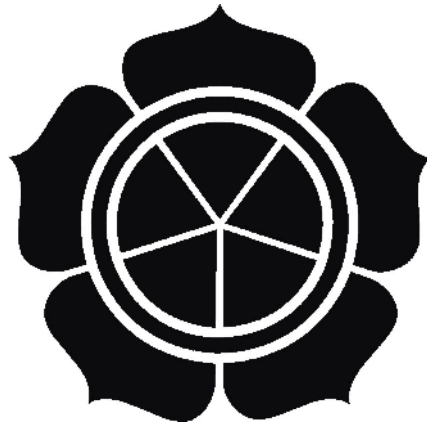


**PEMETAAN DENAH RUANG KANTOR PT. BANK ANDARA DENGAN  
MENGUNAKAN APLIKASI MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**MOHD. RIDHA. M. HILIRY**

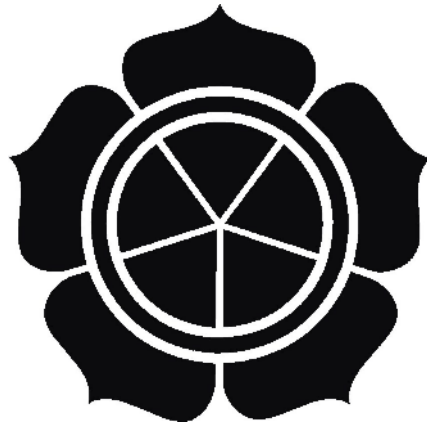
**06.12.1627**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**PEMETAAN DENAH RUANG KANTOR PT. BANK ANDARA DENGAN  
MENGUNAKAN APLIKASI MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**MOHD. RIDHA. M. HILIRY**

**06.12.1627**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PEMETAAN DENAH RUANG KANTOR PT. BANK ANDARA DENGAN**  
**MENGGUNAKAN APLIKASI MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mohd. Ridha. M. Hiliry**

**06.12.1627**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Januari 2010

**Dosen Pembimbing,**

**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PEMETAAN DENAH RUANG KANTOR PT. BANK ANDARA DENGAN  
MENGUNAKAN APLIKASI MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mohd. Ridha. M. Hiliry**

**06.12.1627**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada  
tanggal 20 Januari 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Krisnawati, S.SI, MT**  
**NIK. 190302038**

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

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu prasyarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Januari 2010

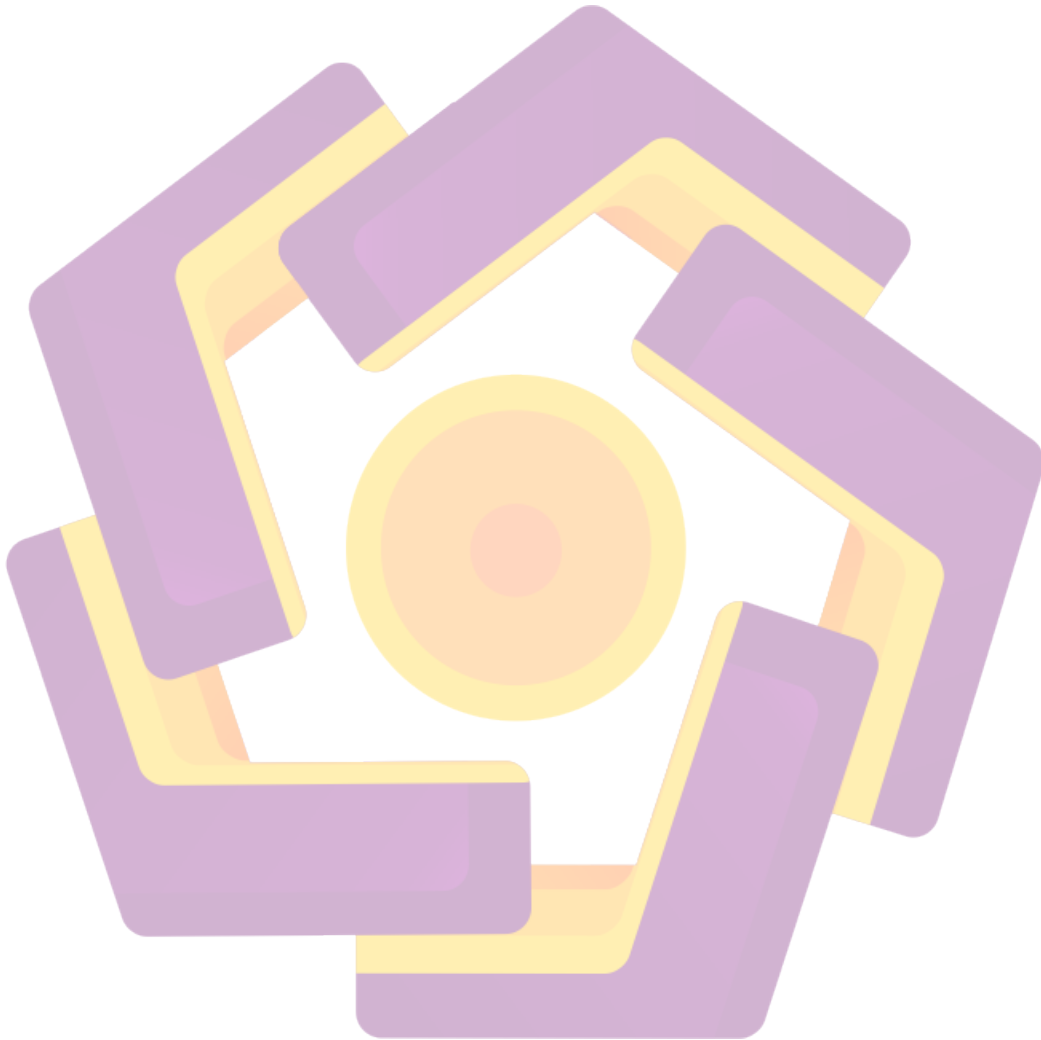
**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**

