

Perancangan Profile Kerajinan Batu Alam pada Sumber Alam Kecemoet

Yogyakarta Berbasis Multimedia

SKRIPSI



disusun oleh:

Rachmat Tri Nugroho

09.22.1121

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

Perancangan Profile Kerajinan Batu Alam pada Sumber Alam Kecemoet

Yogyakarta Berbasis Multimedia

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh:

Rachmat Tri Nugroho

09.22.1121

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Perancangan Profile Kerajinan Batu Alam pada Sumber Alam Kecemoet

Yogyakarta Berbasis Multimedia

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rachmat Tri Nugroho

09.22.1121

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 02 Agustus 2011

Dosen Pembimbing,



M. Ridlyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Profile Kerajinan Batu Alam pada Sumber Alam Kecemoet

Yogyakarta Berbasis Multimedia

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rachmat Tri Nugroho

09.22.1121

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada tanggal 02 Agustus 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT.
NIK.190302098

Tanda Tangan



Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom.
NIK.190302047



Emha Taufiq Luthfi, ST., M.Kom.
NIK.190302125



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 Agustus 2011

KETUA STMK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 02 Agustus 2011



Rachmat Tri Nugroho
NIM 09.22.1121

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan YME atas rahmat dan hidayah -Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini, dan Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Ayah dan Ibuku tersayang beserta semua keluarga, terimakasih banyak atas kasih sayang, kesabaran dalam membimbingku dan do'anya selama ini.
- Temen-temen SITS1B terima kasih kritik, saran masukan, dorongan, Semoga kita semua sukses.... Amien.
- Pak dosen M.Rudyanto Arief, MT makasih telah membantuku menyelesaikan karya ini.
- D'Ikha,teman hidupku dalam suka atau duka. Kau yang selalu memberi kedamaian dalam setiap nafasku, engkau yang membuatku mengerti akan hidup & kehidupan. Terima kasih atas waktu, kesabaran & kasih sayang yang takkan tergantikan.
- Adikku Rahma dan kakakku Rini yang aku sayang, yang telah memberikan warna dalam hidupku
- Sahabatku, Agus. Navi, Eka, Tejo, Ari, Fahri, saipul, wisnu dan Temen-temen SITS1B seperjuanganku yang selalu memberikan semangat dan kebahagiaan tersendiri buatku, I Love U All

MOTTO

Jadilah pohon yang rindang yang mampu melindungi apapun yang berteduh di bawahnya, karena tiada hidup yang lebih mulia kecuali **senantiasa bermanfaat bagi orang lain.**



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hamba-hambanya yang beriman yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK “AMIKOM”. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. M. Rudyanto Arief, MT Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak Taufik, yang telah mempercayakan dan mengizinkan kepada penulis untuk membuat aplikasi sistem informasi multimedia interaktif dan laporan skripsi ini.
5. Teman-temanku SI TS- kelas B yang telah banyak memberikan nasehat serta semangat kepada penulis agar dapat mencapai target wisuda.

6. Kedua orang tuaku yang tak lelah menyayangiku serta membimbingku dari aku kecil sampai sebesar ini, ku tak ingin mengecewakan kalian.
7. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun. Atas saran dan kritikan-nya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 02 Agustus 2011

Penulis

Rachmat Tri Nugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan Laporan	5
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7



2.1.1	Pengertian Multimedia	7
2.1.2	Aplikasi Multimedia.....	8
2.1.3	Elemen – elemen Multimedia.....	9
2.2	Struktur Sistem Informasi Multimedia	10
2.2.1	Struktur Linear.....	10
2.2.2	Struktur Hierarki.....	10
2.2.3	Struktur Piramida.....	11
2.2.4	Struktur Polar.....	12
2.3	Langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	12
2.4	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	16
2.4.1	Macromedia Director MX.....	16
2.4.2	Macromedia Flash MX.....	19
2.4.3	Adobe Photoshop CS.....	21
2.4.4	Sothink Glanda 2005	24
2.4.5	Ulead Video Studio 9	25
2.4.6	Adobe Audition	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Gambaran Umum Tentang SUMBER ALAM KECEMOET..	29
3.1.1	Deskripsi Objek Analisis	29
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan.....	29
3.1.3	Profil SUMBER ALAM KECEMOET	30
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	31

