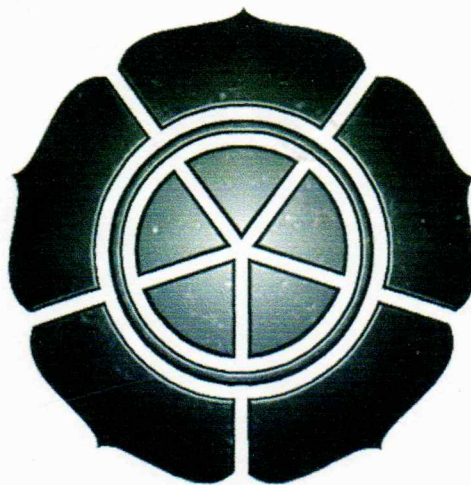


**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
PADA BENGKEL KAROSERI SARI MURNI WONOGIRI SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

SKRIPSI



Di susun Oleh :

DHODHIK ARFIANTO

03.12.0538

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

2008

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA
BENGKEL KAROSERI SARI MURNI WONOGIRI SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

Skripsi

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer Pada Jurusan Sistem Informasi
STMIK "AMIKOM" Yogyakarta



Disusun oleh:

DHODHIK ARFIANTO

03.12.0538

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

2008

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA
BENGKEL KAROSERI SARI MURNI WONOGIRI SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

Skripsi

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer Pada Jurusan Sistem Informasi

STMIK "AMIKOM"

Yogyakarta

Disusun oleh:

DHODHIK ARFIANTO

03.12.0538

Menyetujui:



Ketua STMIK "AMIKOM"

(Dr. Mohammad Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Andy Sunyoto, M.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipresentasikan dan dipertahankan di depan tim penguji
STMIK “AMIKOM” Yogyakarta pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 30 Januari 2008

Jam : 13.30

Tempat : *Ruang Stack, Kampus Terpadu STMIK “AMIKOM”*

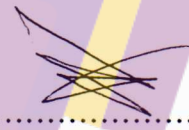
Jln. Ring Road Utara, Condong Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta

Tim Penguji :

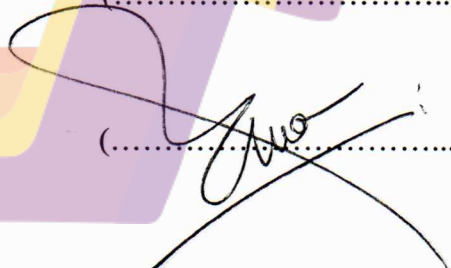
1. **Abas Ali Pangera, Ir, M .Kom.**

(.....)

2. **Amir Fatah Sofyan, ST.**

(.....)

3. **Ema Utami, S.Si, M.Kom.**

(.....)

MOTTO

Orang-orang yang hebat adalah yang bisa melihat kehebatan orang lain, orang-orang yang kecil adalah yang melihat dan menemukan keburukan orang lain.

(Samuel Coleridge-Taylor)

Kesedihan orangtuaku adalah sedihku, kebahagiaan orangtuaku itulah tujuanku

(Dhodhik Arfianto)

Jerih payah hanya akan berhasil kalau pelakunya tidak mudah putus asa.

(Napoleon Hill)

Prestasi satu are lebih berharga daripada janji seluas seluruh dunia.

(WD Howells)

Kalau ada yang mudah kenapa pilih yang susah.

(Dhodhik Arfianto)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan

- ❖ *“BAPAK” & “IBU”* tercinta yang telah memberikan dukungan, dorongan, pengetahuan, dan kasih sayang kepadaku. Derita kalian penderitaanku, sedih kalian kesedihanku, senyum dan bangga kalian adalah perjuanganku. Semoga ALLAH memberikan sesuatu yang terbaik dari yang terbaik atas jasa-jasamu

