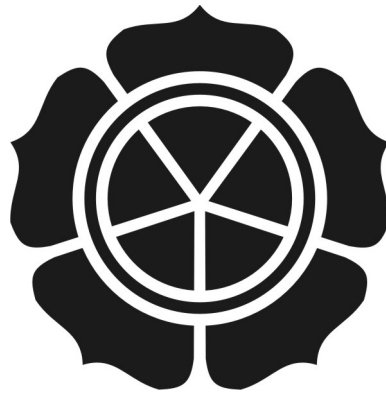


**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PADA PT MERDEKA SARANA USAHA
BANGKA BELITUNG**

SKRIPSI



disusun oleh

Ari Supriyanto

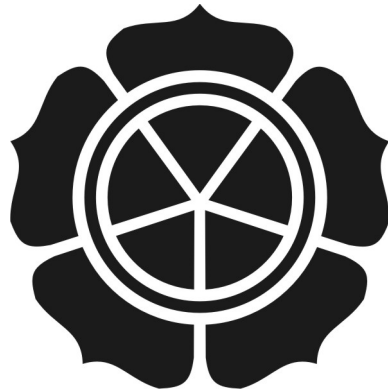
09.22.1154

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PADA PT MERDEKA SARANA USAHA
BANGKA BELITUNG**

Skripsi

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



disusun oleh

Ari Supriyanto

09.22.1154

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

P E R S E T U J U A N

S K I R I P S I

**Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi pada
PT Merdeka Sarana Usaha
Bangla Belitung**

Yang ditetapkan dan disusun oleh

Ari Supriyanto

09.22.1154

Telah diperiksa oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal, 10 Mei 2012

Dosen Pembimbing

Armadyah Ambarwati, S.Kom, M. Eng

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi pada
PT Merdeka Sarana Usaha
Bangku Belitung

Diperiapkan dan disusun oleh

Ari Supriyanto
09.22.1154

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Mei 2012

Susunan penguji

Nama Penguji

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M. Eng
NIK: 190302107

Letty Wahyu Wibawa, S.Si, M. Ca
NIK: 190302005

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

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Mei 2012

KETUA SEMBA AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suryanto, M.M.
NIK: 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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 diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis tertera didalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Mei 2012

