomi).....	41
3.2.2.4. Control (kontrol).....	42
3.2.2.5. Efficiency (efisiensi).....	43
3.2.2.6. Service (pelayanan).....	44
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	44

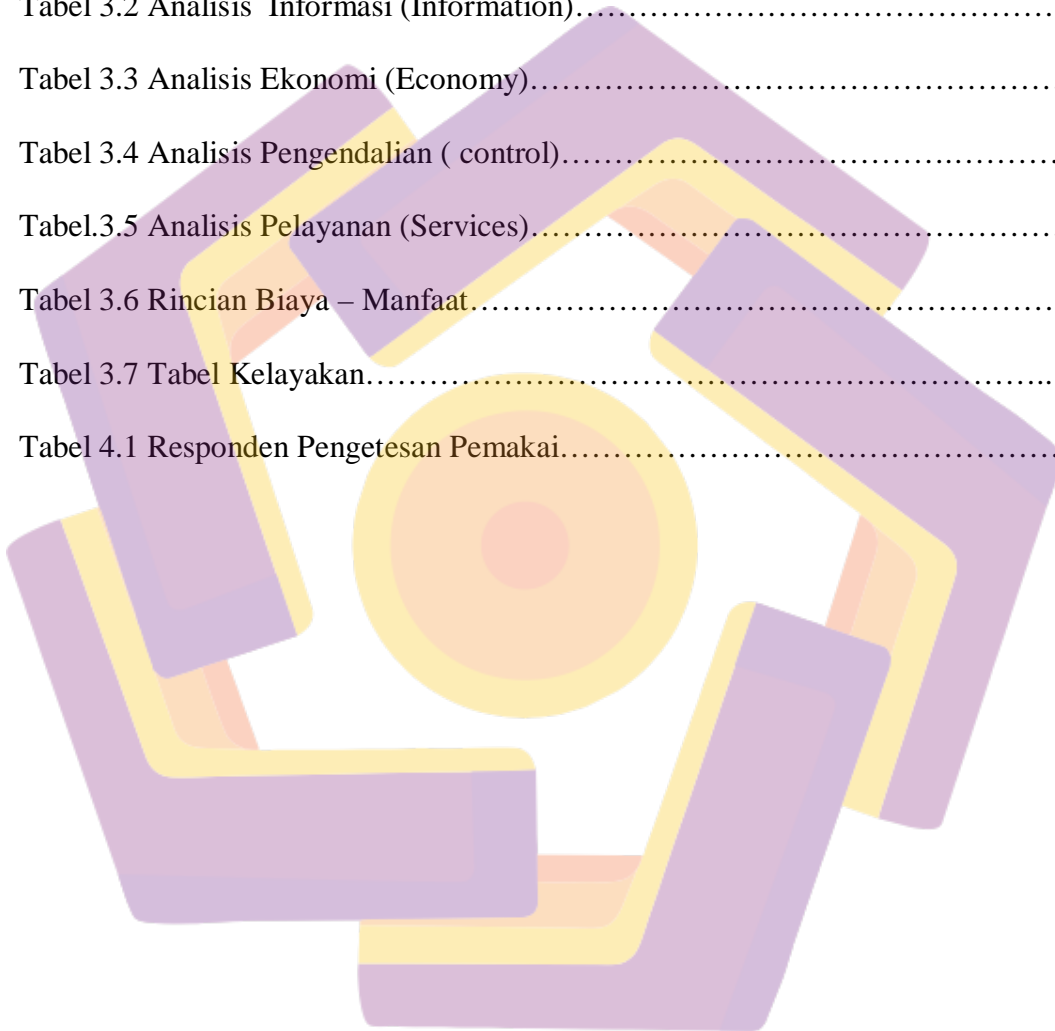
3.3.1. Analisis Kebutuhan Informasi.....	44
3.3.2. Komponen Pendukung Sistem.....	45
3.4. Analisis Kelayakan Sistem.....	47
3.4.1. Kelayakan Teknologi.....	47
3.4.2. Kelayakan Hukum.....	47
3.4.3. Kelayakan Ekonomi.....	48
3.5. Perancangan Sistem.....	53
3.5.1 Merancang Konsep.....	53
3.5.2 Merancang Isi.....	53
3.5.3 Menulis Naskah.....	55
3.5.4 Merancang Grafik.....	62
A. Memproduksi Sistem.....	63
B. Mengolah Suara (Sound) Dengan Cool Edit.....	67
D. Memasukan Data Gambar Dan Suara Ke Macromedia Flash MX.....	69
E. Membuat Animasi.....	71
F. Membuat Tombol.....	72
G. Tahap Pengintegrasian.....	75
H. Membuat Tampilan Full Screen.....	77
I. Membuat file Windows Projector.....	77
J. Proses Burning ke CD.....	78
BAB IV.....	81



IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	81
4.1. Implementasi Sistem.....	81
4.1.1. Hasil Desain.....	81
4.1.2. Pengetesan Sistem.....	88
4.1.3. Menggunakan Sistem.....	90
4.1.4. Memelihara Sistem.....	91
4.1.4.1. Hardware.....	92
4.1.4.2. Software.....	92
4.1.5. Kelebihan dan Kelemahan Sistem.....	93
4.1.5.1. Kelebihan.....	93
4.1.5.2. Kelemahan.....	94
BAB V.....	95
PENUTUP.....	95
5.1 Kesimpulan.....	95
5.2 Saran.....	96