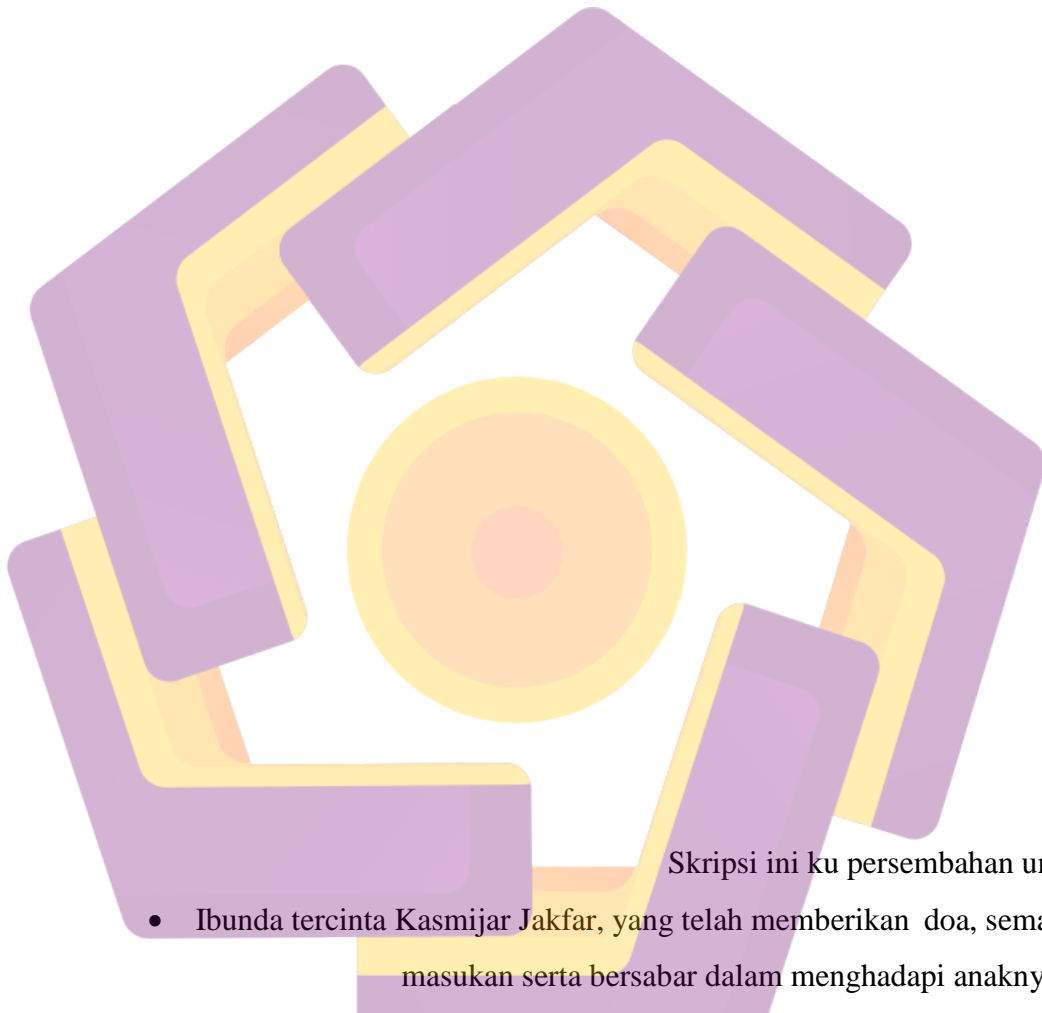
**NIK. 19030200**

## **Motto**

Tidak ada kata menyerah,  
lakukanlah apa yang bisa kamu lakukan sebelum kamu menyesal.