Ari Supriyanto

09.22.1154

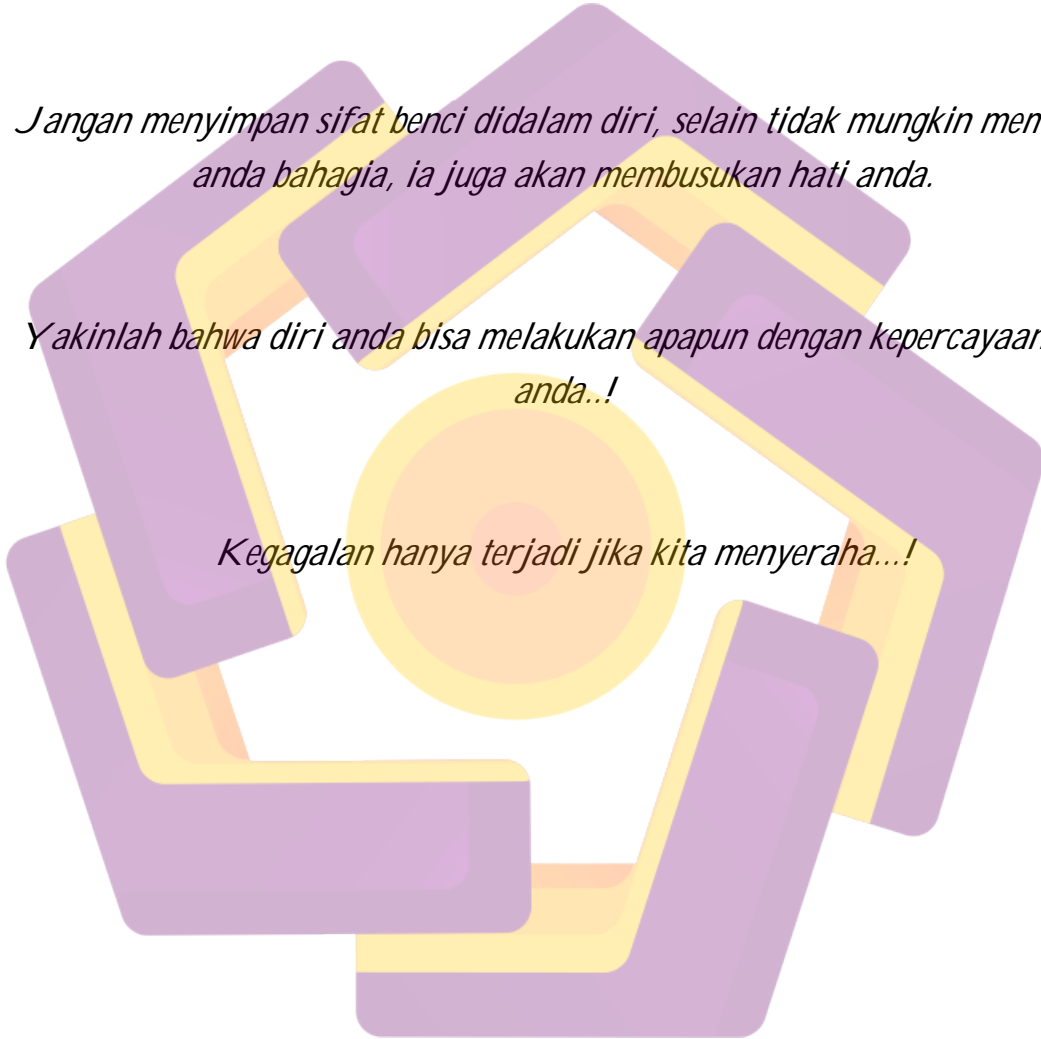
M o t t o

Belajar dari kesalahan orang lain. Anda tidak dapat hidup cukup lama untuk melakukan semua kesalahan itu sendiri.

Jangan menyimpan sifat benci didalam diri, selain tidak mungkin membuat anda bahagia, ia juga akan membusukan hati anda.

Yakinlah bahwa diri anda bisa melakukan apapun dengan kepercayaan diri anda..!

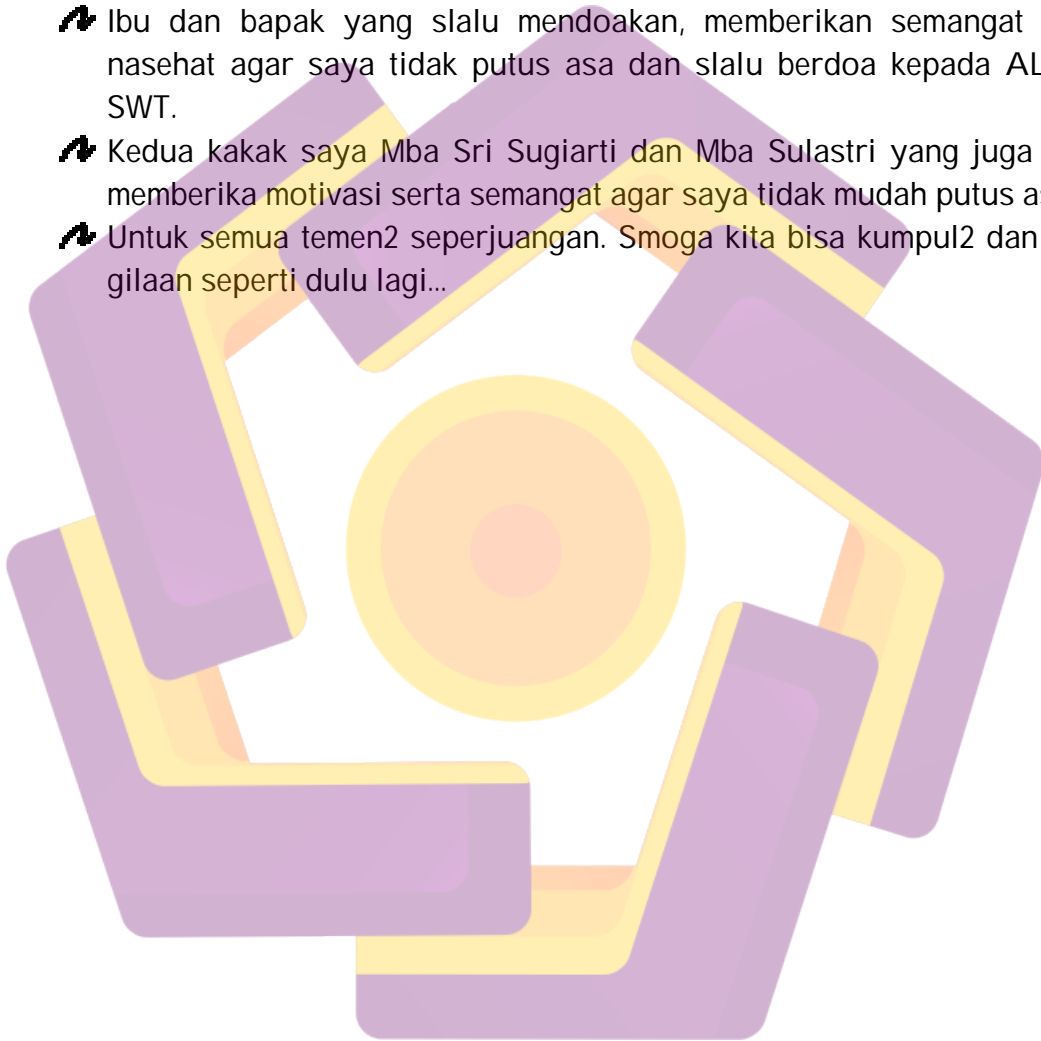
Kegagalan hanya terjadi jika kita menyeraha...!



