

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENJUALAN
PRODUK PADA SPIRIT DIGITAL GODEAN SLEMAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Mohamad Azis Muslimin

09.21.0459

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

APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENJUALAN

PRODUK PADA SPIRIT DIGITAL GODEAN SLEMAN

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana

pada jenjang Strata I Jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Mohamad Azis Muslimin

09.21.0459

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENJUALAN
PRODUK PADA SPIRIT DIGITAL GODEAN SLEMAN**

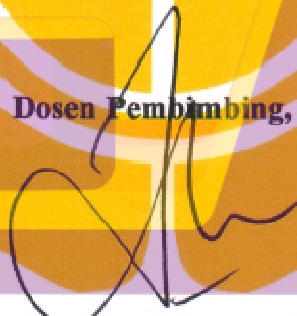
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mohamad Azis Muslimin

09.21.0459

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Juli 2010

Dosen Pembimbing,



Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENJUALAN

PRODUK PADA SPIRIT DIGITAL GODEAN SLEMAN

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Mohamad Azis Muslimin

09.21.0459

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112

Melwin Syahfrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302063



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

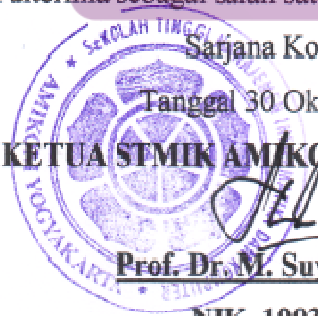
Sarjana Komputer

Tanggal 30 Oktober 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001



PERNYATAAN


Saya yang bertanda tangan di bawah 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 Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami 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, 27 Juli 2010

Mohamad Azis Muslimin

09.21.0459

MOTTO

- 
- ❁ Jadikanlah hidup ini lebih berarti, tiada orang muup ui Dunia tanpa Ilmu yang bermanfaat dan jadikanlah orang yang membanggakan bagi semua orang yang mengenalmu.
 - ❁ Masa depan yang cerah selalu tergantung pada masa lalu yang di lupakan. Kita tidak dapat meneruskan hidup dengan baik jika tidak dapat melupakan kegagalan dan sakit hati di masa lalu
 - ❁ Teruslah berjuang demi masa depanmu yang siap menantimu di masa yang akan datang, karena hidup harus diperjuangkan. Sukses memang sulit tapi lebih sulit lagi kalau tidak sukses. Maka terus berjuanglah kawan....
 - ❁ Mimpi adalah kunci untuk kita menaklukan dunia, berlarilah tanpa henti sampai engkau meraihnya. Sebuah impian jika disertai dengan keyakinan kuat dan kerja keras maka akan memberikan hasil yang memuaskan...
 - ❁ Hiduplah di dunia ini seperti laksana air yang bisa menempati di segala bentuk bidang, atau mengalir seperti air mengalir di sungai untuk mencapai tujuan di hilir....

By : Azizou

maskyline@gmail.com



PERSEMBAHAN



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah rabbil'alamin dengan semangat dan kerja keras yang dilakukan selama penyusunan "Skripsi", maka Skripsi yang di buat dapat terselesaikan dengan baik. Jadi melalui selebar kertas ini saya ucapkan terima kasih pada semua pihak yang terkait dalam penyelesaian tugas akhir baik secara langsung maupun tidak langsung. Thank's to:

- **K**u ucapkan Syukur kepada Allah SWT yang telah membimbing hidupku yang Arrahman dan Arrahim, pencipta Alam semesta dan segala isinya dengan ajaran-Nya Al Quran menurut para Rasul-rasulNya. Nabi Muhammad SAW sebagai abdi hidup.
- **K**edua orang tuaku yang telah membesarkanku (Alm) ayahku yang kusayangi, mamaku yang selalu mendoakanku dan memberi motivasi hidupku, I Love you Mom...
- **K**edua kakaku mbak Zulaikah dan Mbak Zuly yang telah memberikanku semangat, dan anaknya yang lucu-lucu Khusna dan Fathir. Tak lupa juga Salsabila kecil yang imut, Budhe dan Pak Dhe, mas Harry, mas Rhoni. Dan juga saudara-saudaraku and family-family yang telah memberi semangat thanks all...
- **S**ahabat-sahabatku Dani, Arya, Idham, Kelik, Bongga, Sodik, Komunitas GG, komunitas S1 Transfer '09 thanks u friends... semoga kisah 2 Semester di kelas S1 Transfer '09 tidak terlupakan.
- **K**omunitas anak2 base camp kost Kelik, kelas S1 Transfer semoga kisah kita akan selalu berlanjut....
- **K**ota jogja yang selalu memberikanku Inspirasi dalam berkarya yang meninggalkan banyak kenangan yang takkan ku lupakan.
- **S**emua teman-temanku yang tidak bisa kusebut satu per satu, pokoknya terima kasih dari hatiku yang terdalam untuk kalian semua atas doa dan motivasi yang telah diberikan ku takkan melupakan itu. Bye...bye...

