

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI
BERBASIS MULTIMEDIA PADA LPM MAGISTRA**

SKRIPSI



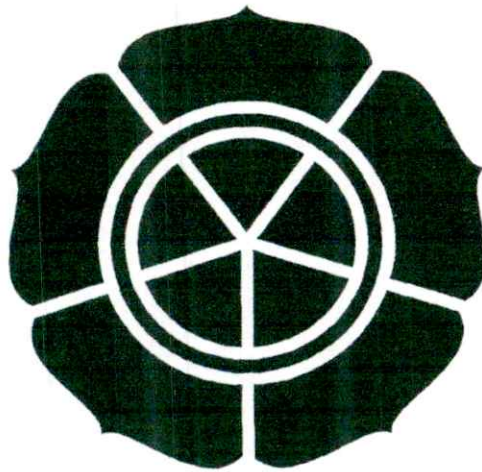
Disusun oleh:

Nama : Fibrio Kurniawan
NIM : 04.22.0392
Jurusan : Sistem Informasi (SI)

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK "AMIKOM"
YOGYAKARTA
2007**

ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA LPM MAGISTRA

Disusun Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1
Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
STMIK AMIKOM Yogyakarta



Diajukan Oleh:

FIBRIO KURNIAWAN

04.22.0392

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK "AMIKOM"
YOGYAKARTA
2007**

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI
BERBASIS MULTIMEDIA PADA LPM MAGISTRA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1
Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
"AMIKOM" Yogyakarta

Diajukan oleh:

Fibrio Kurniawan

04.22.0392

Mengetahui,



Ketua STMIK "AMIKOM"

(Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Hanif Al Fatta, S.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI
BERBASIS MULTIMEDIA PADA LPM MAGISTRA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1

Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

“AMIKOM” Yogyakarta

Telah dipresentasikan dan dipertahankan di depan penguji:

Hari / Tanggal : Rabu, 13 juli 2007

Jam : 08.30

Tempat : Ruang Stack STMIK Amikom

Tim Penguji

Tanda Tangan

Penguji I : Hanif Al Fatta, S.Kom

Penguji II : Heri Sismoro, S.kom

Penguji III : Ema utami, S.Si, M.kom

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bapak dan Ibu yang selalu membantu dalam segala hal,
serta selalu mendoakan dan memberi masukan-masukan tentang arti hidup
yang sebenarnya, nasehatmu akan selalu kuingat dalam hatiku. Maafkan aku
Ibu dan Bapak atas kesalahan selama ini.*

*Kakak-kakakku yang selalu memberi dorongan untuk sukses serta memberikan
kiat-kiat sukses.*

Seluruh keluarga besarku yang selalu menanti saat aku pulang kerumah.

*Buat yang sangat special (l-ok) yang slalu membuatku rindu, semoga kita
selalu bersama sampai tujuan hidup kita tercapai.*

*Teman-teman kosku (Dumung 99: Di2t, Ajhie, Agus, Memet, Agan, Jarwadi,
yoe2 dan semuanya) yang selalu memberi kebahagiaan dengan kebersamaan,
kenangan ini tidak akan terlupakan.*

*Teman-teman kelas SI angkatan 2004 yang selalu membahagiakan walaupun
kita jarang ketemu, Thank's All.*

*Buat sobat-sobatku (khususnya Willy, Gunawan, To2xs dan semuanya) yang
memberi semangat untuk belajar dan terus belajar, akan selalu kuingat saat-
saat kita bersama dulu.*

*Semua pihak serta teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu terima
kasih semuanya.*

Motto

✚ ***Maju Terus Jangan Menyerah, Jalan Kesuksesan Ada Di Depan Kita.***

✚ ***Ingat Lima Perkara Sebelum Lima Perkara Setelahnnya.***

✚ ***Segala Yang Terselubung Pasti Nanti Akan Nampak Bila Dia Mulai Jenuh Dengan Keterselubungannya.***

✚ ***Teruslah Belajar, Karena Hanya Orang-Orang Yang Mengetahui Yang Akan Mengerti.***

✚ ***Jangan Takut Untuk Sendiri, Jangan Takut Untuk Berani.***



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur senantiasa penulis persembahkan ke hadirat Allah SWT, sehingga laporan skripsi yang berjudul **ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA LPM MAGISTRA** ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan Skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM Yogyakarta".

Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan, bantuan dan sarannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Bapak Bambang Teguh, SE. SH. selaku Pimpinan LPM Magistra Yogyakarta terima kasih atas diijinkannya melakukan penelitian di LPM Magistra tersebut sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
4. Semua pihak di LPM Magistra Yogyakarta, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

5. Teman-teman SI Transfer '04 (wily, antenk, cemet, pakde, docang, andi, saeful, kasihan, tukang kayu/vq, gunawan/pak erte, rini/bu erte, anggi, sofyan, femi, apri, ana, donal velik, mbak arif, yuni, tofan, susi, semuanya deh..) *lulus jangan nganggur..*
6. Tempat nongkrong di www.echo.or.id, yang selalu membuatku ingin maju
7. Pak Dalijan dan Ibu “ *maturmuwun angsal nge-kost*”
8. Si”hitam”ku yang selalu mengantarkan dan menemaniku kemana aja perginya.
9. Komputer hebatku, kamu memang yang kumau...
10. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan dari Allah SWT, amin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan tangan terbuka. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini, penulis minta maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Wassalamu'alaikum. Wr. wb

Yogyakarta, Mei 2007

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
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
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Laporan Penelitian.....	5
BAB II DASAR TEORI.....	7
2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1. Sejarah Multimedia.....	7
2.1.2. Pengertian Multimedia.....	8
2.1.3. Perkembangan Multimedia.....	8
2.1.4. Elemen – Elemen Multimedia.....	9
2.1.5. Struktur Sistem Aplikasi Multimedia.....	11
1. Struktur Linier.....	12
2. Struktur Hierarki.....	12
3. Struktur Piramida.....	13
4. Struktur Polar.....	14
2.2. Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	14
2.2.1. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	14
2.2.1.1. Pendefinisian Masalah.....	18

2.2.1.2. Merancang Konsep	20
2.2.1.3. Merancang Isi	21
2.2.1.4. Menulis Naskah	22
2.2.1.5. Merancang Grafik.....	22
2.2.1.6. Memproduksi Sistem Multimedia.....	23
2.2.1.7. Pengetesan Sistem	23
2.2.1.8. Penggunaan Sistem	24
2.2.1.9. Pemeliharaan Sistem.....	24
2.2.2. Fungsi Efektif Multimedia.....	24
2.3. Software Yang Digunakan.....	26
2.3.1. Macromedia Director MX.....	26
2.3.2. Cool Edit Pro	31
2.3.3. Swish Max.....	32
2.3.4. Adobe Photoshop 7.0.....	33
2.3.4.1. Resolusi.....	34
2.3.4.2. Intensitas warna.....	34
BAB III TINJAUAN UMUM	36
3.1. Sekilas Magistra	36
3.2. Visi Dan Misi LPM Magistra	37
3.3. Pelayanan Jasa Keahlian.....	37
3.3.1. Pendidikan dan Pelatihan.....	37
3.3.2. Konsultasi	39
3.4. Staf Ahli LPM Magistra	40
3.5. Struktur Organisasi.....	41
3.6. Metode Pelatihan.....	41
3.7. Fasilitas	42
3.7.1. Tenaga pengajar.....	42
3.7.2. Fasilitas Pembelajaran	42
BAB IV ANALISIS SISTEM	44
4.1. Pengertian Analisis Sistem	44
4.2. Analisis Kelemahan Sistem	44
4.2.1. Mendefinisikan Masalah.....	44