## Persembahan



Skripsi ini ku persembahkan untuk :

- Ibunda tercinta Kasmijar Jakfar, yang telah memberikan doa, semangat, masukan serta bersabar dalam menghadapi anaknya ini.
- Saudara-saudara ku kakak, abang serta kak tiara yang telah memberikan masukan serta dorongan dan semangat.
  - Yahwa dan wawa atas doanya dan dorongannya.
  - Novia hardini atas doa maupun doron gannya.
- Teman-teman yang tidak mungkin di ucapkan satu persatu, terima kasih atas masukan, dorongan serta bantuannya.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*"Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang"*

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kami semua sehingga penyusun dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi ini dengan judul "Pemetaan denah ruang kantor PT. Bank Andara dengan menggunakan aplikasi multimedia" yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 dalam bidang Sistem Informatika di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

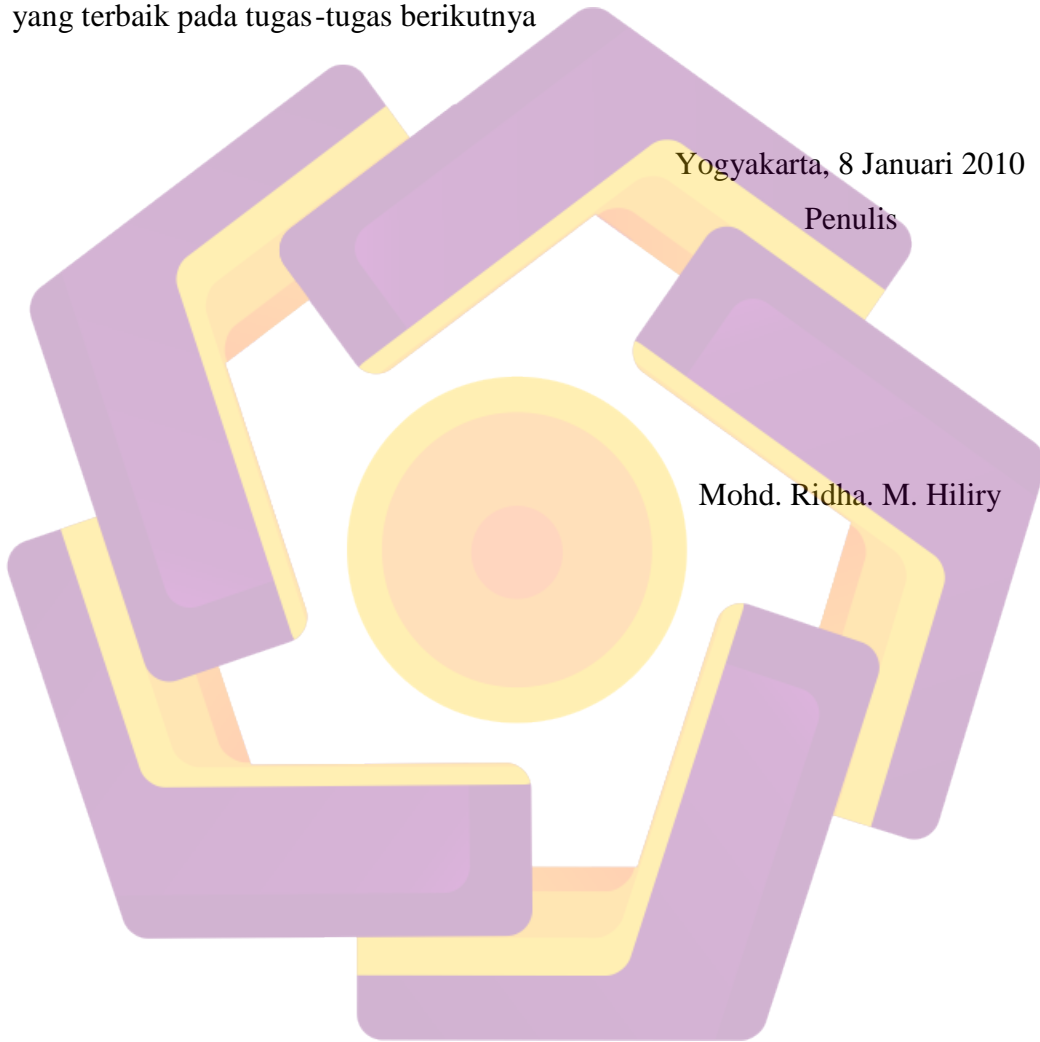
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT, selaku dosen pembimbing.
3. Ibu Dina H. Anggraini selaku kepala human resources dept, PT. Bank Andara, yang telah memberikan izin atas penelitian skripsi ini.
4. Ibunda tercinta Kasmijar Jakfar atas doa, masukan, serta dorongannya.
5. Semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu per satu yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga Allah SWT memberikan pahala atas segalanya. Amin.