Persembahan

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT, kupersembahkan karya sederhana ini untuk:

- Ibu dan bapak yang slalu mendoakan, memberikan semangat serta nasehat agar saya tidak putus asa dan slalu berdoa kepada ALLAH SWT.
- Kedua kakak saya Mba Sri Sugiarti dan Mba Sulastri yang juga slalu memberika motivasi serta semangat agar saya tidak mudah putus asa.
- Untuk semua temen2 seperjuangan. Smoga kita bisa kumpul2 dan gila-gilaan seperti dulu lagi...



KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-NYA sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA PT MERDEKA SARANA USAHA BANGKA BELITUNG”**.

Penulisan skripsi ini disajikan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh Stara 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Ucapan terimakasih yang tidak terhingga kami ucapkan sebesar-besarnya kepada segenap pihak yang telah membantu, secara khusus ucapan terimakasih kami tujukan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Direktur STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
2. Ibu Armadyah Amborowaty, S.Kom, M. Eng, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak H. Husain Karim, selaku Direktur PT Merdeka Sarana Usaha, yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di PT Merdeka Sarana Usaha.

4. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangannya, karena keterbatasan-keterbatasan penulis terutama dari segi pengetahuan penulis sendiri. Untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang akan menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.


Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi kemajuan sistem layanan informasi pada PT Merdeka Sarana Usaha khususnya serta sebagai bahan kajian bagi mahasiswa STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA lainya dalam pengambilan skripsi.

Yogyakarta, 10 Mei 2012

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I: PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Metode Pengumpulan Data	4
1.6. Sistematika Penulisan Laporan.....	5
BAB II: LANDASAN TEORI	
2. Konsep Dasar Multimedia.....	6
2.1. Definisi Multimedia.....	6
2.2. Struktur aplikasi multimedia.....	7
1. Struktur Linier.....	9
2. Struktur Hierarki.....	9
3. Struktur Piramida.....	10
4. Struktur Polar.....	10



2. 3. Langkah-langkah dalam Pengembangan sistem Multimedia.....	11
1. Mendefisikan Masalah.....	11
2. Studi Kelayakan.....	11
3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	11
4. Merancang Konsep.....	11
5. Merancang Isi.....	11
6. Merancang Naskah.....	11
7. Merancang Grafik.....	11
8. Memproduksi Sistem.....	12
9. Mengetes Sistem.....	12
10. Menggunakan Sistem.....	12
11. Memelihara Sistem.....	12
2. 4. Objek-objek Multimedia.....	14
1. Teks.....	14
2. Grafik.....	14
3. Bunyi.....	14
4. Video.....	15
5. Animasi.....	15
6. Software dan Data.....	15
2. 5. Media Informasi.....	15
2. 5. 1. Adobe Photoshop CS3.....	16
1. Adobe Bridge.....	16
2. RAW.....	16
3. High Dynamic Range (HRD)	16
4. Smart Filter.....	16