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

By: Azis

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunianya yang di berikan, serta sholawat dan salam kami ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul ”APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENJUALAN PRODUK PADA SPIRIT DIGITAL GODEAN SLEMAN”

Penyusunan skripsi ini merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Abas Ali Pangera selaku Ketua Jurusan Strata I Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan Skripsi saya.
4. Seluruh staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta
5. Seluruh staff dan karyawan Spirit Digital terima kasih telah di perbolehkan mengambil data usaha.

6. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil serta doa, tanpa kalian kami tidak ada apa-apanya.
7. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu di lembar ini.

Saya menyadari sepenuhnya bahwa penulisan laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat saya harapkan agar kedepannya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, 28 Juli 2010

Penyusun

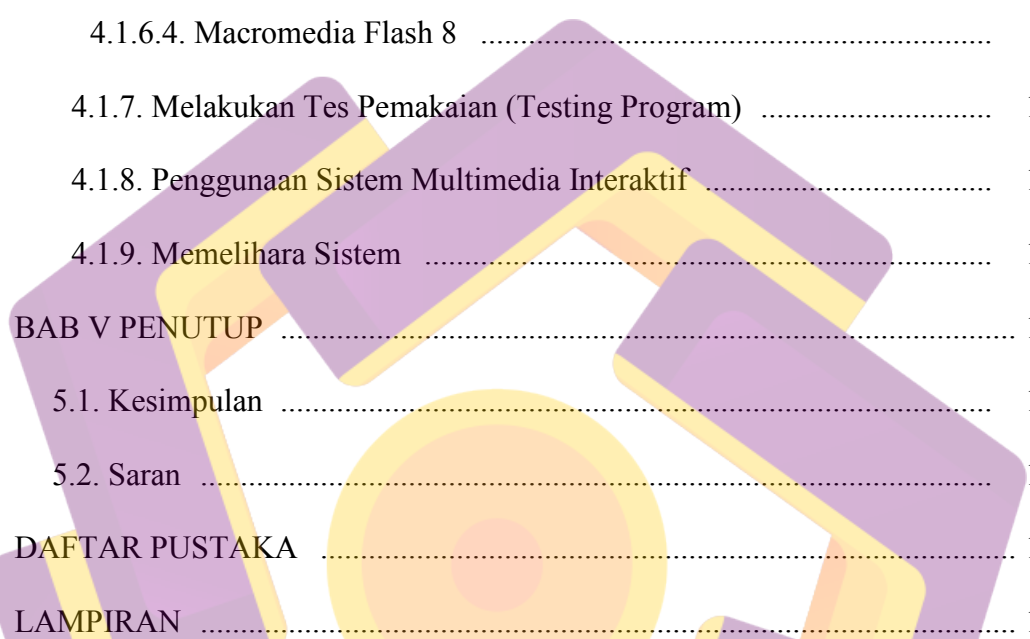
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.4.1. Internal	3
1.4.2. Eksternal	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Pengumpulan Data	5

1.6.1. Metode Wawancara	5
1.6.2. Metode Dokumentasi	5
1.6.3. Metode Studi Pustaka	5
1.7. Sistematika Penulisan	6
1.8. Jadwal Rencana Kegiatan	7
BAB II DASAR TEORI	8
2.1. Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1. Pengertian Multimedia	8
2.1.2. Elemen-elemen Multimedia	10
2.1.3. Struktur Aplikasi Multimedia	11
2.1.3.1. Struktur Linier	12
2.1.3.2. Struktur Hierarki	13
2.1.3.3. Struktur Piramida	13
2.1.3.4. Struktur Polar	14
2.1.4. Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	15
2.2. Analisis Sistem Aplikasi Multimedia	18
2.2.1. Analisis PIECES	18
2.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem	20
2.2.2.1. Jenis Kebutuhan	21
2.2.3. Analisis Kelayakan Sistem	21
2.2.4. Analisis Biaya Manfaat	22
2.2.5. Testing Program	22
2.3. Perangkat Lunak	23

