

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA PROMOSI GUNA MEMPERKENALKAN
KOMUNITAS ART FILM SCHOOL YOGYAKARTA**

Skripsi



Disusun oleh :

Bayu Aji Setyarjono (06.22.0666)

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2007**

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA PROMOSI GUNA MEMPERKENALKAN
KOMUNITAS ART FILM SCHOOL YOGYAKARTA**

Disusun sebagai syarat Kelulusan Program Strata I Jurusan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

Disusun oleh:

Bayu Aji Setyarjono

(06.22.0666)

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
"AMIKOM"
YOGYAKARTA
2007**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA PROMOSI GUNA MEMPERKENALKAN
KOMUNITAS ART FILM SCHOOL YOGYAKARTA**

Disusun sebagai syarat Kelulusan Program Strata I Jurusan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

Yogyakarta, Juni 2007

Disahkan dan Disetujui oleh,

KETUA

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



(Drs. H.M. Suyanto, MM)

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA PROMOSI GUNA MEMPERKENALKAN
KOMUNITAS ART FILM SCHOOL YOGYAKARTA**


Disusun sebagai syarat Kelulusan Program Strata I Jurusan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

Yogyakarta, Juni 2007

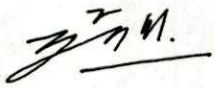
Disahkan dan Disetujui oleh,

Ketua

Jurusan Sistem Informasi


(Drs. Bambang Sudaryatno, MM)

Dosen Pembimbing


(Heri Sismoro, S.Kom)

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA PROMOSI GUNA MEMPERKENALKAN
KOMUNITAS ART FILM SCHOOL YOGYAKARTA**

Telah dipresentasikan dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA dan KOMPUTER
"AMIKOM" YOGYAKARTA, pada:

Nama : Bayu Aji Setyarjono
Hari : Sabtu
Tanggal : 9 Juni 2007
Jam : 08.30 wib
Tempat : R. Stack

Tim Penguji

Penguji I



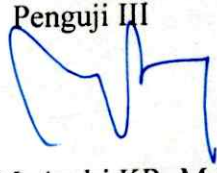
(Heri Sismoro, S.Kom)

Penguji II



(Ema Utami, S.Si, M.Kom)

Penguji III



(Ir. Rum M. Andri KR, M.Kom)

MOTTO

"Diam bukan berarti bisu. Bicara bukan berarti benar."

*"Orang yang baik bukanlah berarti terbaik. Orang yang buruk
bukanlah berarti terburuk."*

*"Jangan pernah malu untuk mencoba, karena kita tidak pernah akan
tahu kemampuan kita sebelum kita mencoba"*

*"A leader is one who knows the way, goes the way and shows the way
(John C. Maxwell)"*

*"Kerjasama merupakan bahan bakar yang memungkinkan orang-
orang biasa meraih hasil yang luar biasa"*

*"Semua kemenangan berasal dari berani memulai (Lugene
F. Ware)"*

Halaman Persembahan

Tugas ini saya persembahkan:

- ~ Sang Penguasa Jagad, hanya kepada-Mu aku bersujud dan meminta pertolongan.
- ~ Bapak dan Ibu, terima kasih atas doa-doamu sebagai mukjizatku, dukunganmu sebagai kekuatanku untuk terus maju. Kasih sayangmu sebagai hatiku. Sumpahku akan membuat kalian bangga kepadaku.
- ~ Dosen Pembimbing Bapak Heri Sismoro, S.Kom. Thank's 4 bimbingannya bos, Walaupun dalam waktu yang singkat dan pencarian yang melelahkan.
- ~ Para lowoer, remboeler, gandoeler SMUZA Po '03 'n temer-temen seperjuangan SI Transfer.'06 Sance, Reza, Ilham, Agha, Aan, Niki "qieqie", Retta, Tris, Endah, Vanny, Yuni Robi, Yusuf, Mbah Darmo (Aq lupa namamu) n bru-bru yang lom aq sebut
- ~ Special Thanx 4 Sance (makasih uda pontang panting waktu aq pendadaran...I'm proud have friend like u), Endah Geodesi UGM '03, n anak studio MSV (aku g tau namamu) makasih bantuannya.
- ~ Semua perempuan yang pernah datang dan pergi di kehidupanQ. Kalian semua memberikan pelajaran berharga tentang indahnya CINTA dan diciptakan untuk mempercantik dunia.
- ~ Playboy-playboy kozt "BAHAGIA". Bang 'Hercules' Ajay, Angga 'Djionk', The JumpAll, Si Arief, Anies. Makasih yaa, dah bareng-bareng kumpul kebo. Kucing-kucing yang datang dan pergi.
- ~ All Art Film School 2 crew + Azis, Didik, Mas Boggle. Thanx pengalamannya. Trus buat pelm yooo
- ~ All crew Untitled Production gayenk cah.....mabooooooooook trus
- ~ Seluruh pihak dan teman-teman yang datang dan pergi yang lom saya sebut satu-persatu
- ~ MUSIC yang membuat hidup-Q selalu bersemangat
- ~ Hitam putih hidup ini dan segelas air putih for inspiration (I believe any guardian angel in there)