5. Black & White.....	17
6. Curves.....	17
7. Quick Selection.....	17
8. Rafine Edge.	17
9. Photo Merge.....	17
2. 5. 2. Adobe Flash CS3 Profesional	19
1. Stage.....	19
2. Timeline.....	19
3. Symbol.....	19
4. Movie explorer.....	19
5. Panel.....	19

BAB III: GAMBARAN UMUM

3. 1 PT Merdeka Sarana Usaha	21
3.1.1 Lokasi.....	22
3. 1. 2 Struktur Organisasi PT Merdeka Sarana Usaha.....	22
3. 1. 3 Fasilitas Umum.....	29
3. 2 Kegiatan PT Merdeka Sarana Usaha.....	31
3. 2. 1 Pengenalan Udang Vannamei.....	31
3. 2. 2. Sistem dan Teknis Budidaya Udang Vannamei	33
3. 2. 2. 1 Persiapan Lahan Tambak.....	34
3. 2. 2. 2 Pemasukan Air.....	37
3. 2. 2. 3 Samponin.....	39
3. 2. 2. 4 Fermentasi.....	40
3. 2. 2. 5 Bestacin.....	41
3. 2. 2. 6 Penebaran Benur.....	42

3. 2. 2. 7 Pemberian Pakan.....	44
3. 2. 2. 8 Kontrol Pakan.....	45
3. 2. 2. 9 Pemberian Feed Additif (Suplemen).....	49
3. 2. 2. 10 Kontrol Kesehatan Udang.....	50
3. 2. 2. 11 Perawatan Kualitas Air.....	51
3. 2. 2. 12 Pemanenan Udang.....	52
3. 3 Analisis Sistem	54
3. 4 Pendefinisian Masalah Multimedia.....	54
3. 5 Analisis PIECES.....	55
3. 5. 1 Analisis Kinerja.....	55
3. 5. 2 Analisis Informasi.....	56
3. 5. 3 Analisis Ekonomi.....	57
3. 5. 4 Analisis Keamanan.....	58
3. 5. 5 Analisis Efisiensi.....	58
3. 5. 6 Analisis Pelayanan (Servis).....	59
3. 6 Analisis Kebutuhan Sistem.....	60
3. 7 Analisis Kelayakan Ekonomi.....	63
1. Manfaat Berwujud.....	63
2. Manfaat tak Berwujud.....	63
3. Analisi Biaya Manfaat.....	64
4. Indikator PP (Payback Period).....	65
5. Indikator ROI (Retrun On Investment).....	65
6. Indikator NPV (Net Present Value).....	67
3. 8 Perancangan.....	68
3. 8. 1 Merancang Konsep.....	68

3. 8. 2. Merancang Isi.....	69
3. 8. 2. 1 Diagram.....	70
3. 8. 3 Menulis Naskah.....	73
3. 8. 4 Merancang Grafik.....	86

