

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS  
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA  
UD. ZAIN KOLEKSI BANYUMULEK LOMBOK BARAT**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Tutut Kurniawan**

**06.11.1123**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS  
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA  
UD. ZAIN KOLEKSI BANYUMULEK LOMBOK BARAT**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh :

**Tutut Kurniawan**

**06.11.1123**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

**Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media  
Penyampaian Informasi Pada UD. Zain Koleksi Lombok Barat**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tutut Kurniawan**

**06.11.1123**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 3 Februari 2010

**Dosen Pembimbing,**

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

# **PENGESAHAN**

## **SKRIPSI**

**Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media  
Penyampaian Informasi Pada Ud. Zain Koleksi Lombok Barat**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tutut Kurniawan**

**06.11.1123**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 11 Februari 2010

### **Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Sudarmawan, MT.  
NIK. 190302035**

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

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

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

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, 2 Desember 2009

Tutut Kurniawan

06.11.1123

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga saya mampu untuk menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi ini diajukan sebagai syarat kelulusan strata I jurusan teknik informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang terdekat saya :

1. Bapak, Ibu dan sudaraku, terimakasih atas motivasi, doa dan restunya.
2. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng terimakasih atas segala bimbingan yang telah diberikan selama pengerjaan skripsi ini berlangsung.
3. Fuad Hasan, terimakasih telah membantu proses penelitian dan pengumpulan data ketika proses penelitian ini berlangsung.
4. Murni Sulaiman, terimakasih atas semangat, dukungan serta doanya ya, walau kadang menyebalkan tapi kamu yang terindah.
5. Amad Tri, terimakasih atas referensi-referensi yang diberikan.
6. Mas Budi terimakasih atas bimbingan dan saran dalam pembuatan kuisisioner serta referensi yang diberikan.
7. Teman-teman K76 Agus Supriadi, Ivan Robiardi, Wahid Puji Raharjo, Arda Febrianto, Arif Raharjo, Anggit Gadang, Safar Ibrahim, Eka Rina Wati, Agung dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas motivasi, dukungan serta doa restunya. Selamat mengerjakan skripsi, semangat dan semoga kalian semua diberi kemudahan dalam mengerjakan serta mendapatkan nilai yang baik. Amin.

## MOTTO

**“Jadilah diri sendiri”**

**“Aku hidup karena aku butuh dan dibutuhkan orang lain”**

**“Sesungguhnya hidup itu indah, apabila kita pandai bersyukur”**

**“Lihatlah orang di bawah kalian dan janganlah kalian melihat orang yang di atas kalian. Karena sesungguhnya itu lebih pantas, agar kalian tidak memandang rendah atas nikmat Allah yang diberikan kepada kalian”**

**(HR Bukhari)**



## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan mengucap puji syukur Alhamdulillah penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-NYA, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik.

Adapun laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penyusun banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom, selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan saran selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak Zainudin, selaku pimpinan Ud. Zain Koleksi yang telah memberikan izin pada penyusun untuk melakukan penelitian.



5. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan laporan skripsi ini.

Penyusun sangat berharap adanya saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan laporan skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penyusun sebagai manusia yang tak lebih dari manusia biasa yang kerap kali tak luput dari kesalahan.

Akhir kata semoga amal baik semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi oleh Allah SWT dan penyusunan laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, Februari 2009

Penyusun

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>INTISARI</b> .....	xvii
<b>ABSTRAKSI</b> .....	xviii
<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
1.4.1. Tujuan .....	4
1.5. Metode Pengumpulan Data .....	5
1.5.1. Metode Wawancara .....	5
1.5.2. Metode Studi Pustaka .....	5

1.5.3. Dokumentasi.....	6
1.5.4. Metode Observasi .....	6
1.6. Sistematika Penulisan Laporan .....	6

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

2.1. Konsep Dasar Multimedia .....	8
2.1.1. Sejarah multimedia .....	8
2.1.2. Definisi multimedia .....	9
2.2. Elemen-elemen Multimedia .....	10
2.2.1. Teks.....	10
2.2.2. Audio.....	10
2.2.3. Image.....	11
2.2.4. Video .....	12
2.2.5. Animasi .....	12
2.3. Pengembangan Aplikasi ( Sistem ) multimedia .....	12
2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi ( Sistem ) Multimedia .....	12
2.3.3.1. Mendefinisikan Masalah .....	14
2.3.3.2. Studi Kelayakan.....	15
2.3.3.3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	17
2.3.3.4. Merancang Konsep .....	19
2.3.3.5. Merancang Isi Multimedia .....	20
2.3.3.6. Merancang Naskah.....	20
2.3.3.7. Merancang Grafik.....	20
2.3.3.8. Memproduksi Sistem Multimedia.....	21