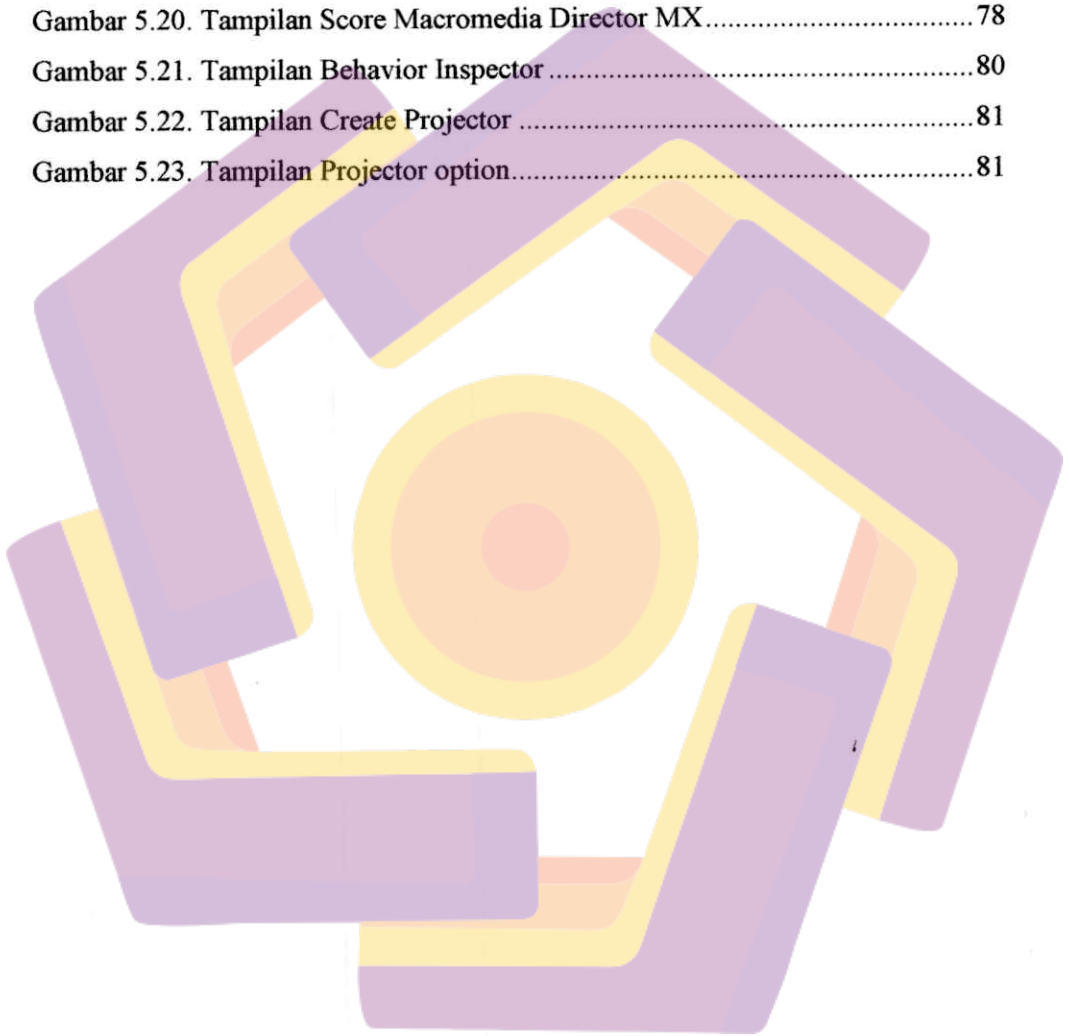
4.2.2. Analisis PIECES.....	45
4.2.2.1. Analisis Kinerja.....	46
4.2.2.2. Analisis Informasi.....	47
4.2.2.3. Analisis Ekonomi.....	48
4.2.2.4. Analisis Keamanan.....	49
4.2.2.5. Analisis Efisiensi.....	49
4.2.2.6. Analisis Pelayanan.....	50
4.3. Analisis Faktor Kelayakan Sistem.....	50
4.3.1. Faktor Teknis.....	51
4.3.2. Faktor Ekonomi.....	51
4.3.3. Faktor Operasi.....	52
4.3.4. Faktor Hukum.....	52
4.3.5. Faktor Jadwal.....	52
4.3.6. Faktor Strategi.....	52
4.4. Analisis Kebutuhan Sistem.....	53
4.5. Analisis Biaya Manfaat.....	54
4.5.1. Perangkat Keras.....	54
4.5.2. Perangkat Lunak.....	55
4.5.3. Perangkat Manusia.....	55
1. Metode Payback Periode.....	57
2. Metode Return On Investment (ROI).....	57
3. Metode Net Present Value (NPV).....	58
BAB V DESAIN DAN PERANCANGAN SISTEM.....	60
5.1. Merancang Konsep.....	60
5.2. Merancang Isi.....	61
5.3. Merancang Naskah.....	61
5.4. Merancang Grafik.....	68
5.5. Memproduksi Sistem.....	69
5.5.1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop 7.....	70
5.5.2. Mengolah Suara (sound) Dengan Cool Edit Pro.....	72
5.5.3. Pembuatan Animasi Teks.....	75
5.5.4. Proses Pengintegrasian Pada Macromedia Director MX.....	76
5.5.5. Mulai Pembuatan Movie.....	76