Special Thanks to

- Sembah sujudku kepada Sang Maha Segala-galanya *“ALLAH SWT”* yang selalu melimpahkan rahmat, ridlo-Nya serta memberikan ilmu dan kekuatan kepada penulis & kita semuanya.
- Nabi dan Rasul Akhir sepanjang zaman *NABI MUHAMMAD SAW.*
- Adikku yang kucinta dan kubanggakan Bagus Mahambeg Pamungkas, dan Ardan Listyananda.
- Seluruh keluarga besarku yang ikut membantuku dalam semua hal.
- Temanku Stephanus Pitrajaya Catur Pamungkas yang menemaniku menikmati indahny kota Yogya. *“Masalah kita sama Bro, kenapa badan kita semakin lama semakin membengkak?”*
- Temanku Yanto, banyak makan to biar badanmu gak semakin abis, oya kok rambute gak dicatok lagee...?.
- Anak-anak SI-D-2003, Topik *“mbah mbayat”*(matur nuwun aku diampiri klo kuliah, utange kapan-kapan yo bayare!), Mbah Jo, Yos, Bang

Anton(kamulah orang paling pinter sebenarnya di “Amikom”!), teman seperjuangan wisuda terakhir (Randy “KT”, Endrat “mumplux”, Adi “combot”, Nugroho, Eko”Kodok”(thanks pinjaman Laptope)), Andi “Doyok”(thanks ramalane), Lik Hepy, Christiano Wedhusi, Afif “pempek”, Wisnu, Imam, Josh Grobak, Johan, ,Arif “instruktur”, Ridwan “ustad”, pokoke’ semua temanku di Amikom, Teklek, Pak Dhe, Brindil, titin, dll. Matur nuwun atas pengalaman dan pengetahuan yang kalian berikan padaku baik positif maupun negatif.

- Teman kostku, Bli “NYO”, anak-anak kost terbaik di Jogja kost A54, Timbul (Sholate yg mempeng saranku ojo nyanyi kasihan sebelahmu!), Lis(pokoke tambun is the best oke bro!), Risky, Bagus, Nathan, Uli, Apri, Angga, Deni, Ucok, Hendra, Nunu dll.
- Teman kampungku semua.
- Dan semua teman-teman yang mungkin saya khilaf dan lupa untuk menyebutkan satu-persatu, jikalau pun “Tidak Ada” di coretan kertas ini tapi teman-teman selalu “Ada” di “Lubuk Hati” ku yang paling dalam.
- Motor Shogun 125 AD 2793 VG yang selalu mengantarku ke tujuanku, komputer Intel pentium IV satu set yang selalu kgunakan.
- Semua pedagang di Jogja baik rumah makan , burjo, angkringan, warung lotek, soto, mie ayam, pecel lele, tempe penyet, nasi goreng, gudeg dan lainnya. POKOKE MAK NYUUUUUSSSSSSSS.....!.

Semoga laporan skripsi yang penyusun persembahkan ini akan bermanfaat bagi semuanya.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hambaNya. Shalawat serta salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA. 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 Dr. Muhammad Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak Sumarno. Selaku pemilik Bengkel Karoseri Sari Murni yang telah mempercayakan dan mengizinkan kepada penulis untuk membuat aplikasi multimedia dan laporan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. 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 kritiknya penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Januari 2008

Penulis

Dhodik Arfianto



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Laporan Penelitian.....	6
BAB II DASAR TEORI.....	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	8

2.1.2	Fungsi Multimedia	10
2.1.3	Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	13
2.1.4	Alat Bantu untuk Merancang Aliran Aplikasi Multimedia.....	17
2.2	Perangkat Lunak (Software).....	24
2.2.1	Adobe Photoshop CS	24
2.2.2	SWISH max	28
2.2.3	Macromedia Flash MX	31
2.2.4	Adobe Audition 1.5	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		34
3.1	Konsep Dasar Analisis Sistem	34
3.2	Analisis Kelemahan Sistem	34
3.2.1	Identifikasi Masalah	34
3.2.2	Usulan Sistem Multimedia	36
3.3	Analisis <i>PIECES</i>	36
3.3.1.	Analisis Kinerja (<i>performance</i>)	37
3.3.2	Analisis Informasi (<i>information</i>).....	38
3.3.3	Analisis Ekonomi (<i>economics</i>).....	39
3.3.4	Analisis Pengendalian (<i>control</i>)	40
3.3.5	Analisis Efisiensi (<i>efficiency</i>)	41
3.3.6	Analisis Pelayanan (<i>service</i>)	42
3.4	Analisis Kelayakan	43