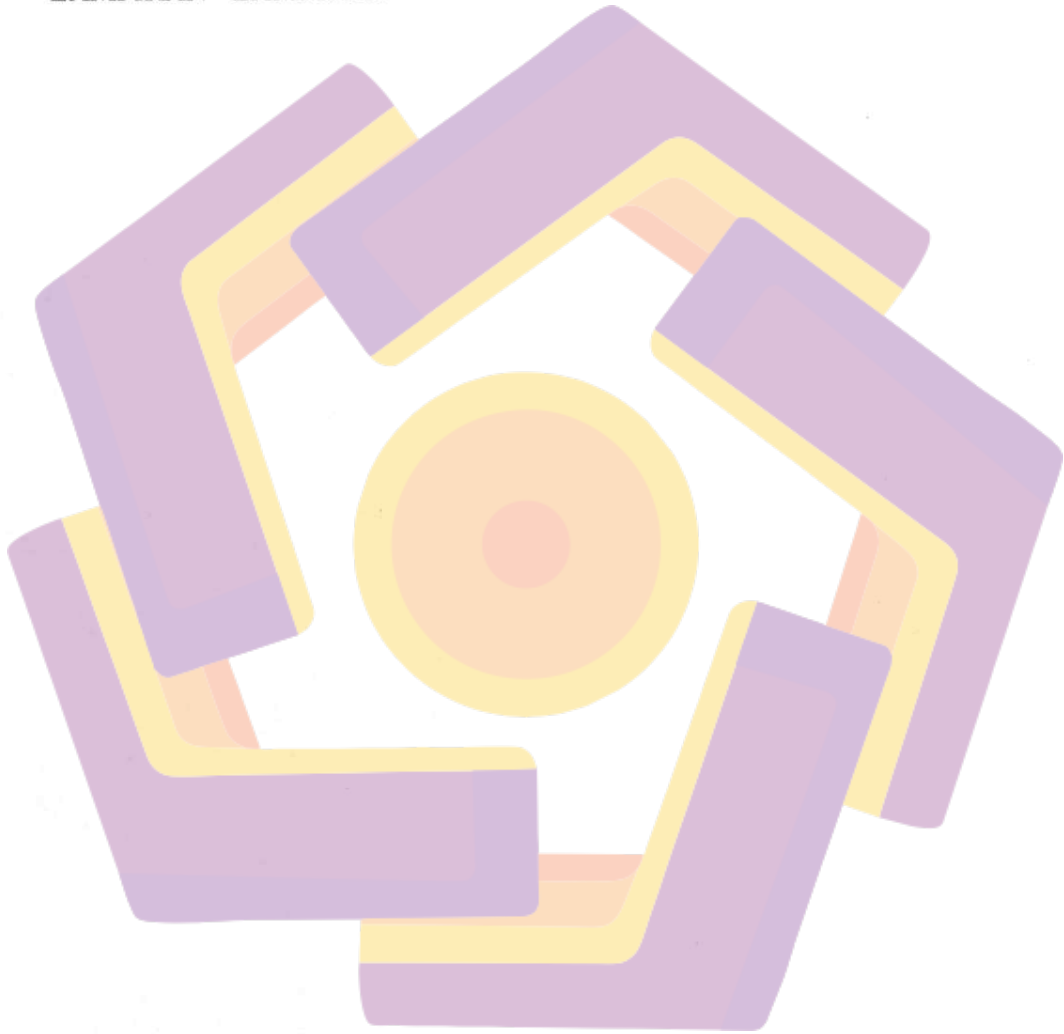
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional	31
3.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	33
3.3.1	Faktor Teknis	33
3.3.2	Faktor Operasional.....	33
3.3.3	Faktor Strategi.....	33
3.4	Analisis Kelayakan	34
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	34
3.4.2	Analisis Kelayakan Hukum	34
3.5	Merancang Konsep	35
3.6	Merancang Isi.....	36
3.7	Merancang Naskah.....	38
3.8	Merancang Grafik	44
3.8.1	Rancangan Menu Utama.....	46
3.8.2	Rancangan Menu Tentang kami	48
3.8.3	Rancangan Menu Kantor Kami	49
3.8.4	Rancangan Menu Galeri	50
3.8.5	Rancangan Menu Daftar Harga	50
3.8.6	Rancangan Menu Edit.....	51
BAB IV	IMPLEMENTASI SISTEM	53
4.1	Memproduksi Sistem	53
4.1.1	Pembuatan Desain Grafis	54
4.1.2	Pengeditan Sound Menggunakan Adobe Audition	56
4.1.3	Pembuatan Teks Animasi Menggunakan	