BAB IV: PEMBAHASAN

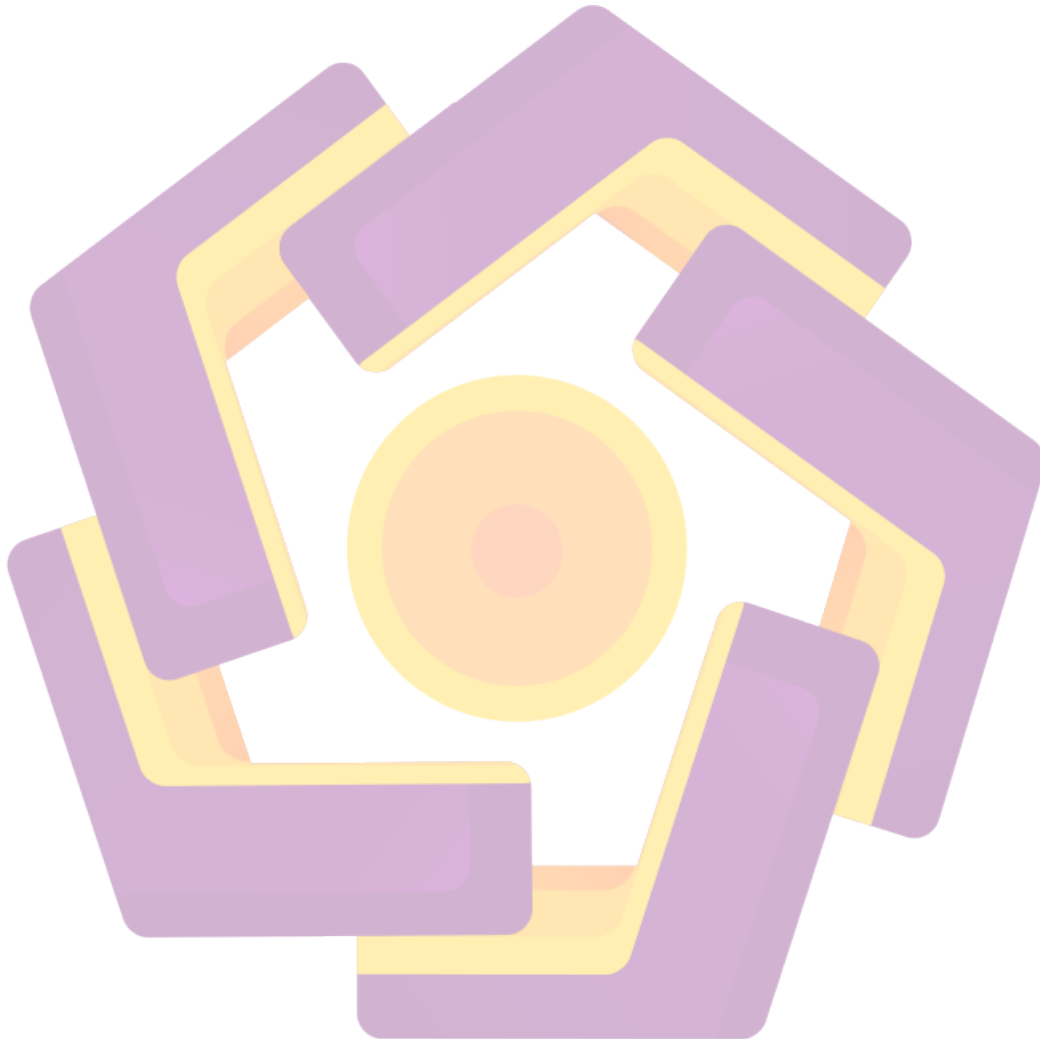
4. 1. Memproduksi Sistem.....	117
4. 1. 1. Adobe Photoshop CS3.....	117
4. 1. 2. Adobe Flash CS3 Profesional.....	118
1. Penggunaan Stage.....	119
2. Penggunaan Library.....	120
4. 1. 3. Memasukan Objek.....	121
4. 1. 4. Memasukan File Gambar.....	122
4. 1. 5. Memasukan File WAP dan MP3.....	123
4. 1. 6. Membuat Kontrol Navigasi.....	123
4. 1. 7. Pembuatan Animasi Teks.....	125
4. 1. 8. Tahap Pengitergrasian.....	126
4. 1. 9. Membuat Tampilan Fullscreen.....	127
4. 1. 10. Membuat File Windows Projector/Publish.....	128
4. 2. Mengetes Sistem.....	129
4. 2. 1. Menguji Pemakaian.....	130
4. 3. Menggunakan Sistem.....	132
4. 4. Memelihara Sistem.....	132
4. 4. 1. Pemeliharaan sistem (isi CD interaktif).....	132
4. 5 Hasil Aplikasi.....	133

BAB V: PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....164

5.2. Saran.....165

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Icon.....	8
Gambar 2. 2 Struktur Linier.....	9
Gambar 2. 3 Struktur Hierarki.....	9
Gambar 2. 4 Struktur Piramida.....	10
Gambar 2. 5 Struktur Polar.....	10
Gambar 2. 6 Siklus Pengembangan system menurut Ray Mc Leod.....	13
Gambar 2. 7 Tampilan area kerja Adobe Photoshop CS3.....	18
Gambar 2. 8 Tampilan area kerja Adobe Flash CS3 Profesional.....	20
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi PT Merdeka Sarana Usaha.....	23
Gambar 3. 2 Morfologi Udang Vannamei.....	32
Gambar 3. 3 Samponin.....	40
Gambar 3. 4 Bestacin.....	42
Gambar 3. 5 Proses penghitung dan penebaran benur.....	43
Gambar 3. 6 Alat control cek Anco.....	51
Gambar 3. 7 Panen Udang Vannamei.....	54
Gambar 3. 8 Struktur Rancangan.....	71
Gambar 3. 9 Tampilan Intro.....	87