2.3.1. Sistem Operasi	23
2.3.2. Macromedia Flash 8	23
2.3.3. Adobe PhotoShop CS 2	27
2.3.4. Corel Draw X3	30
2.3.5. Adobe Audition 2.0	32
BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM	34
3.1. Sejarah Pendirian Spirit Digital	34
3.2. Identitas Spirit Digital	35
3.3. Visi dan Misi Spirit Digital	35
3.4. Tujuan Spirit Digital	36
3.5. Struktur Organisasi	36
3.6. Analisis Sistem Aplikasi Multimedia	39
3.6.1. Analisis Sistem	39
3.6.2. Mengidentifikasi Masalah	39
3.6.3. Analisis PIECES yang dilakukan	41
3.6.3.1. Analisis Performance (Kinerja)	41
3.6.3.2. Analisis Information (Informasi)	43
3.6.3.3. Analisis Economic (Ekonomi)	44
3.6.3.4. Analisis Control (Pengendalian)	44
3.6.3.5. Analisis Efficiency (Efisiensi)	45
3.6.3.6. Analisis Services (Pelayanan)	46
3.6.4. Analisis Kebutuhan Sistem	48
3.6.4.1. Kebutuhan Fungsional	48

3.6.4.2. Kebutuhan Non Fungsional	49
3.6.4.3. Kebutuhan Teknisi	51
3.6.5. Analisis Kelayakan Sistem	52
3.6.5.1. Analisis Kelayakan Teknik	52
3.6.5.2. Analisis Kelayakan Sosial	52
3.6.5.3. Analisis Kelayakan Hukum	52
3.6.5.4. Analisis Kelayakan Operasi	53
3.6.5.5. Analisis Kelayakan Ekonomi	53
3.6.6. Analisis Biaya Manfaat	54
BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM	61
4.1. Perancangan Multimedia	61
4.1.1. Mendefinisikan Masalah	61
4.1.2. Merancang Konsep	62
4.1.3. Merancang Isi	63
4.1.4. Merancang Naskah	67
4.1.4.1. Story Board	68
4.1.5. Merancang Grafik	76
A. Rancangan Menu Intro	76
B. Rancangan Menu Home	77
C. Rancangan Menu Profil	78
D. Rancangan Menu Galeri	81
E. Rancangan Menu Produk	83
F. Rancangan Menu Kontak	85



4.1.6. Memproduksi Sistem	87
4.1.6.1. Adobe Photoshop CS 2	87
4.1.6.2. Corel Draw X3	89
4.1.6.3. Adobe Audition 2.0	91
4.1.6.4. Macromedia Flash 8	93
4.1.7. Melakukan Tes Pemakaian (Testing Program)	104
4.1.8. Penggunaan Sistem Multimedia Interaktif	106
4.1.9. Memelihara Sistem	106
BAB V PENUTUP	108
5.1. Kesimpulan	108
5.2. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN	111