Bayu Aji S "Dewadaru_24"

Kata Pengantar

Syukur alhamdulillah, kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa mencurahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga pada akhirnya laporan Skripsi ini dapat terselesaikan. Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Ada banyak pihak yang berperan dalam penyelesaian Skripsi ini, maka sudah sepantasnya kami mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Drs. M Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Bapak Heri Sismoro, S.Kom selaku dosen pembimbing, atas saran dan masukan serta kritikan yang membangun
4. Saudara Rusdi Kurniawan selaku pimpinan Art Film School Yogyakarta, tarima kasih atas kesempatan yang diberikan.
5. Seluruh Dosen dan segenap staff dan karyawan STMIK AMIKOM yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini.

Akhir kata kami berharap semoga laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa AMIKOM khususnya dan bagi STMIK AMIKOM umumnya, kami menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan pada Skripsi kami, untuk itu kritik dan saran yang membangun demi kebaikan Skripsi ini sangat diharapkan.

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR TABEL	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Rencana Penelitian	4
F. Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	7
A. Konsep Dasar Sistem	7
B. Konsep Dasar Informasi	8
C. Pengertian Multimedia	9
D. Elemen Multimedia	10
E. Konsep Dasar Animasi	13
F. Struktur Sistem Informasi Multimedia	14
G. Langkah-langkah Mengembangkan Sistem Multimedia	17
H. Teknik Pengajian Multimedia	20
I. Fungsi Efektif Multimedia	21

J. Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	22
J.1 Adobe After Effect 6.5	22
J.2 Adobe Photoshop CS	23
J.3 Macromedia Flash MX	24
J.4 Macromedia Director MX	25
J.5 Microsoft Visual Basic 6.0	27
J.6 Microsoft Access	28

BAB III ANALISIS PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA 30

A. Gambaran Umum Art Film School Yogyakarta	30
A.1 Sejarah Art Film School Yogyakarta	30
A.2 Tujuan Art Film School Yogyakarta	31
A.3 Struktur Organisasi	31
A.4 Hasil Karya	33
A.5 Sarana Informasi	34
B. Analisis dan Pengembangan Sistem Multimedia	34
B.1 Alasan Melakukan Analisis Sistem	34
B.2 Pendefinisian Masalah Multimedia	35
B.2.1 Sasaran dan Batasan Multimedia	35
B.2.2 Masalah dalam Sistem Multimedia	36
B.2.3 Analisis PIECES	36
B.2.3.1 Analisis Kinerja (Performance)	36
B.2.3.2 Analisis Informasi (Information)	37
B.2.3.1 Analisis Ekonomi (Economy)	38
B.2.3.1 Analisis Keamanan (Control)	38
B.2.3.1 Analisis Efisien (Efficiency)	38
B.2.3.1 Analisis Pelayanan (Service)	39
B.2.4 Studi Kelayakan	39
B.2.4.1 Analisis Kelayakan Teknik	40
B.2.4.2 Analisis Kelayakan Ekonomi	40
B.2.4.3 Analisis Kelayakan Hukum	41
B.2.4.4 Analisis Kelayakan Operasi	41