Macromedia Flash 8 Profesional.....	59
4.1.4 Pembuatan Tombol Menggunakan Sothink Glanda	62
4.1.5 Pembuatan Video Menggunakan Ulead Video Studio 10.....	64
4.1.6 Proses Pengintegrasian Pada Macromedia Director MX.....	66
4.1.7 Memasukkan Objek Kedalam Macromedia Director MX.....	67
4.1.8 Memulai Pembuatan Movie.....	68
4.1.9 Penggunaan Marker.....	71
4.1.10 Membuat dan Memasukkan Backsound.....	73
4.1.11 Membuat Efek Transisi.....	73
4.1.12 Penggunaan Script	75
4.1.13 Memproteksi File.....	76
4.1.14 Membuat File EXE.....	77
4.1.15 Membuat File Autorun	80
4.2 Melakukan Pengetesan Sistem.....	81
4.3 Menggunakan Sistem.....	87
4.4 Memelihara Sistem Aplikasi.....	88
4.5 Pengembangan Sistem	90
4.6 Implementasi Sistem	91
4.7 Manual Program.....	92

BAB V	PENUTUP	96
5.1	Kesimpulan.....	96
5.2	Saran.....	97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN - LAMPIRAN

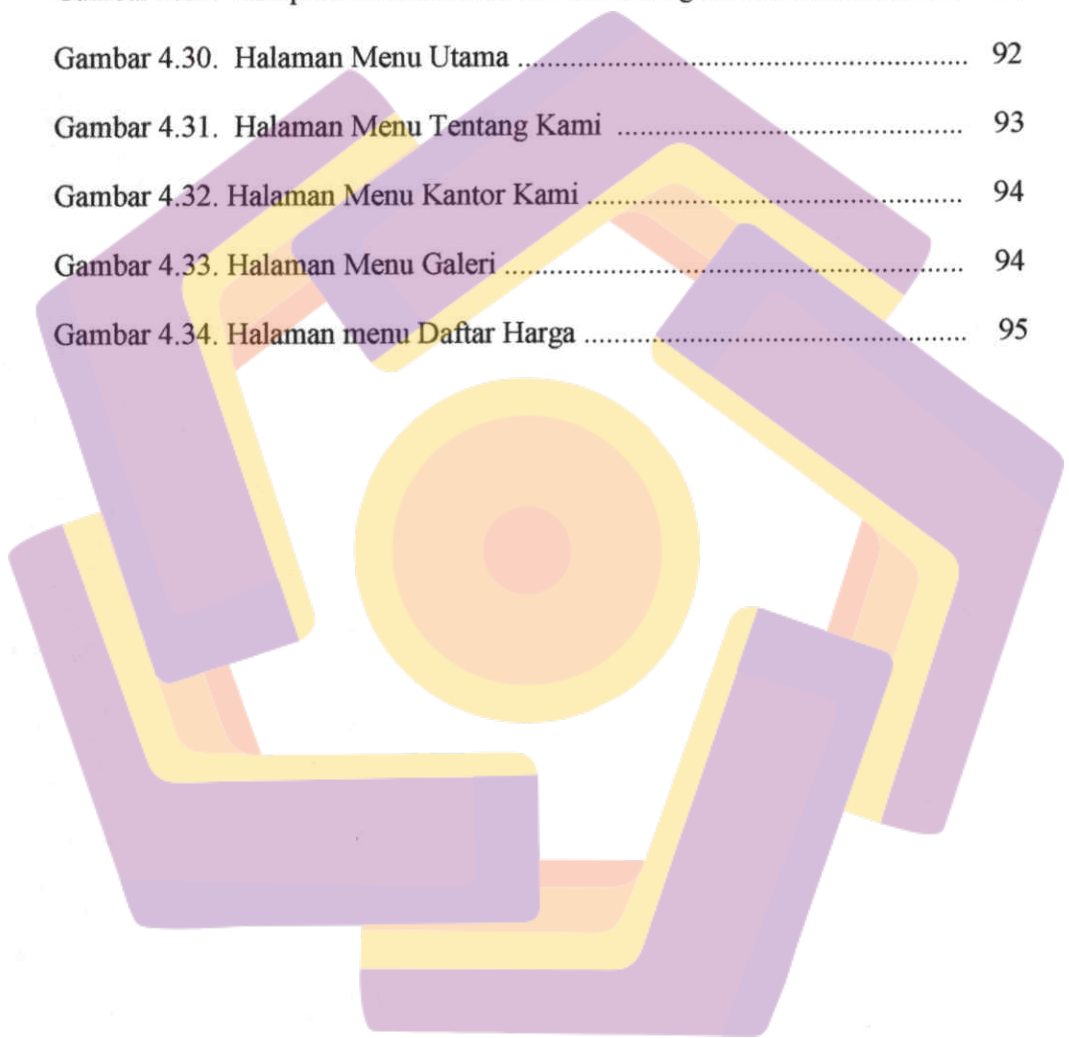


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen multimedia	9
Gambar 2.2 Desain Struktur Linier	10
Gambar 2.3 Desain Struktur Hierarki	11
Gambar 2.4 Desain Struktur Piramida	11
Gambar 2.5 Desain Struktur Polar	12
Gambar 2.6 Struktur Pengembangan Sistem	15
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Director MX	17
Gambar 2.8 Tampilan Flash MX	19
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS	23
Gambar 2.10. Tampilan dari Sothink Glanda	25
Gambar 2.11. Tampilan Ulead VideoStudio 10	27