Kritik dan saran yang membangun selalu penyusun harapkan, karena penyusun sadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Harapan penyusun semoga laporan ini dapat bermanfaat dan penyusun dapat memberikan yang terbaik pada tugas-tugas berikutnya

Yogyakarta, 8 Januari 2010

Penulis

Mohd. Ridha. M. Hiliry





## DAFTAR ISI

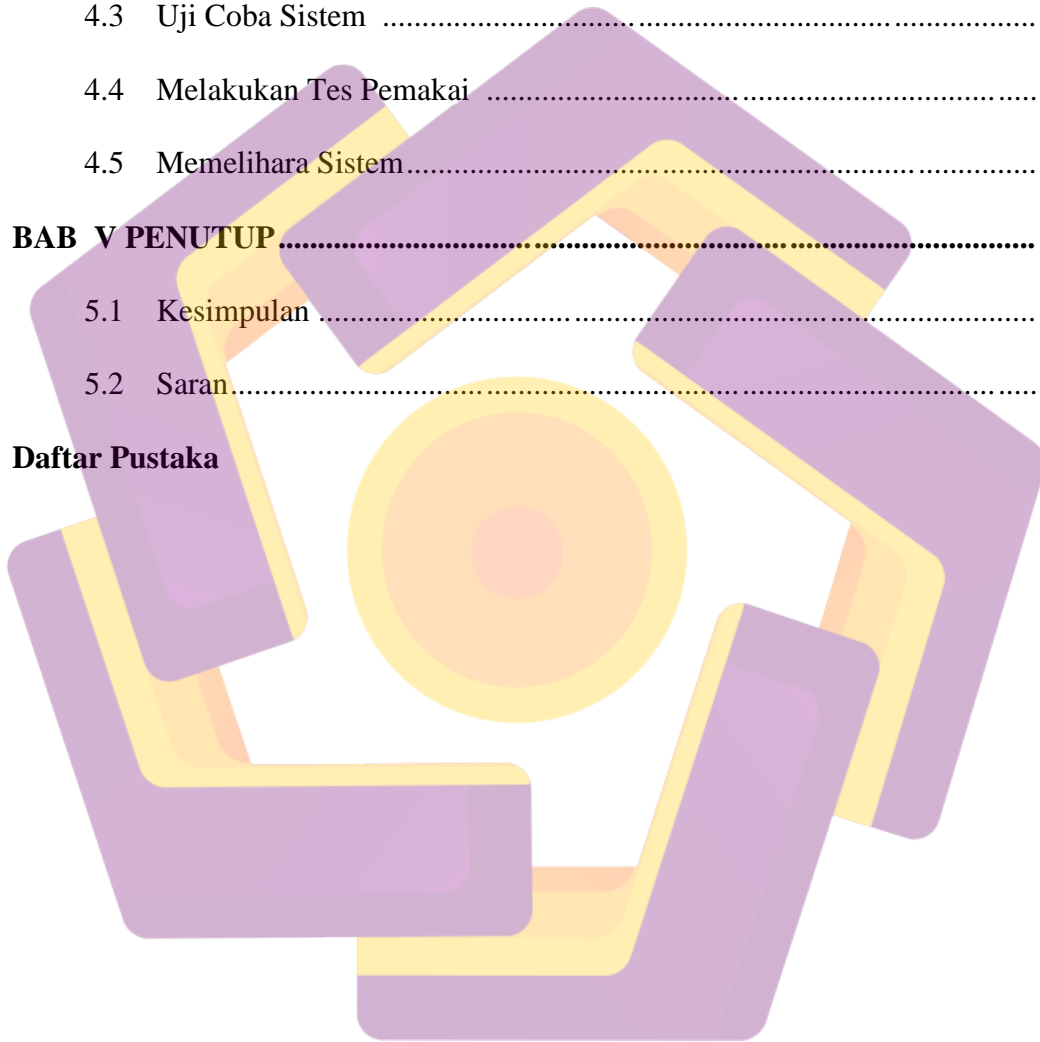
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian . .....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian . .....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5