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kinerja (Performance).....	39
Tabel 3.2 Analisis Informasi (Information).....	40
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi (Economy).....	42
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian ( control).....	43
Tabel.3.5 Analisis Pelayanan (Services).....	44
Tabel 3.6 Rincian Biaya – Manfaat.....	48
Tabel 3.7 Tabel Kelayakan.....	52
Tabel 4.1 Responden Pengetesan Pemakai.....	89





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus pengembangan aplikasi multimedia.....	17
Gambar 2.2. Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia oleh Raymon Mc Leod.....	18
Gambar 2.3 Notasi State.....	33
Gambar 2.4 Transition State.....	33
Gambar 2.5 Notasi Condition.....	33
Gambar 2.6 Notasi Action.....	33
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Hey! Creative.....	35
Gambar 3.2 Desain Struktur Aplikasi Multimedia .....	54
Gambar 3.3 Desain Tampilan Menu Utama atau Home.....	56
Gambar 3.4 Desain Tampilan Menu Profil.....	57
Gambar 3.5 Desain Tampilan Menu Portofolio.....	57
Gambar 3.6 Desain Tampilan Menu Informasi Bandara Adisucipto Yogyakarta.....	58
Gambar 3.7 Desain Tampilan Menu Dukungan Media Baru.....	58
Gambar 3.8 Desain Tampilan Menu Profil Bandara Adisucipto Yogyakarta.....	59
Gambar 3.9 Desain Tampilan Menu Profil pemirsa.....	59
Gambar 3.10 Desain Tampilan Menu Lokasi Instalasi.....	60
Gambar 3.11 Desain Tampilan Menu Tampilan iklan.....	60
Gambar 3.12 Desain Tampilan Menu Kontak Kami.....	61
Gambar 3.13 Desain Tampilan Menu utama.....	61

Gambar.3.14 Tampilan Menu Untuk Mengatur Ukuran File.....	64
Gambar 3.15 Tampilan susunan layer.....	66
Gambar 3.16 Tampilan Lembar Kerja Flash.....	67
Gambar 3.17 Dialog Box New Wave form.....	68
Gambar 3.18 Tampilan Layar kerja Cool Edit Pro.....	68
Gambar 3.19 Menu Import to Library.....	70
Gambar 3.20 Dialog Box Import to Library.....	70
Gambar 3.21 Tampilan Layar Kerja Macromedia Flash MX.....	71
Gambar 3.22 Dialog Box Create New Symbol.....	73
Gambar 3.23 Tampilan Edit Tombol.....	73
Gambar 3.24 Tampilan Panel Action Button.....	74
Gambar 3.25 Tampilan Publish Setting.....	78
Gambar 3.26 Tampilan Nero .....	79
Gambar 3.27 Menu Disc Content.....	79
Gambar 3.28 Menu Final Burn Setting.....	80

## INTISARI

Hey! Creative merupakan salah satu usaha yang berbasis komunikasi sebagai medium aktualisasi pendirinya. Organisasi ini mengkomodir aktivitas-aktivitas kreatif seperti fotografi, desain grafis, simatografi hingga strategi kreatif yang mengarah pada industri periklanan dan komunikasi pemasaran, meskipun perusahaan tersebut bergerak dalam periklanan, namun perusahaan tersebut selama ini masih menggunakan media cetak sebagai media informasi tentang perusahaan tersebut.

Penyajian dengan menggunakan media cetak dan lisan dalam penyampaian informasi yang dilakukan oleh Divisi Akun dan Pemasaran perusahaan kepada para konsumen (calon klien) terutama pada saat presentasi, pemasaran yang ada selama ini masih memiliki keterbatasan dalam menarik minat konsumen untuk mengenal informasi yang disampaikan oleh perusahaan. Masih kurangnya penyajian informasi dalam media cetak yang disampaikan terbatas gambar dan teks, maka penyusun akan mencoba menerapkan aplikasi multimedia yang berupa CD Interaktif yang nantinya dapat memberikan informasi secara detail tentang perusahaan.

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat konsumen, dan memiliki nilai lebih dalam penyajiannya. Sistem aplikasi yang akan dibuat merupakan sistem pendukung aplikasi lama, jadi tidak menggantikan keseluruhan dari sistem lama.

**Kata-kunci:** media cetak, cd interaktif, sistem pendukung.

## ABSTRACT

Hey! Creative is one of communication-based business as a medium for the actualization of its founder. This organization mengkomodir creative activities such as photography, graphic design, creative strategy simatografi to the industry leading advertising and marketing communications, although the company is engaged in advertising, but the company is still meggunakan for print media as media information about the company.

Presentation by using the print and oral media in the delivery of information by the Division of Accounts and Marketing companies to consumers (potential clients) especially during the presentations, marketing is all this still has limitations in attracting consumers to know the information submitted by the company. Still a lack of presentation of information in the print media conveyed images and text is limited, then the compiler will try to implement a form of multimedia applications Interactive CD which will provide detailed information about the company.

Information generated multimedia applications have a value of interactive communication, which means that information is not only seen as a result of mold, but can be heard, forming simulations and animations that can generate consumer interest, and have more value in penyajiaanya. Application system that will be made an application support system long, so it does not replace the whole of the old system.

**Key words:** print media, interactive cd, support system.