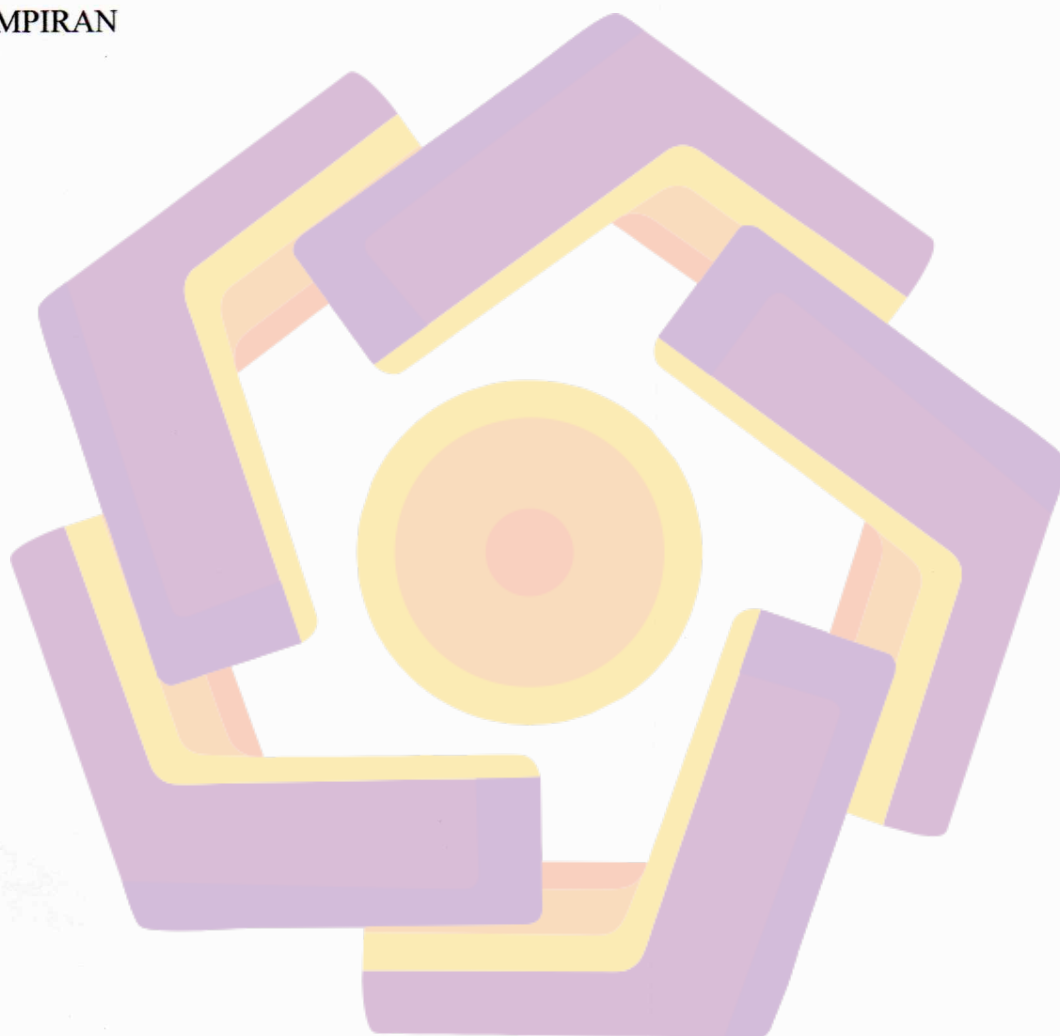
3.4.1 Kelayakan Teknologi	44
3.4.2 Kelayakan Operasi	44
3.4.3 Kelayakan Hukum	45
3.4.4 Kelayakan Strategi	46
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	46
3.5.1 Aspek Hardware.....	47
3.5.2 Aspek Software.....	49
3.5.3 Aspek Brainware.....	51
3.5.4 Kebutuhan Fungsional	52
3.6 Analisis Biaya Manfaat	53
3.6.1 Analisis Periode Pengembalian (<i>Payback Periode</i>)	54
3.6.2 Analisis Pengembalian Investasi (<i>Return Of Investment</i>) ...	55
3.6.3 Analisis Nilai Bersih Sekarang (<i>Net Present Value</i>)	56
3.7 Perancangan Sistem Multimedia	58
3.7.1 Merancang Konsep	58
3.7.2 Merancang Isi.....	58
3.7.3 Merancang Naskah.....	60
3.7.4 Merancang Grafik	62
3.7.5 Rancangan Halaman Pembuka (intro)	62
3.7.6 Rancangan Tampilan Menu Utama (home).....	63
3.7.7 Rancangan Tampilan Menu Profil	64
3.7.8 Rancangan Tampilan Menu Produk	65
3.7.9 Rancangan Tampilan Menu Galeri	66