<b>BAB II DASAR TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Multimedia .....	7
2.2 Elemen-Elemen Multimedia .....	8
2.3 Langkah-langkah Dalam Pengembangan Multimedia .....	8
2.4 Macam-macam Struktur Multimedia .....	11
2.5 Penyajian Aplikasi Multimedia .....	15
2.7 Software Yang Digunakan .....	15
2.7.1 Macromedia Director MX 2004 .....	15
2.7.2 Adobe Photoshop CS2 .....	18
2.7.3 Acdsee 9 .....	19
2.8 Hardware Yang Digunakan .....	20
<b>BAB III ANALIS DAN RANCANGAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Sejarah Singkat PT. Bank Andara .....	21
3.2 Mendefinisikan Masalah .....	23
3.3 Analisis PIECES .....	24
3.3.1 Analisis Kinerja .....	24
3.3.2 Analisis Informasi .....	25
3.3.3 Analisis Ekonomi .....	25
3.3.4 Analisis Pengendalian .....	26
3.3.5 Analisis Efisiensi .....	26
3.3.6 Analisis Pelayanan .....	27
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem Pada Saat Pembuatan .....	27



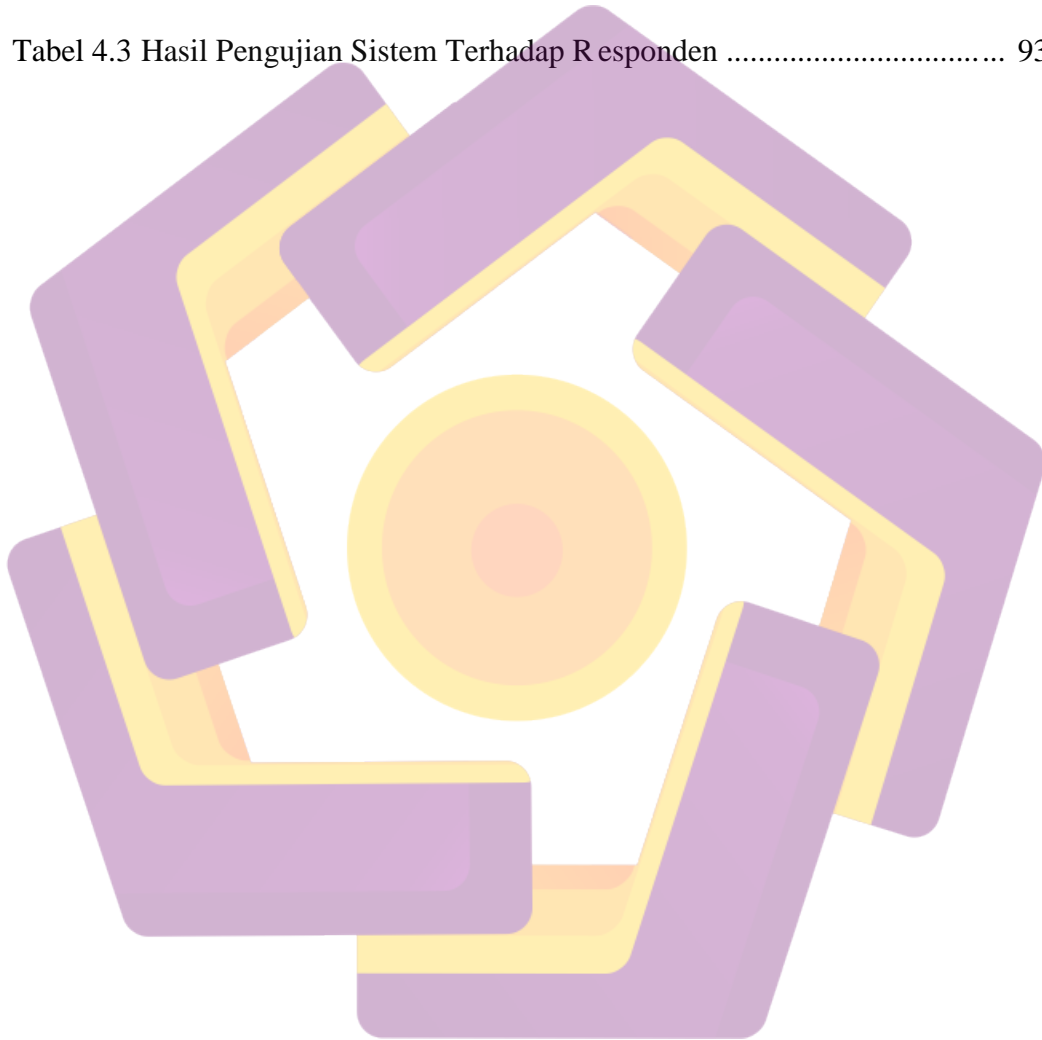
3.4.1	Kebuuhan Perangkat Keras .....	27
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	27
3.4.3	Kebutuhan Brain Ware .....	28
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem Untuk Penggunaan .....	28
3.5.1	Kebuuhan Perangkat Keras .....	29
3.5.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	29
3.5.3	Kebutuhan Brain Ware .....	29
3.6	Analisis Kelayakan Sistem Pemetaan Denah Ruang Bank Andara .....	29
3.6.1	Kelayakan Teknologi .....	30
3.6.2	Kelayakan Operasional .....	30
3.6.3	Kelayakan Hukum .....	30
3.7	Perancangan .....	31
3.7.1	Merancang Konsep .....	31
3.7.2	Merancang Isi .....	32
3.7.3	Merancang Naskah .....	38
3.7.4	Sketsa Tampilan Aplikasi .....	41
3.7.5	Merancang Grafik .....	47
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>51</b>
4.1	Memproduksi Sistem .....	51
4.1.1	Pembuatan Desain Grafik .....	51
4.1.2	Memulai Pembuatan Movie .....	57
4.1.3	Membuat Marker .....	61