Gambar 3. 10 Tampilan Menu Utama.....	88
Gambar 3. 11 Tampilan Tampilan Menu Galery.....	90
Gambar 3. 12 Tampilan Menu Lokasi.....	91
Gambar 3. 13 Tampilan Menu PT Merdeka Sarana Usaha.....	92
Gambar 3. 14 Tampilan Menu Sejarah.....	94
Gambar 3. 15 Tampilan Struktur Organisasi.....	95
Gambar 3. 16 Tampilan Fasilitas PT Merdeka Sarana Usaha.....	96
Gambar 3. 17 Tampilan Menu Udang Vannamei.....	97
Gambar 3. 18 Tampilan Morfologi Udang Vannamei.....	98
Gambar 3. 19 Tampilan Menu Kegiatan Budidaya Udang Vannamei.....	99
Gambar 3. 20 Tampilan Persiapan Lahan Dasar Tambak.....	101
Gambar 3. 21 Tampilan Pemasukan Air.....	102
Gambar 3. 22 Tampilan Samponin.....	103
Gambar 3. 23 Tampilan Fermentasi.....	104
Gambar 3. 24 Tampilan Bestacin.....	106
Gambar 3. 25 Tampilan Penebaran Benur.....	107
Gambar 3. 26 Tampilan Pemberian Pakan.....	108
Gambar 3. 27 Tampilan Kontrol Pakan.....	109
Gambar 3. 28 Tampilan Pemberian Feed Additif (Suplemen).....	110

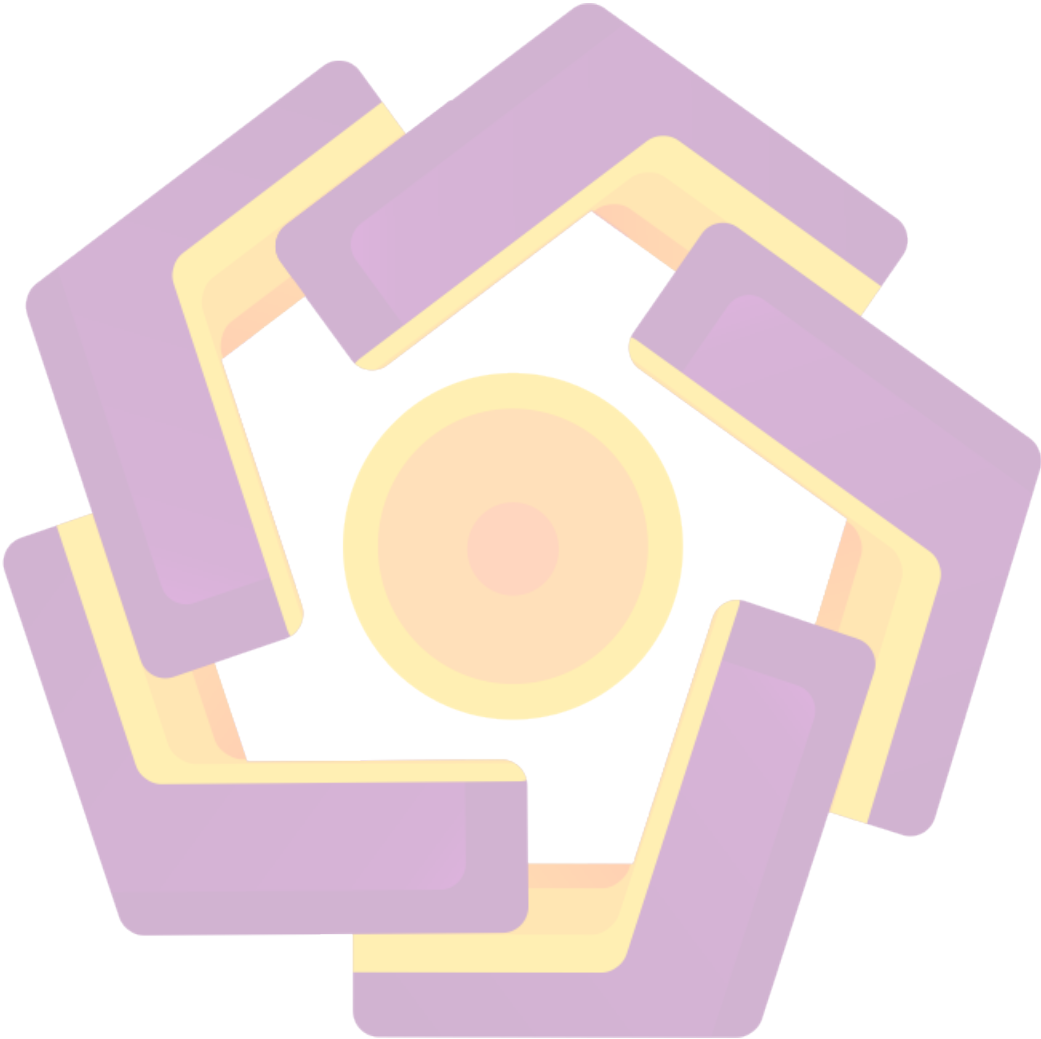
Gambar 3. 29 Tampilan Kontrol Kesehatan Udang.....	111
Gambar 3. 30 Tampilan Perawatan Kualitas Air.....	112
Gambar 3. 31 Tampilan Pemanenan Udang.....	113
Gambar 3. 32 Tampilan Video.....	114
Gambar 3. 33 Tampilan Penyusun.....	115
Gambar 3. 34 Tampilan Penutup.....	116
Gambar 4. 1 Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	118
Gambar 4. 2 Document Properties.....	120
Gambar 4. 3 Tampilan Library.....	121
Gambar 4. 4 Memasukan File Gambar pada Adobe Flash CS3.....	122
Gambar 4. 5 Memasukan File WAP dan MP3 pada Adobe CS3.....	123
Gambar 4. 6 Membuat Tombol Navigasi.....	124
Gambar 4. 7 Membuat Animasi Teks.....	126
Gambar 4. 8 Create Projector.....	128
Gambar 4. 9 Tampilan Intro.....	133
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Utama.....	134
Gambar 4. 11 Tampilan Galery.....	136
Gambar 4. 12 Tampilan Lokasi.....	137
Gambar 4. 13 Tampilan Peta.....	138