3.7.10 Rancangan Tampilan Menu Kontak.....	67
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	69
4.1 Penerapan Rencana Implementasi	69
1. Background	69
2. Memulai Pembuatan Movie	71
1). Penggunaan <i>Keyframe</i>	71
2). Membuat Tombol Navigasi	72
3). Penggunaan <i>Action Script</i>	73
4). Pengolahan Animasi	75
5). Merancang Audio	76
3. Membuat File .EXE (<i>Execution</i>)	77
4.2 Kegiatan Implementasi	78
1. Pemilihan Tempat dan Instalasi Perangkat Keras (Hardware) dan Perangkat Lunak (Software).....	78
2. Pemilihan dan Pelatihan Personil.....	79
BAB V PEMBAHASAN	80
5.1 Pemanfaatan Aplikasi Multimedia Bagi Bengkel Karoseri Sari Murni	80
5.2 Data Tampil	81
5.3 Pengujian White Box	83
5.4 Pengujian Black Box	85

BAB VI PENUTUP	87
6.1 Kesimpulan	87
6.2 Saran	88

DAFTAR PUSTAKA

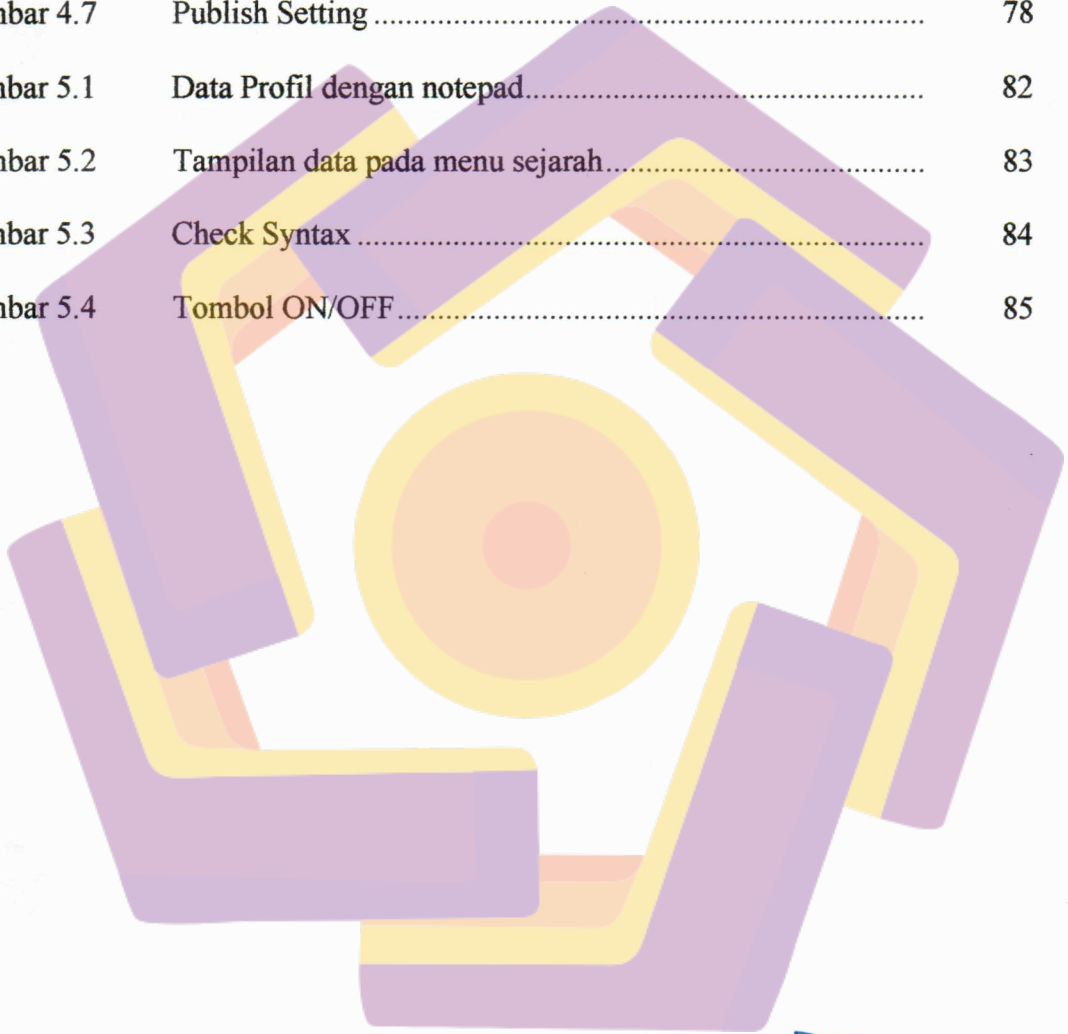
LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	Siklus Pengembangan aplikasi Multimedia 13
Gambar 2.2	Rincian Siklus Pengembangan Sistem Multimedia 14
Gambar 2.3	Struktur Linier 18
Gambar 2.4	Struktur Menu 19
Gambar 2.5	Struktur Hierarki 20
Gambar 2.6	Struktur Jaringan 21
Gambar 2.7	Struktur Kombinasi 22
Gambar 2.8	Tampilan Adobe Photoshop CS 28
Gambar 2.9	Tampilan SWISH max 30
Gambar 2.10	Tampilan Macromedia Flash MX 32
Gambar 2.11	Tampilan Adobe Audition 1.5 33
Gambar 3.1	Struktur Aplikasi 61