4.1.4	Membuat Tombol Navigasi.....	63
4.1.5	Membuat File .EXE .....	67
4.2	Manual Program .....	69
4.3	Uji Coba Sistem .....	91
4.4	Melakukan Tes Pemakai .....	92
4.5	Memelihara Sistem.....	94
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>96</b>
5.1	Kesimpulan .....	96
5.2	Saran.....	97
<b>Daftar Pustaka</b>		



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Gambar PNG .....	52
Tabel 4.2 Gambar JPG .....	58
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Sistem Terhadap Responden .....	93

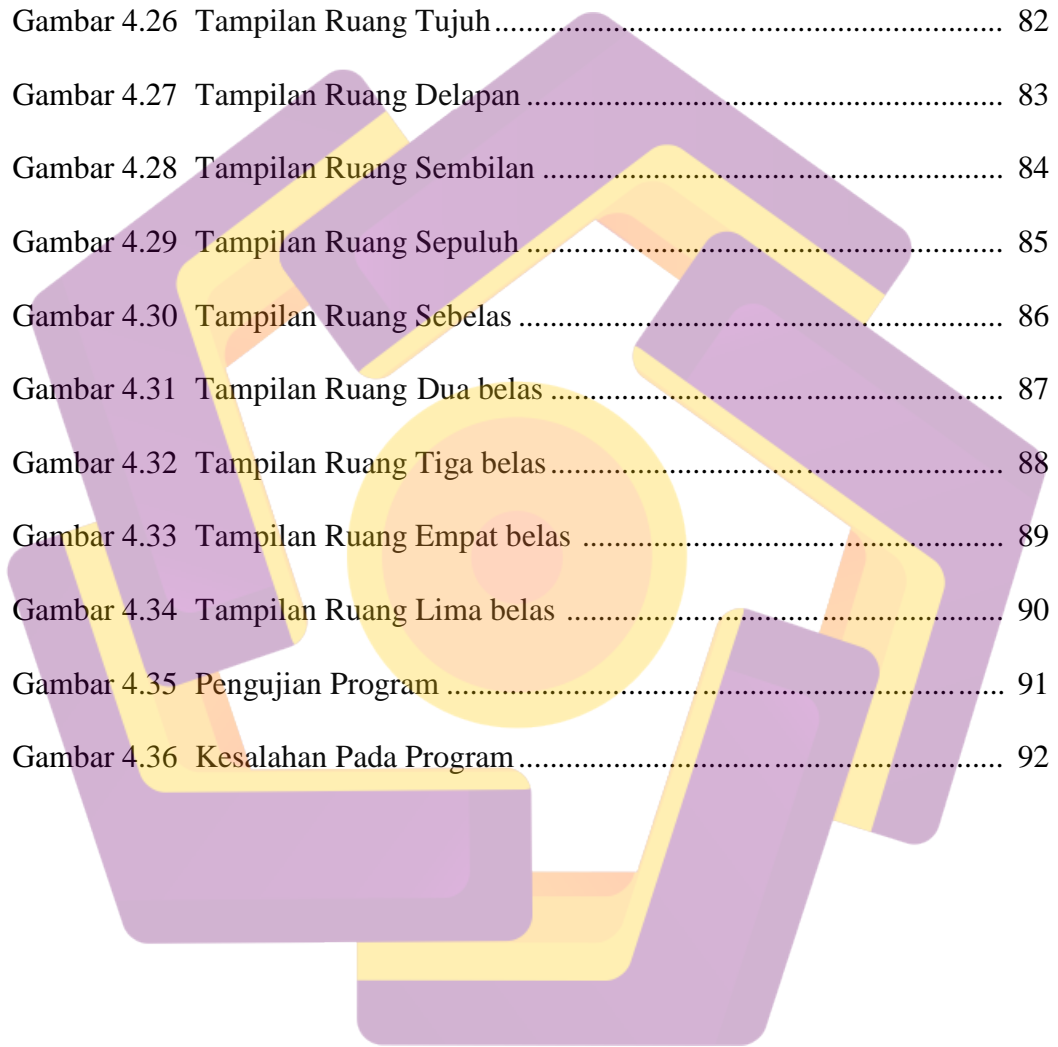


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia .....	10
Gambar 2.2	Struktur Linier .....	11
Gambar 2.3	Struktur Hirarki .....	12
Gambar 2.4	Struktur Piramid .....	13
Gambar 2.5	Struktur Polar .....	14
Gambar 2.6	Tampilan Area Kerja Macromedia Director MX .....	16
Gambar 2.7	Tampilan Adobe Photoshop CS .....	18
Gambar 2.8	Tampilan ACDSsee 9 .....	19
Gambar 3.1	Tampilan Diagram Rancangan Isi .....	33
Gambar 3.2	Sketsa Tampilan Pembuka .....	41
Gambar 3.3	Sketsa Tampilan Utama .....	42
Gambar 3.4	Sketsa Tampilan Utama Profil .....	43
Gambar 3.5	Sketsa Tampilan Isi Sejarah .....	44
Gambar 3.6	Sketsa Tampilan Utama Denah .....	45
Gambar 3.7	Sketsa Tampilan Denah .....	46
Gambar 3.8	Efek Animasi .....	47
Gambar 3.9	Efek Pada Tombol Enter .....	48
Gambar 3.10	Efek Pada Tombol Profil dan Denah .....	49
Gambar 3.11	Efek Pada Denah Yang Dieksekusi .....	49
Gambar 3.12	Efek Zoom Pada Denah .....	50

Gambar 4.1	Tampilan Image Size .....	52
