

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA MUDIKA KIDUL LOJI
YOGYAKARTA**



Disusun oleh :

Agustinus Danang Bayu Aji

04.12.0668

**PROGRAM STUDI STRATA 1
JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK “AMIKOM”
YOGYAKARTA
2010**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA MUDIKA KIDUL LOJI
YOGYAKARTA**

Skripsi

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



Disusun oleh :

Agustinus Danang Bayu Aji

04.12.0668

**PROGRAM STUDI STRATA 1
JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK “AMIKOM”
YOGYAKARTA**

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA MUDIKA KIDUL LOJI
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agustinus Danang Bayu Aji

04.12.0668

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Februari 2010

Dosen Pembimbing,

~~**Amir Fatah Sofvan, ST, M.Kom**
NIK. 190302047~~

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA MUDIKA KIDUL LOJI YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Agustinus Danang Bayu Aji

04.12.0668

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Pada Tanggal 20 Maret 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

**Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096**

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 20 Maret 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



**Prof. Dr. M. Suvanto, MM.
NIK. 190302001**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 16 Februari 2010

Agustinus Danang Bayu Aji
04.12.0668

MOTTO

“ Ia Membuat Segala Sesuatu Indah Pada Waktunya.....”

(Pengkhotbah 3:11)

“Kita Tidak Boleh Kehilangan Semangat
Semangat Adalah Stimultan Terkuat Mencintai,
Berkreasi dan Keinginan Untuk Hidup Lebih Lama”

(Alexander A. Bogomoletz)

Hidup adalah Pertandingan, so Menangkanlah.....

“Ganbatte Kudasai”

PERSEMBAHAN

Tynoez thank's to :

Tuhan Yesus Kristus, Allah Bapa di Surga dan Bunda Maria terima kasih atas limpahan karunia yang besar, atas segala kekuatan, ketabahan dan kesabaran, berkat dan bimbingan serta kebahagiaan.

Kedua orang tuaku, dan Semua kakak-kakakku, dan semua keponakanku.

Mudika Kidul Loji angkatan 2006-2009, Mudika St. Gabriel Prawirodirjan, ORKES Mawar dan Duri.

Teman-teman angkatan 2004 Amikom SI-A, special untuk d'Brutal Genkz SI-A'04 (Adit "Gomez", Andre "ndRonkDutz", Carter "ByLoeng", Dwi "DozeR", Iwan "Bondink", Jho "PakEm", Joo "Flash", Panji "Green").

Slipknot, **Bullet For My Vallentine**, Captain Jack, **Edenbridge** dan semua musik Underground, Gothic, Rock yang menghiburku dan menemaniku saat mengerjakan Skripsi ini.