Gambar 2.12 Tampilan Adobe audition	28
Gambar 3.1 Gambar Profil SUMBER ALAM KECEMOET	30
Gambar 3.2 Perancangan Struktur Hierarki	37
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama	47
Gambar 3.4 Rancangan Menu Tentang Kami	48
Gambar 3.5 Rancangan Menu Kantor Kami	49
Gambar 3.6 Rancangan Menu Galeri	50
Gambar 3.7 Rancangan Menu Daftar Harga	51
Gambar 3.8 Rancangan Menu Edit	52
Gambar 4.1 Bagan memproduksi sistem	54

Gambar 4.2 Tampilan Adobe photoshop CS 3	54
Gambar 4.3 Spesifikasi desain background	55
Gambar 4.4. Tampilan Adobe Audition.....	57
Gambar 4.5.Tampilan Menu	57
Gambar 4.6. Tampilan Tools	57
Gambar 4.7 .Tampilan Navigator	58
Gambar 4.8 .Tampilan Timer sesudah di trim/cutting	58
Gambar 4.9. Tampilan Trim/cutting	58
Gambar 4.10..Tampilan Status Bar	58
Gambar 4.11. Tampilan Macromedia Flash 8 Profesional	60
Gambar 4.12. Tampilan membuat symbol	61
Gambar 4.13. Hasil Pengolahan profil loop.Swf	62
Gambar 4.14. Tampilan Software Sothink glanda.	62
Gambar 4.15. Tampilan penyimpanan pada software Sothink glanda	63
Gambar 4.16. Tampilan editing Video pada software Ulead VideoStudio ...	65
Gambar 4.17. Tampilan penyimpanan video	66
Gambar 4.18. Tampilan pada software Macromedia Director MX.....	67
Gambar 4.19. Tampilan Cast Internal	68
Gambar. 4.20. property Inspector	69
Gambar 4.21. Tampilan Penggunaan Marker.	72
Gambar 4.22. Tampilan memasukan backsound	73
Gambar 4.23. letak Frame Transitions	74
Gambar 4.24. Kotak dialog Transitions	74