B.2.4.5 Analisis Kelayakan Strategik	41
B.2.5 Metode Analisis Biaya-Manfaat	41
B.2.5.1 Metode Analisis <i>Payback Periode</i>	44
B.2.5.2 Metode Analisis Pengembalian Investasi (ROI)	45
B.2.5.3 Metode Analisis Nilai Sekarang Bersih (NPV)	46
B.2.6 Analisis Kebutuhan	48
B.2.6.1 Kebutuhan Perangkat Keras	49
B.2.6.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	50
B.2.6.3 Teknologi Teknisi	50
BAB IV PEMBAHASAN	51
A. Merancang Konsep	51
B. Merancang Isi	51
C. Menulis Naskah	52
C.1 Rancangan Struktur Aplikasi	53
C.2 Rancangan Desain Menu	54
D. Merancang Grafik	59
E. Memproduksi Sistem	65
E.1 Pengeditan gambar dengan Adobe Photoshop CS	65
E.2 Pembuatan video untuk intro menggunakan Adobe After Effects 6.5	67
E.3 Pembuatan animasi menggunakan Macromedia Flash MX	69
E.4 Pembuatan Database dengan Microsoft Access	71
E.5 Pembuatan interface Visual Basic dan koneksi dengan Access Database	72
E.6 Proses pengintegrasian dalam Macromedia Director MX	76
E.6.1 Memulai Pembuatan Movie	76
E.6.2 Membuat Marker	78
E.6.3 Membuat Tombol Navigasi	78
E.6.4 Memasukkan Suara	80
E.6.5 Memanggil File *.exe Visual Basic di Director	80
E.6.6 Pembuatan Jam dan Tanggal	80

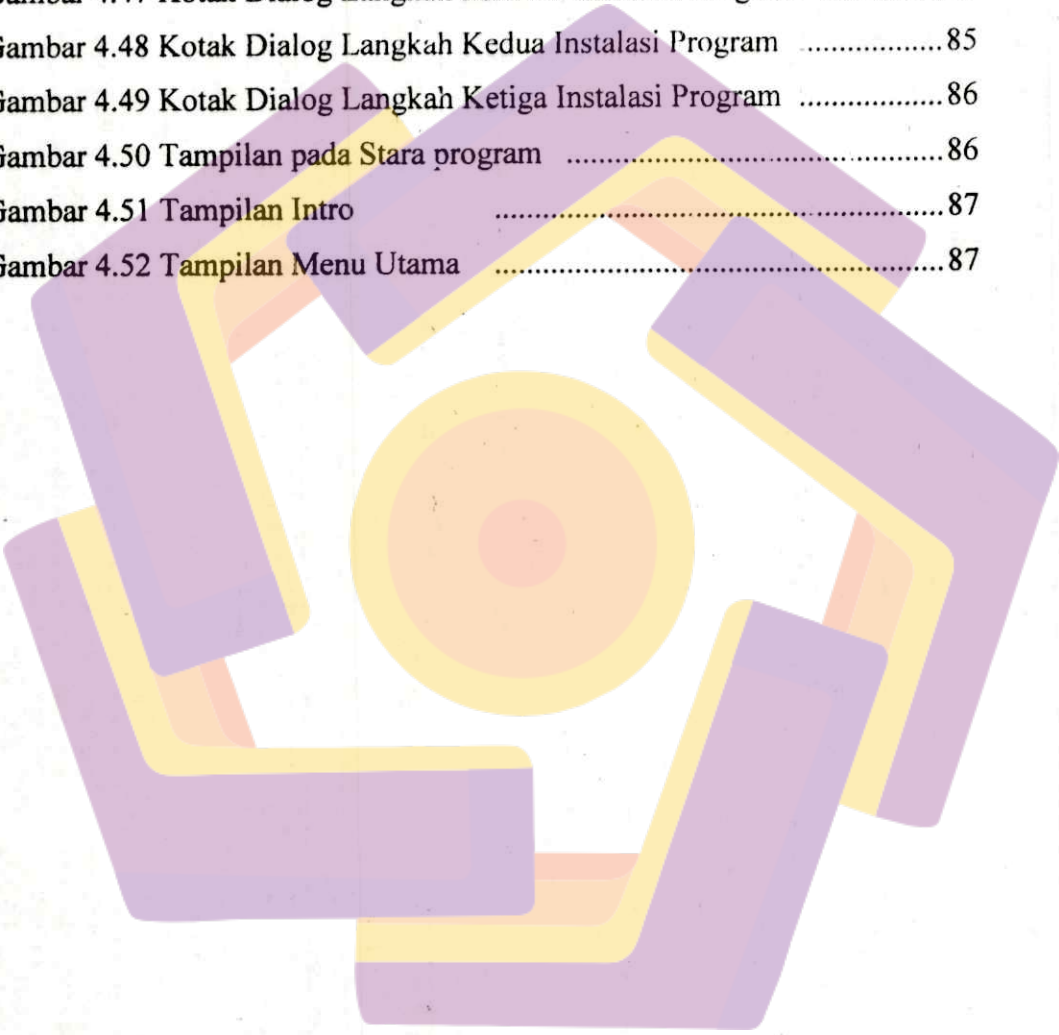
E.6.7 Pembuatan Slider Volume	81
E.6.8 Mengubah file *.dir menjadi *.exe	82
F.Package and Deployment pada Visual Basic 6.0	83
G. Melakukan Tes Pemakaian	84
H. Menggunakan Sistem	84
H.1 Spesifikasi Komputer yang Digunakan	84
H.2 Petunjuk Menjalankan Program.	85
I. Memelihara Sistem (dalam bentuk CD)	87
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
SURAT KETERANGAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Dasar Informasi	8
Gambar 2.2 Elemen Multimedia	10
Gambar 2.3 Struktur Desain Linear	14
Gambar 2.4 Struktur Desain Hierarki	15
Gambar 2.5 Struktur Desain Piramida	15
Gambar 2.6 Struktur Desain Polar	16
Gambar 2.7 Diagram Pengembangan Sistem	19
Gambar 2.8 Tampilan Adobe After Effects	23
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS	24
Gambar 2.10 Tampilan Macromedia Flash MX	25
Gambar 2.11 Tampilan Macromedia Director MX	26
Gambar 2.12 Tampilan Visual Basic 6.0	28
Gambar 2.13 Tampilan Microsoft Access 2003	29
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Art Film School Yogyakarta	32
Gambar 4.1 Struktur Hierarki dalam Kios Informasi	53
Gambar 4.2 Rancangan Intro	54
Gambar 4.3 Rancangan Menu Utama	55
Gambar 4.4 Rancangan Menu Pengantar	56
Gambar 4.5 Rancangan Menu Materi	57
Gambar 4.6 Rancangan Menu Organisasi	57
Gambar 4.7 Rancangan Menu Gallery	58
Gambar 4.8 Rancangan Menu Buku Tamu	58
Gambar 4.9 Rancangan Menu Contac Us	59
Gambar 4.10 Interface Intro	60