2.3.3.9. Pengetesan Sistem Multimedia.....	21
2.3.3.10. Penggunaan Sistem Multimedia.....	22
2.3.3.11. Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	22
2.4. Fungsi Efektif Multimedia.....	22
2.5. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	23
2.6. Sistem Perangkat Lunak ( Software ) Multimedia.....	25
2.6.1. Adobe Flash CS3 .....	25
2.6.2. Adobe Photoshop CS3.....	26

### **BAB III. GAMBARAN UMUM dan ANALISIS SISTEM**

3.1. Gambaran Umum Perusahaan.....	28
3.1.1. Visi dan Misi.....	29
3.1.2. Media Promosi yang Digunakan.....	29
3.2. Analisis.....	29
3.2.1. Identifikasi Masalah.....	30
3.2.2. Analisis PIECES.....	31
3.2.2.1. <i>Performance</i> (kinerja).....	32
3.2.2.2. <i>Information</i> (informasi).....	33
3.2.2.3. <i>Economy</i> (ekonomi).....	34
3.2.2.4. <i>Control</i> (kontrol).....	35
3.2.2.5. <i>Efficiency</i> (efisiensi).....	36
3.2.2.6. <i>Service</i> (pelayanan).....	37
3.2.4. Analisis Kebutuhan Sistem .....	38

3.2.4.1. Kebutuhan Fungsional ( <i>Funtional Requirement</i> ).....	38
3.2.4.2. Kebutuhan Non-Fungsional ( <i>Non-Funtional Requitment</i> ).....	40
3.2.3. Kelayakan Sistem .....	41
3.2.3.1. Kelayakan Teknis.....	41
3.2.3.2. Kelayakan Hukum .....	41
3.2.3.3. Kelayakan Ekonomi .....	42

## **BAB IV. PEMBAHASAN**

4.1. Perancangan Sistem.....	49
4.1.1. Merancang Konsep.....	49
4.1.2. Merancang isi Multimedia.....	49
4.1.3. Merancang Naskah.....	51
4.1.4. Merancang Grafik.....	56
4.1.5. Memproduksi Sistem.....	59
4.1.5.1. Mengolah Gafik Dengan Adobe Photoshop CS3.....	60
4.1.5.2. Pembuatan Aplikasi Multimedia pada Adobe Flash CS3.....	61
4.1.5.2.1. Mengatur Ukuran Halaman.....	62
4.1.5.2.2. Memasukkan data( <i>resources</i> ) ke dalam Adobe Flash CS3... ..	62
4.1.5.2.3. Membuat Tombol.....	63
4.1.5.2.3. Membaca File External XML.....	68
4.1.5.2.4. Membaca File External CSS.....	69
4.1.5.2.5. Membuat Tampilan <i>Fullscreen</i> .....	69
4.1.5.2.6. Membuat File Windows Projector .....	70