Gambar 4.2	Tampilan Cast Member .....	60
Gambar 4.3	Tampilan Score .....	60
Gambar 4.4	Tampilan looping .....	61
Gambar 4.5	Cast Member .....	62
Gambar 4.6	Marker Project Score .....	62
Gambar 4.7	Tampilan Stage .....	63
Gambar 4.8	Jendela Events dan Action Behavior Inspector .....	67
Gambar 4.9	Data *.jpg, *.png, *.wma dan *.mp3 .....	67
Gambar 4.10	Menu Publish Settings .....	68
Gambar 4.11	File.exe .....	68
Gambar 4.12	Tampilan File.exe .....	69
Gambar 4.13	Tampilan Pembuka .....	69
Gambar 4.14	Tampilan Menu .....	70
Gambar 4.15	Tampilan Profil .....	71
Gambar 4.16	Tampilan Sejarah .....	72
Gambar 4.17	Tampilan Visi dan Misi .....	73
Gambar 4.18	Tampilan Struktur Organisasi .....	74
Gambar 4.19	Tampilan Denah Utama .....	75
Gambar 4.20	Tampilan Ruang Satu .....	76
Gambar 4.21	Tampilan Ruang Dua .....	77
Gambar 4.22	Tampilan Ruang Tiga .....	78

Gambar 4.23 Tampilan Ruang Empat .....	79
Gambar 4.24 Tampilan Ruang Lima .....	80
Gambar 4.25 Tampilan Ruang Enam .....	81
Gambar 4.26 Tampilan Ruang Tujuh.....	82
Gambar 4.27 Tampilan Ruang Delapan .....	83
Gambar 4.28 Tampilan Ruang Sembilan .....	84
Gambar 4.29 Tampilan Ruang Sepuluh .....	85
Gambar 4.30 Tampilan Ruang Sebelas .....	86
Gambar 4.31 Tampilan Ruang Dua belas .....	87
Gambar 4.32 Tampilan Ruang Tiga belas .....	88
Gambar 4.33 Tampilan Ruang Empat belas .....	89
Gambar 4.34 Tampilan Ruang Lima belas .....	90
Gambar 4.35 Pengujian Program .....	91
Gambar 4.36 Kesalahan Pada Program .....	92