Gambar 4. 14 Tampilan PT Merdeka Sarana Usaha.....	139
Gambar 4. 15 Tampilan Sejarah.....	140
Gambar 4. 16 Tampilan Struktur Organisasi.....	141
Gambar 4. 17 Tampilan Fasilitas Perusahaan.....	142
Gambar 4. 18 Tampilan Udang.....	143
Gambar 4. 19 Tampilan Kegiatan Budidaya.....	144
Gambar 4. 20 Tampilan Persiapan Lahan.....	147
Gambar 4. 21 Tampilan Pemasukan Air.....	148
Gambar 4. 22 Tampilan Samponin.....	149
Gambar 4. 23 Tampilan Fermentasi.....	150
Gambar 4. 24 Tampilan Bestacin.....	151
Gambar 4. 25 Tampilan Penebaran Benur.....	152
Gambar 4. 26 Tampilan Pemberian Pakan.....	153
Gambar 4. 27 Tampilan Kontrol Pakan.....	154
Gambar 4. 28 Tampilan Suplemen.....	155
Gambar 4. 29 Tampilan Kontrol Kesehatan Udang.....	156
Gambar 4. 30 Tampilan Perawatan Air.....	157
Gambar 4. 31 Tampilan Panen.....	158
Gambar 4. 32 Tampilan Video persiapan lahan tambak.....	159