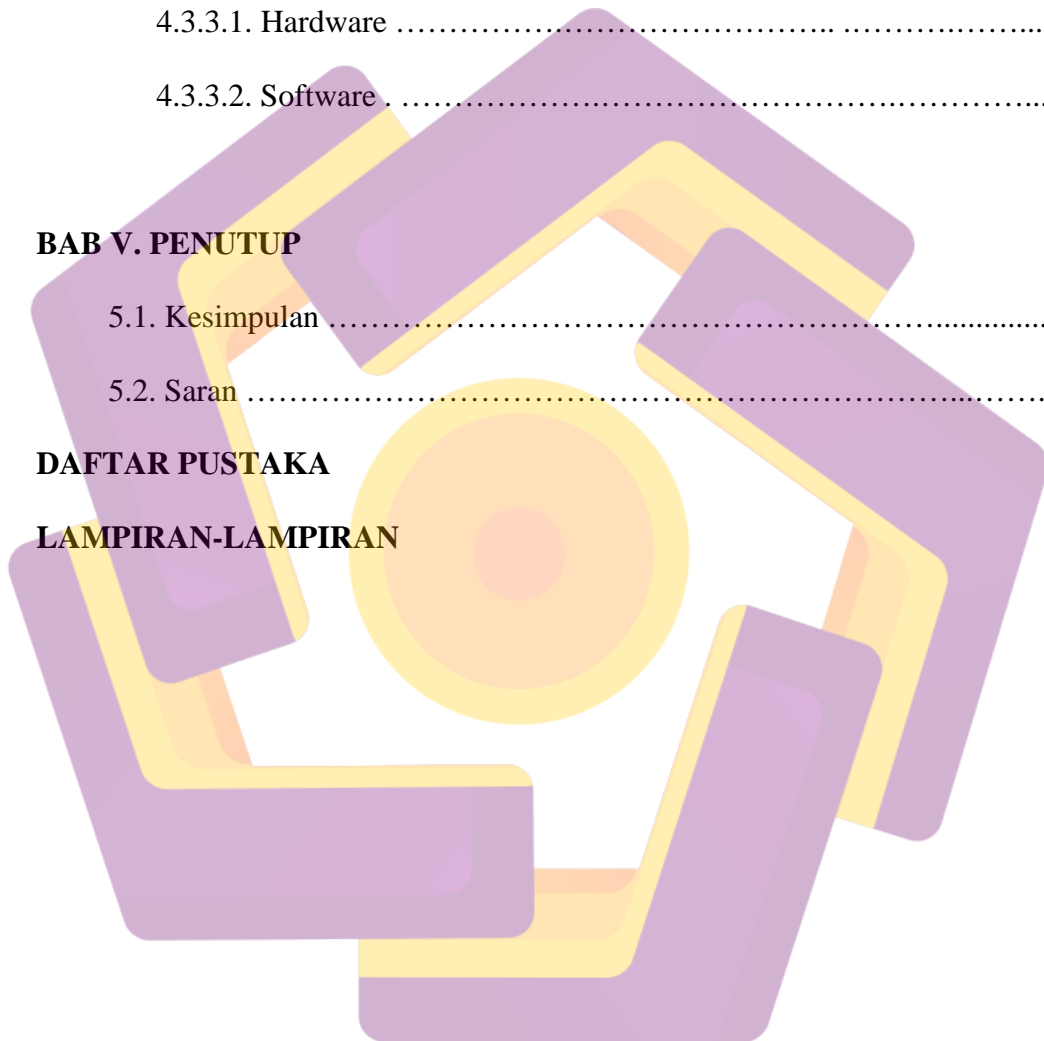
4.2. Implementasi Sistem.....	72
4.3.1. Pengetesan Sistem.....	72
4.3.2. Menggunakan Sistem.....	75
4.3.3. Memelihara Sistem .....	76
4.3.3.1. Hardware .....	76
4.3.3.2. Software .....	77

**BAB V. PENUTUP**

5.1. Kesimpulan .....	78
5.2. Saran .....	78

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kinerja ( <i>Perfomance</i> ).....	32
Tabel 3.2 Analisis Informasi ( <i>Information</i> ).....	33
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi ( <i>Economy</i> ).....	35
Tabel.3.4 Analisis Pengendalian ( <i>control</i> ).....	36
Tabel 3.5. Analisis Pelayanan ( <i>Services</i> ).....	37
Tabel 3.6. Rincian Biaya dan Manfaat.....	38
Tabel 3.7. Hasil Analisis Biaya dan Manfaat.....	48
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	52
Tabel 4.2 Tabel Kuisisioner.....	73
Tabel 4.2 Hasil kuisisioner berdasarkan hasil <i>analize descriptive</i> SPSS.....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	13
Gambar 2.2. Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	13
Gambar 2.3. Desain Struktur Linier .....	24
Gambar 2.4. Desain Struktur Hierarki .....	25
Gambar 2.5. Desain Struktur Non Linier.....	25
Gambar 2.6. Desain Struktur Komposit.....	25
Gambar 2.7. Interface Adobe Flash Cs3.....	27
Gambar 2.8. Interface Adobe Photoshop Cs3.....	28
Gambar 4.1 Desain Struktur Aplikasi .....	50
Gambar 4.2. Tampilan Menu Home .....	56
Gambar 4.3. Tampilan Menu Profile .....	57
Gambar 4.4. Tampilan Menu Product .....	57
Gambar 4.5. Tampilan Menu Gallery.....	58
Gambar 4.6. . Tampilan Menu Partner.....	58
Gambar 4.7. Tampilan Menu Contact.....	59
Gambar 4.8. Diagram Alir Proses Produksi Sistem.....	59
Gambar 4.9. Kotak Dialog New Project.....	60
Gambar 4.10. Kotak Dialog Layer Style.....	61
Gambar 4.11. Kotak Dialog Document Properties.....	62
Gambar 4.12. Kotak Dialog Import To Library.....	63



Gambar 4.13. Kotak Dialog Create New Symbol.....	64
Gambar 4.14. Tampilan Symbol Button.....	64
Gambar 4.15. Script Main Menu.....	67
Gambar 4.16. Tampilan Publish Setting.....	71



## INTISARI

UD. Zain Koleksi merupakan Industri kecil yang bergerak dibidang kerajinan khususnya kerajinan gerabah, 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

UD. Zain Koleksi is the one of small industries of handicrafts, especially pottery craft, 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.