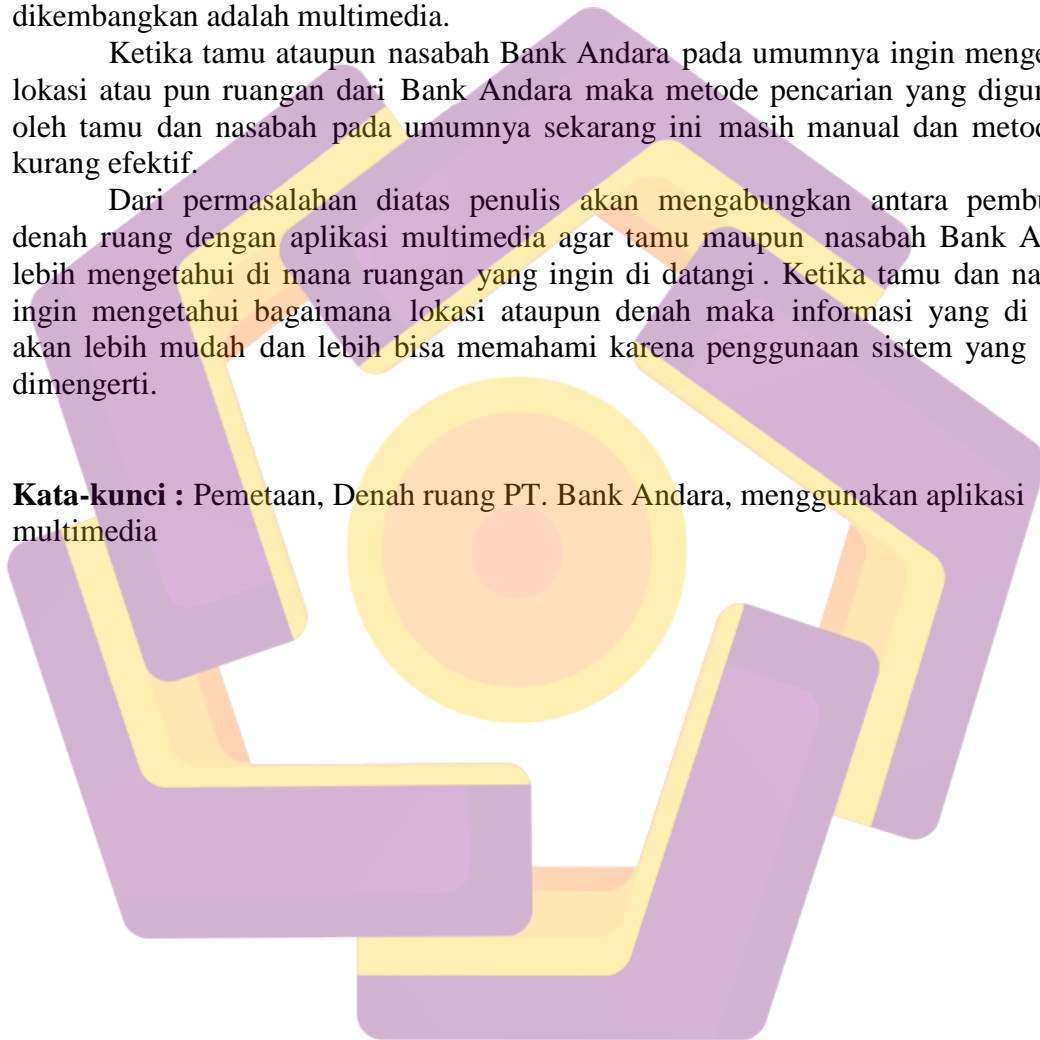
## INTISARI

Pada masa sekarang ini saat segala sesuatu di dunia ini berkembang dengan sedemikian pesatnya, tidak terkecuali teknologi. Manusia tidak bisa lepas dari kemajuan teknologi, secara tidak sengaja manusia juga mengikuti kemajuan teknologi tersebut. Salah satu teknologi yang sekarang berkembang dan terus dikembangkan adalah multimedia.

Ketika tamu ataupun nasabah Bank Andara pada umumnya ingin mengetahui lokasi atau pun ruangan dari Bank Andara maka metode pencarian yang digunakan oleh tamu dan nasabah pada umumnya sekarang ini masih manual dan metode ini kurang efektif.

Dari permasalahan diatas penulis akan mengabungkan antara pembuatan denah ruang dengan aplikasi multimedia agar tamu maupun nasabah Bank Andara lebih mengetahui di mana ruangan yang ingin di datangi . Ketika tamu dan nasabah ingin mengetahui bagaimana lokasi ataupun denah maka informasi yang di dapat akan lebih mudah dan lebih bisa memahami karena penggunaan sistem yang dapat dimengerti.

**Kata-kunci :** Pemetaan, Denah ruang PT. Bank Andara, menggunakan aplikasi multimedia



## **ABSTRACT**

*At the present time when everything in this world with such a rapidly developing, technology is no exception. Human beings can not be separated from technological advances, humans accidentally to follow also advances the technology. One technology that is now growing and continue to be developed is multimedia.*

*When the guest or customer of Bank Andara generally want to know the location or any room of the Bank Andara the search methods used by guests and customers in general today are still manual, and it is less effective.*

*From the problems above will to unite author of the plan-making space with multimedia applications for guests and customers of Bank Andara more room to know where you want the go. When the guests and customers want to know how to plan the location or the information can be more easily and better understand the use of the system can be understood.*

**Keywords :** *Mapping, Plan space PT. Bank Andara, using multimedia applications*