5.5.6. Penggunaan Marker.....	78
5.5.7. Cara Merubah/Link Tombol-Tombol.....	79
5.5.8. Penggunaan Script.....	80
5.5.9. Membuat File EXE.....	81
5.6. Pengetesan Sistem.....	82
5.6.1. Pengetesan Sistem Komputer.....	83
5.6.2. Pengetesan Pemakai.....	83
5.7. Menggunakan Sistem.....	85
5.8. Memelihara Sistem.....	85
BAB VI PENUTUP.....	87
6.1. Kesimpulan.....	87
6.2. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen multimedia	9
Gambar 2.2. Icon yang digunakan untuk struktur aplikasi multimedia	11
Gambar 2.3. Desain Struktur Linier	12
Gambar 2.4. Desain Struktur Heirarki	13
Gambar 2.5. Desain Struktur Piramid	13
Gambar 2.6. Desain Struktur Polar	14
Gambar 2.7. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	15
Gambar 2.8. Rincian Siklus Pengembangan Oleh Raymon Mc Leod	16
Gambar 2.9. Stage Macromedia Director MX	28
Gambar 2.10. Cast	28
Gambar 2.11. Score	29
Gambar 2.12. Property Inspector	29
Gambar 2.13. Tool Pallate	30
Gambar 2.14. Menu dan Toolbar	30
Gambar 2.15. Tampilan Cool Edit Pro	31
Gambar 2.16. Tampilan Swish	32
Gambar 2.17. Adobe Photoshop 7	33
Gambar 3.1. Struktur Organisasi LPM Magistra	41
Gambar 5.1. Desain Struktur Aplikasi Multimedia	62
Gambar 5.2. Desain Tampilan Menu Utama atau Home	64
Gambar 5.3. Desain Tampilan submenu Sekilas	64
Gambar 5.4. Desain Tampilan submenu Fasilitas	65
Gambar 5.5. Desain Tampilan submenu Galeri	65
Gambar 5.6. Desain Tampilan sub-sub menu Pelatihan	66
Gambar 5.7. Desain Tampilan sub-sub menu Konsultasi	67
Gambar 5.8. Desain Tampilan sub menu Informasi	67
Gambar 5.9. Diagram Alir Proses Produksi Sistem	69
Gambar 5.10. Dialog Box New	70
Gambar 5.11. Tampilan Layar Kerja Photoshop	71
Gambar 5.12. Dialog Box Save As	72
Gambar 5.13. Dialog Box New Wave Form	73

Gambar 5.14. Tampilan Layar Kerja Cool Edit	73
Gambar 5.15. Dialog Box Save Wafeform As.....	74
Gambar 5.16. Tampilan Layar kerja Swish.....	75
Gambar 5.17. Dialog Box export to swf Swish.....	75
Gambar 5.18. Tampilan Layar Kerja Director MX.....	76
Gambar 5.19. Dialog Box Import Macromadia Director MX.....	77
Gambar 5.20. Tampilan Score Macromedia Director MX.....	78
Gambar 5.21. Tampilan Behavior Inspector	80
Gambar 5.22. Tampilan Create Projector	81
Gambar 5.23. Tampilan Projector option.....	81



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Rincian Biaya Pengadaan Perangkat Keras.....	54
Tabel 4.2. Rincian Biaya Pengadaan Perangkat Lunak.....	55
Tabel 4.3. Rincian Biaya Manfaat	56
Tabel 4.4. Hasil Perhitungan Analisis.....	59
Tabel 5.1. Polling pemakai	84
Tabel 6.1. Kelayakan Sistem	87