Gambar 4.25. Tampilan Memproteksi file .dir	77
Gambar 4.26. Tampilan create projector.....	78
Gambar 4.27. Tampilan Projector Option.	79
Gambar 4.28. Tampilan halaman Menu utama.....	84
Gambar 4.29. Tampilan halaman sub Menu Tentang Kami.....	84
Gambar 4.30. Halaman Menu Utama	92
Gambar 4.31. Halaman Menu Tentang Kami	93
Gambar 4.32. Halaman Menu Kantor Kami	94
Gambar 4.33. Halaman Menu Galeri	94
Gambar 4.34. Halaman menu Daftar Harga	95



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Pengolahan File Gambar.Jpg	56
Tabel 4.2 File suara yang akan diolah	56
Tabel 4.3. Hasil Pengolahan Suara.wav	59
Tabel 4.4. Hasil Pengolahan Animasi Tombol.Swf	63
Tabel 4.5. Hasil Pengolahan Video .WMV	66
Tabel 4.6. Daftar Gambar.Jpg	70
Tabel 4.7. File Suara.wav	70
Tabel 4.8. File Animasi Teks.Swf	71
Tabel 4.9. File Tombol.Swf	71
Tabel 4.10. File Teks .txt	71
Tabel 4.11. Daftar file yang dimasukan dalam Macromedia director MX	80
Tabel 4.12 Hasil kuisioner dalam bentuk prosentase	86

INTISARI

Permasalahan yang diambil dalam permasalahan ini adalah perangkat lunak “Perancangan Profile Kerajinan Batu Alam pada Sumber Alam Kecemoet Yogyakarta Berbasis Multimedia Sebagai Media lain yang menarik Untuk Pengembangan Perusahaan”. Yang telah dibuat dapat dijalankan dengan baik? Tujuan dari program ini adalah menguji program bantu “Perancangan Profile Kerajinan Batu Alam pada Sumber Alam Kecemoet Yogyakarta Berbasis Multimedia” tersebut kemudian di ujicobakan pada pengguna.

Perancangan untuk membangun aplikasi ini meliputi perancangan struktur pengembangan sistem, perancangan naskah, perancangan menu, implementasi tampilan program. Program yang digunakan adalah Macromedia Director dan flash untuk interaktifnya, adobe audition untuk sound dan adophotoshop untuk desain.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok bahasan tersebut dan hasilnya ditujukan untuk memberikan sarana bagi konsumen. Disamping itu, peneliti juga menganjurkan untuk konsumen dan kantor-kantor untuk mengetahui informasi profil SUMBER ALAM KECEMOET berbasis multimedia berupa Multimedia Interaktif dengan tujuan agar konsumen mengetahui informasi yang disajikan SUMBER ALAM KECEMOET kepada konsumen, agar konsumen lebih terataik untuk menggunakan jasa SUMBER ALAM KECEMOET.

Kata Kunci : Aplikasi, SUMBER ALAM KECEMOET, Multimedia

ABSTRACT

Problems that were taken in this problem is the software " Natural Stone Craft Design Profile Sumber Alam Kecemoet Yogyakarta Based On Multimedia." Which have been made to run well? The purpose of this program is to test the auxiliary program " Natural Stone Craft Design Profile Sumber Alam Kecemoet Yogyakarta Based On Multimedia " is then on he user.

Design for building these applications include designing the structure of system development, design script, menu design, implementation of the program display, and comparison. The program is used macromedia director and flash for interactive, adobe audition for the sound and adophotoshop for design.

In this paper, the researchers tried to analyze these subjects and the results ditujukn to provide a means for consumers. In addition, researchers also advocate for consumers and offices to see your profile information in the form of Natural Stone Craft Design Profile Sumber Alam Kecemoet Yogyakarta Based On Multimedia in order for consumers to know the information presented SUMBER ALAM KECEMOET to consumers, for consumers to use services more interestedabout SUMBER ALAM KECEMOET.

Keywords: Applications, SUMBER ALAM KECEMOET, Multimedia.