Gambar 3.2	Rancangan Tampilan Pembuka (intro) 63
Gambar 3.3	Rancangan Tampilan Menu Utama (home) 64
Gambar 3.4	Rancangan Tampilan Menu Profil 65
Gambar 3.5	Rancangan Tampilan Menu Produk 66
Gambar 3.6	Rancangan Tampilan Menu Gallery 67
Gambar 3.7	Rancangan Tampilan Menu Kontak 68
Gambar 4.1	Adobe Photoshop CS 70
Gambar 4.2	Timeline 71

Gambar 4.3	Gambar pembuatan tombol.....	73
Gambar 4.4	Action.....	73
Gambar 4.5	Animasi Teks pada SWISH max	76
Gambar 4.6	Tampilan Effect Software Adobe Audition 1.5	77
Gambar 4.7	Publish Setting	78
Gambar 5.1	Data Profil dengan notepad.....	82
Gambar 5.2	Tampilan data pada menu sejarah.....	83
Gambar 5.3	Check Syntax	84
Gambar 5.4	Tombol ON/OFF.....	85



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Analisis Kinerja.....	37
Tabel 3.2 Analisis Informasi	39
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi.....	40
Tabel 3.4 Analisis Kontrol.....	41
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi.....	42
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan.....	43
Tabel 3.7 Hardware Spesifikasi untuk multimedia	47
Tabel 3.8 Harga Hardware.....	48
Tabel 3.9 Harga Perangkat Lunak	51
Tabel 3.10 Biaya Brainware.....	51
Tabel 3.11 Biaya Analisis dan Manfaat.....	53
Tabel 3.12 Hasil Keputusan Analisis	57
Tabel 5.1 Hasil Uji Black Box.....	86