KATA PENGANTAR

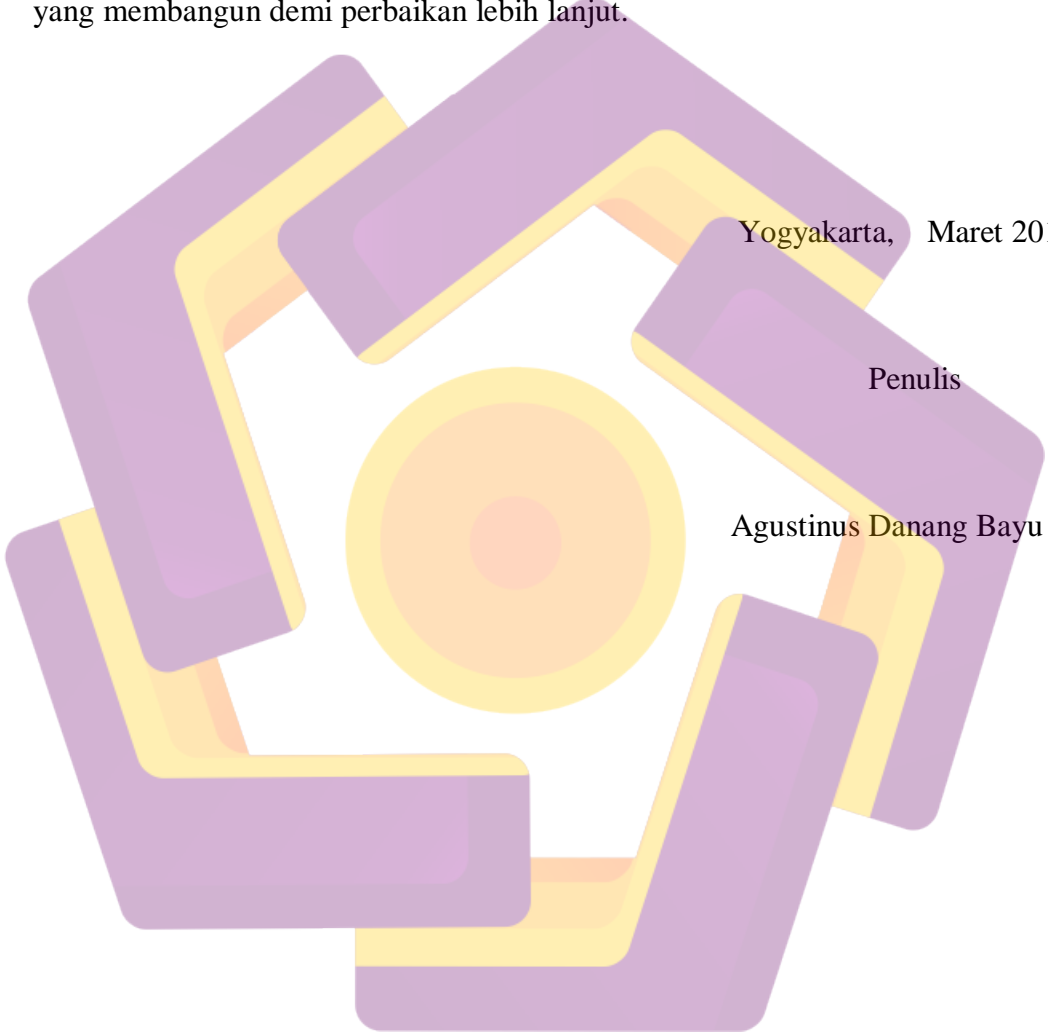
Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena atas segala rahmat dan limpahan karuniaNya, sehingga penulis mampu menghadapi kendala dan mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Analisis dan Perancangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Informasi Pada Mudika Kidul Loji Yogyakarta”. Penulisan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa kemampuan penulis terbatas. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut terlibat dari proses awal hingga akhir, antara lain:

1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom., selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen, staf pengajar dan karyawan pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

5. Serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka untuk itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun demi perbaikan lebih lanjut.



Yogyakarta, Maret 2010

Penulis

Agustinus Danang Bayu Aji

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 GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.4.1 Internal.....	3
1.4.2 Eksternal.....	3
1.5 METODE PENGUMPULAN DATA	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 KONSEP DASAR APLIKASI MULTIMEDIA.....	6
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	6
2.1.2 Pengertian Multimedia.....	8
2.1.3 Sistem Multimedia.....	9
2.2 LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN MULTIMEDIA.....	12
2.3 MACAM-MACAM STRUKTUR APLIKASI MULTIMEDIA.....	15
2.4 SOFTWARE UNTUK MENDESAIN APLIKASI MULTIMEDIA.....	17
2.4.1 Adobe Flash CS3.....	17
2.4.2 Adobe Photoshop CS3.....	18

2.4.3 Cool Edit Pro 2.0.....	20
BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM.....	22
3.1 SEJARAH MUDIKA KIDUL LOJI.....	22
3.2 VISI DAN MISI.....	24
3.3 PROGRAM KERJA.....	24
3.4 LOKASI MUDIKA KIDUL LOJI.....	26
3.5 STRUKTUR ORGANISASI.....	27
3.6 ANALISIS SISTEM.....	27
3.6.1 Identifikasi Masalah.....	27
3.6.1.1 Analisis Performance (Kinerja).....	28
3.6.1.2 Analisis Information (Informasi).....	29
3.6.1.3 Analisis Economy (Ekonomi).....	30
3.6.1.4 Analisis Control (Pengendalian).....	31
3.6.1.5 Analisis Efficiency (Efisiensi).....	31
3.6.1.6 Analisis Services (Pelayanan).....	32
3.6.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.6.2.1 Perangkat Keras (Hardware).....	32
3.6.2.2 Perangkat Lunak (Software).....	33
3.6.2.3 User/Pemakai (Brainware).....	34
3.6.3 Analisis Studi Kelayakan.....	35
3.6.3.1 Faktor Teknis.....	35
3.6.3.2 Faktor Operasi/Organisasi.....	36
3.6.3.3 Faktor Hukum.....	36
BAB IV PEMBAHASAN.....	37
4.1 MENDEFINISIKAN MASALAH	37
4.2 MERANCANG KONSEP	37
4.3 MERANCANG ISI	38
4.4 MERANCANG NASKAH	39
4.4.1 Pembuatan Diagram Aplikasi.....	39
4.4.2 Sketsa Tampilan Aplikasi.....	41
4.4.2.1 Sketsa Tampilan Gambaran Umum.....	41