DAFTAR TABEL

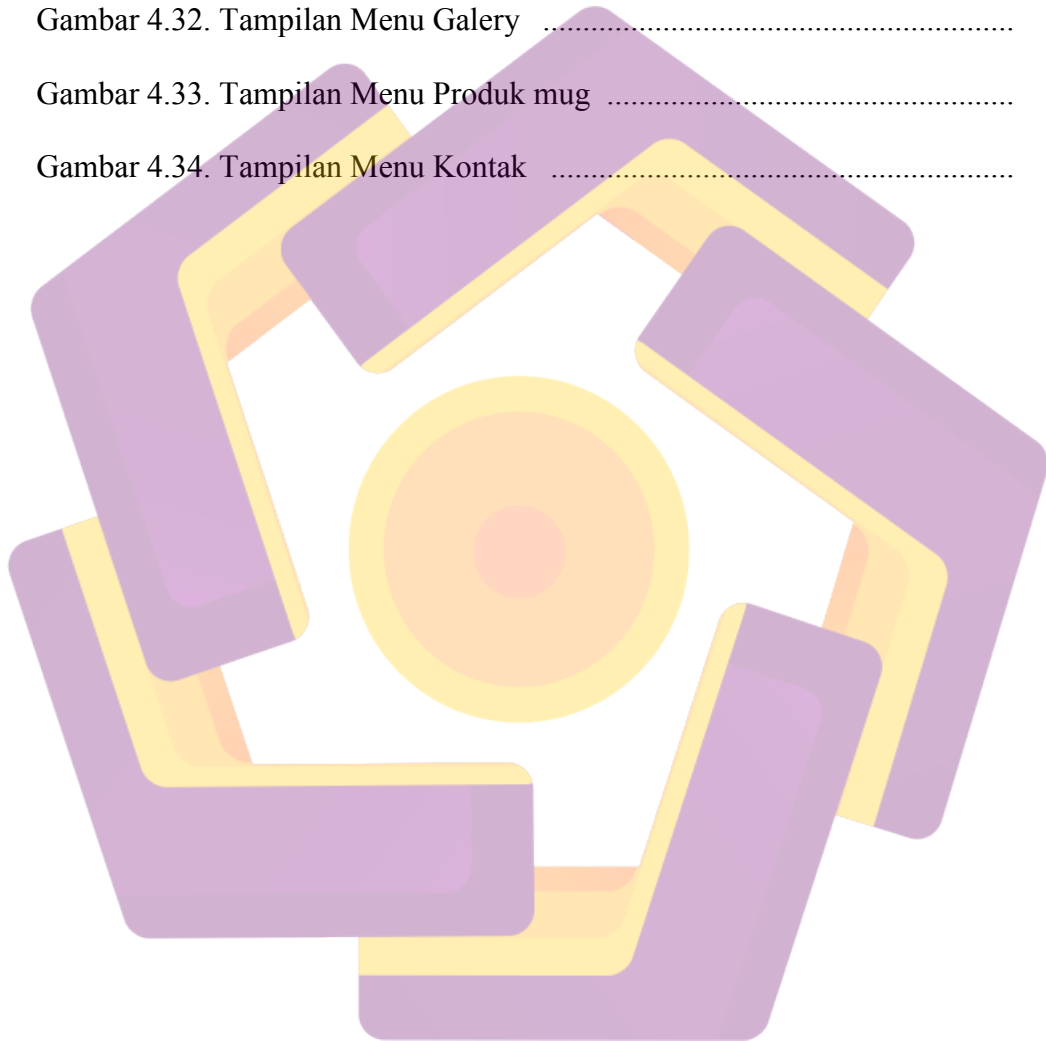
Tabel 1.1. Jadwal Rencana Kegiatan	7
Tabel 3.1. Analisis Performance (Kinerja)	42
Tabel 3.2. Analisis Informasi	43
Tabel 3.3. Analisis Ekonomi	44
Tabel 3.4. Analisis Pengendalian	45
Tabel 3.5. Analisis Efisiensi	46
Tabel 3.6. Analisis Pelayanan	48
Tabel 3.7. Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat Pengembangan Sistem	56
Tabel 3.8. Hasil Analisis	60
Tabel 4.1. Teks dan narasi aplikasi multimedia	68
Tabel 4.2. Hasil Uji Pemakai	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Linier	12
Gambar 2.2. Struktur Hierarki	13
Gambar 2.3. Struktur Piramida	13
Gambar 2.4. Struktur Polar	14
Gambar 2.5. Keterangan Icon Struktur Sistem Informasi Multimedia	14
Gambar 2.6. Gambar Siklus Pengembangan Multimedia	17
Gambar 2.7. Fasilitas Baru Macromedia Flash 8 untuk Mengatur Gradasi	24
Gambar 2.8. Fasilitas Tambahan Script Assist pada Panel Action	25
Gambar 2.9. Preferences Window	26
Gambar 2.10. Tampilan Macromedia Flash 8	27
Gambar 2.11. Jendela Adobe Photoshop CS 2	28
Gambar 2.12. Toolbox Photoshop CS 2	29
Gambar 2.13. Palet Photoshop CS 2	29
Gambar 2.14. Jendela Corel Draw X3	31
Gambar 2.15. Toolbox Corel Draw X3	31
Gambar 2.16. Tampilan Adobe Audition 2.0	33
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Spirit Digital	36
Gambar 4.1. Struktur Aplikasi Multimedia dengan Struktur Hierarki	64
Gambar 4.2. Contoh Produk Mug	71
Gambar 4.3. Contoh Produk Pin	71
Gambar 4.4. Contoh Produk Jam	72