Gambar 4. 33 Tampilan Video Panen.....160

Gambar 4. 34 Tampilan Profil.....161

Gambar 4. 35 Tampilan Penutup.....162



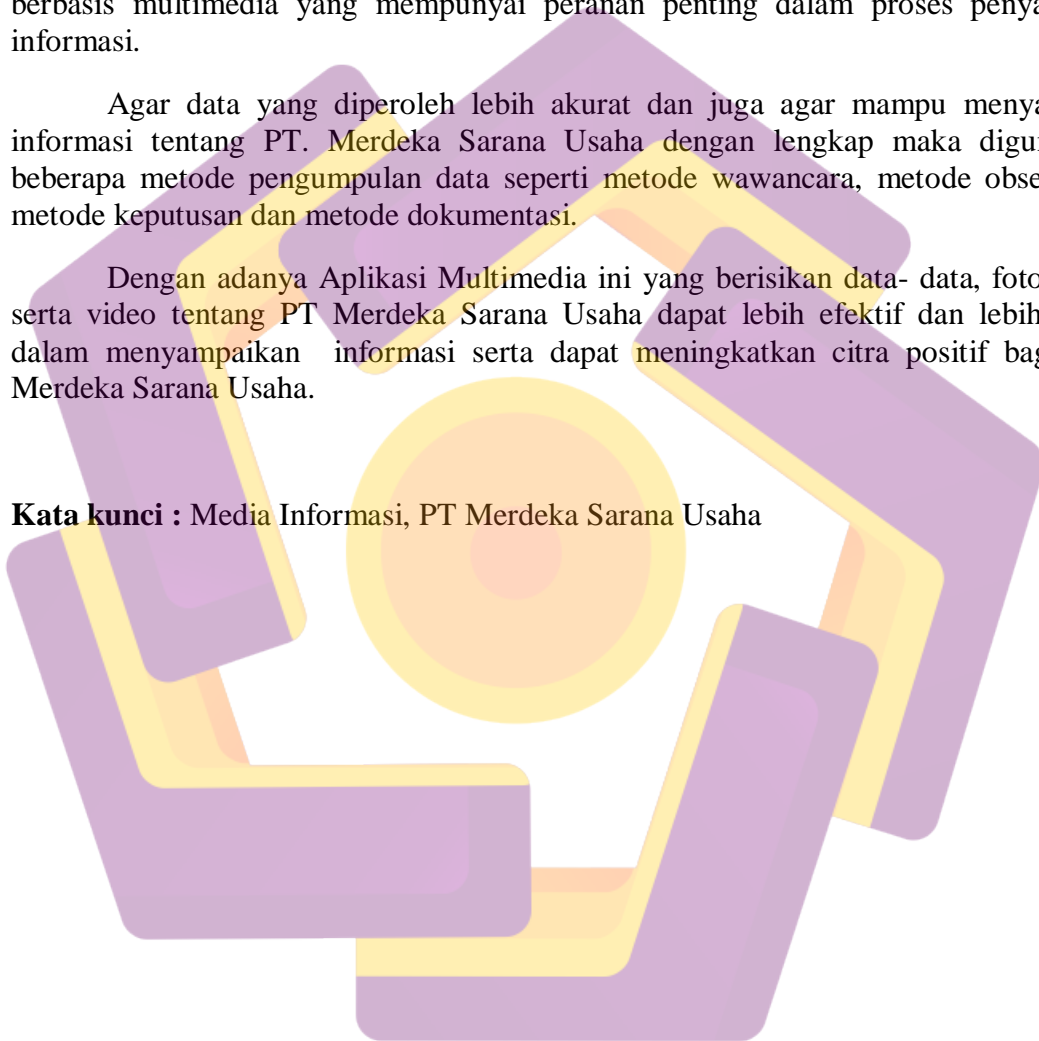
INTISARI

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup besar dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik. Salah satu yang berkembang cukup pesat adalah dalam bidang teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang mempunyai peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Agar data yang diperoleh lebih akurat dan juga agar mampu menyajikan informasi tentang PT. Merdeka Sarana Usaha dengan lengkap maka digunakan beberapa metode pengumpulan data seperti metode wawancara, metode observasi, metode keputusan dan metode dokumentasi.

Dengan adanya Aplikasi Multimedia ini yang berisikan data- data, foto-foto, serta video tentang PT Merdeka Sarana Usaha dapat lebih efektif dan lebih baik dalam menyampaikan informasi serta dapat meningkatkan citra positif bagi PT Merdeka Sarana Usaha.

Kata kunci : Media Informasi, PT Merdeka Sarana Usaha



ABSTRACT

Developing science and technology is quite large and produce new innovations along with the development of human thought patterns constantly changing towards the better. One that is growing quite rapidly in the field of information technology especially multimedia-based information technology with an important role in the process of distributing information.

In order to obtain more accurate data and also be able to present information about PT. Enterprises with complete independence means it is used multiple data collection methods such as interviews, observation methods, methods of making and methods of documentation.

Given these Multimedia Applications containing data, photos, and videos of PT Merdeka Sarana Usaha can be more effective and better able to convey information and enhance the positive image of PT Merdeka Sarana Usaha Bangka Belitung.

Keywords: Media Information, PT Merdeka Sarana Usaha