4.4.2.2 Sketsa Tampilan Program Kerja.....	41
4.4.2.3 Sketsa Tampilan Galeri.....	42
4.4.2.4 Sketsa Tampilan Peta.....	42
4.4.2.5 Sketsa Tampilan Keluar.....	43
4.5 MERANCANG GRAFIK	43
4.5.1 Merancang Teks	44
4.5.2 Merancang Tombol	44
4.5.3 Merancang Gambar	44
4.5.4 Merancang Animasi	44
4.5.5 Merancang dan Mengedit Suara	45
4.6 MEMPRODUKSI SISTEM	45
4.6.1 Adobe Photoshop CS3.....	45
4.6.2 Cool Edit Pro 2.0.....	48
4.6.3 Adobe Flash CS3.....	49
4.6.3.1 Mengimpor Suara.....	49
4.6.3.2 Membuat Link Tombol.....	50
4.6.3.3 Membuat Teks Scroll.....	50
4.6.3.4 Mempublikasikan Flash Movie.....	51
4.7 MELAKUKAN TES PEMAKAI.....	52
4.8 MENGGUNAKAN SISTEM	54
4.9 MEMELIHARA SISTEM.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 KESIMPULAN	56
5.2 SARAN	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
Gambar 2.2 Struktur Desain Linear.....	15
Gambar 2.3 Struktur Desain Hierarkis.....	15
Gambar 2.4 Struktur Desain Non Linear.....	16
Gambar 2.5 Struktur Desain Komposit.....	16
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Flash CS3.....	18
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	20
Gambar 2.8 Tampilan Cool Edit Pro 2.0.....	21
Gambar 3.1 Lokasi Mudika Kidul Loji.....	26
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	27
Gambar 4.1 Diagram Aplikasi.....	39
Gambar 4.2 Sketsa Tampilan Gambaran Umum.....	41
Gambar 4.3 Sketsa Tampilan Program Kerja.....	41
Gambar 4.4 Sketsa Tampilan Galeri.....	42
Gambar 4.5 Sketsa Tampilan Peta.....	42
Gambar 4.6 Sketsa Tampilan Keluar.....	43
Gambar 4.7 Tampilan Image Size.....	46
Gambar 4.8 Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	46
Gambar 4.9 Tampilan Cool Edit Pro 2.0.....	48
Gambar 4.10 Tampilan Adobe Flash CS3.....	49
Gambar 4.11 Tampilan Menu Publish Setting.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kuisiner untuk User.....	53
---	----



**ANALYSIS AND DESIGN OF PROGRAM ON THE BASIS OF
MULTIMEDIA USED FOR THE INFORMATION SYSTEM AT KIDUL
LOJI YOUTH ACTIVITIES YOGYAKARTA**

Agustinus Danang Bayu Aji

Information System

Yogyakarta AMIKOM STIMIK

Abstract

Multimedia is a combination of 3 elements of sound, images and text using computers to create and combine text, audio and images, and combining the mutual information network in disguise.

The scope of the utilization of multimedia technology is very appropriate application functions. To focus the discussion, in this case the authors restrict the narrow scope of how to use multimedia software to develop an application that will be used as information media at Kidul Loji Youth Activities Yogyakarta .

This research was conducted to create multimedia applications for the Kidul Loji Youth Activities Yogyakarta as alternative means to convey information. In addition to the benefits of this research is to socialize, especially technology-based multimedia and information technology as a research reference that will come with respect to matters pertaining to the Kidul Loji Youth Activities Yogyakarta.

Keywords : Multimedia, Interactive CD

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA MUDIKA KIDUL LOJI
YOGYAKARTA**

Agustinus Danang Bayu Aji

Sistem Informasi

STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRAKSI

Multimedia merupakan kombinasi 3 elemen yaitu suara, gambar dan teks dengan memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan antara teks, audio dan gambar serta menggabungkan jaringan informasi yang saling terselubung.

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang sempit yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi yang akan digunakan sebagai media informasi Mudika Kidul Loji Yogyakarta.

Penelitian ini dilakukan untuk membuat aplikasi multimedia untuk Mudika Kidul Loji Yogyakarta sebagai sarana alternatif dalam menyampaikan informasinya. Selain manfaat dari penelitian ini yaitu untuk sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia serta sebagai referensi penelitian yang akan datang berkenaan dengan masalah yang berkaitan dengan Mudika Kidul Loji Yogyakarta.

Kata Kunci : Multimedia, CD interaktif