Gambar 4.5. Contoh Produk Kaos Digital	72
Gambar 4.6. Contoh Produk Piring Digital	73
Gambar 4.7. Contoh Produk ID Card	73
Gambar 4.8. Contoh Produk Kartu Nama	74
Gambar 4.9. Contoh Produk Undangan	74
Gambar 4.10. Contoh Produk Amplop	75
Gambar 4.11. Contoh Produk Payung	75
Gambar 4.12. Rancangan Menu Intro	76
Gambar 4.13. Rancangan Menu Home	77
Gambar 4.14. Rancangan Menu Profil	78
Gambar 4.15. Rancangan Menu Galeri	81
Gambar 4.16. Rancangan Menu Produk	83
Gambar 4.17. Rancangan Menu Kontak	85
Gambar 4.18. Tampilan Adobe Photoshop membuka file baru	88
Gambar 4.19. Tampilan New Dokumen Photoshop	88
Gambar 4.20. Tampilan Gambar Diambil	89
Gambar 4.21. Tampilan halaman baru corel draw X3	90
Gambar 4.22. Hasil Tampilan Pembuatan Tombol	91
Gambar 4.23. Tampilan pengeditan suara pada adobe audition 2.0.	92
Gambar 4.24. Tampilan untuk menentukan ukuran dokumen	93
Gambar 4.25. Tampilan import to library	94
Gambar 4.26. Tampilan membuat symbol	94
Gambar 4.27. Tampilan Memasukan Sound Sebagai Backsound	95

Gambar 4.28. Tampilan cara membuat tombol	96
Gambar 4.29. Tampilan Menu Intro	101
Gambar 4.30. Tampilan Menu Utama	102
Gambar 4.31. Tampilan Menu Profil Sejarah	102
Gambar 4.32. Tampilan Menu Galery	103
Gambar 4.33. Tampilan Menu Produk mug	103
Gambar 4.34. Tampilan Menu Kontak	104



INTISARI

Skripsi yang dibuat dengan judul “APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENJUALAN PRODUK PADA SPIRIT DIGITAL GODEAN SLEMAN” dilatarbelakangi akan semakin berkembangnya teknologi informasi yang menuntut akan efektif dan efisiensi dalam penyampaian informasi yaitu dalam hal ini informasi penjualan produk-produk pada Spirit digital menggunakan aplikasi multimedia agar lebih atraktif dan interaktif.

Didalam perumusan masalah, dititikberatkan pada penganalisisan dan perancangan sebuah media informasi penjualan produk menggunakan aplikasi multimedia sebagai media informasi sehingga diperoleh informasi berkualitas dan interaktif yang tentunya akan meningkatkan jumlah penjualan dari hasil produksi yang di hasilkan dan juga sebagai media pemasaran yang lebih luas lagi. Hal ini sekaligus merupakan implementasi penerapan teknologi informasi bagi kemajuan Spirit Digital Godean Sleman.

Dalam pelaksanaan penyajian data, digunakan metode pengumpulan data antara lain: observasi (pengamatan langsung), wawancara (tanya jawab), kearsipan (menggunakan arsip yang dimiliki Spirit Digital Godean Sleman), dan kepustakaan (menggunakan sumber-sumber sebagai acuan).

Kata Kunci : aplikasi multimedia, informasi penjualan produk Spirit digital

ABSTRACT

Thesis made under the title “ MULTIMEDIA APPLICATION AS MEDIA INFORMATION PRODUCT SALES ON SPIRIT DIGITAL GODEAN SLEMAN” The background will be the growing demands of information technology will be effective and efficient in delivering information that is in this case selling information products on the spirit of multimedia applications for digital use more attractive and interactive.

In the formulation of the problem, focused on analyzing and designing a media product sales information using a multimedia applications as a medium of information in order to obtain quality information and interactive course will increase the number of sales of the products that produce and also as a marketing medium more broadly. This also represents the implementation progress of implementation of information technology for Spirit Digital Sleman.

In the implementation of data presentation, data collection methods used are: observation (direct observation), interview (questions and answers), archives (using the archive owned by the Spirit Digital Godean Sleman), and literature (to use are reference sources).

Keywords: multimedia applications, information product sales at Spirit Digital