Gambar 4.11 Interface Menu Utama	61
Gambar 4.12 Interface Pengantar	61
Gambar 4.13 Interface Submenu Sejarah	62
Gambar 4.14 Interface Submenu Visi Misi	62
Gambar 4.15 Interface Materi	63
Gambar 4.16 Interface Organisasi	63
Gambar 4.17 Interface Gallery	64
Gambar 4.18 Interface Buku Tamu	64
Gambar 4.19 Interface Contac Us	65
Gambar 4.20 Setting Gambar	65
Gambar 4.21 Gambar yang akan diedit	66
Gambar 4.22 Gambar hasil editan	66
Gambar 4.23 Setting Video	67
Gambar 4.24 Gambar Timeline	67
Gambar 4.25 Pemberian efek dari frame ke frame	68
Gambar 4.26 Setting Render	68
Gambar 4.27 Setting Output Module	69
Gambar 4.28 Setting Video Compression	69
Gambar 4.29 Setting Convert to Symbol	70
Gambar 4.30 Bekerja dengan Efek Masking	70
Gambar 4.31 Interface Export Flash Player	71
Gambar 4.32 Interface table Buku tamu	71
Gambar 4.33 Kotak Dialog Login	76
Gambar 4.34 Setting Movie Director	76
Gambar 4.35 Import Objek pada Director	77
Gambar 4.36 Kotak Dialog Import Video	77
Gambar 4.37 Gambar marker	78
Gambar 4.38 Setting marker	78
Gambar 4.39 Interface Behaviour Inspector	79
Gambar 4.40 Setting suara	80
Gambar 4.41 Gambar Script Channel	81

Gambar 4.42 Kotak Dialog Channel Volume Slider81
Gambar 4.43 Kotak Dialog Projector Options82
Gambar 4.44 Kotak Dialog Create Projector82
Gambar 4.45 Kotak Dialog Save Projector As83
Gambar 4.46 Kotak Dialog Package and Deployment Wizard83
Gambar 4.47 Kotak Dialog Langkah Pertama Instalasi Program85
Gambar 4.48 Kotak Dialog Langkah Kedua Instalasi Program85
Gambar 4.49 Kotak Dialog Langkah Ketiga Instalasi Program86
Gambar 4.50 Tampilan pada Start program86
Gambar 4.51 Tampilan Intro87
Gambar 4.52 Tampilan Menu Utama87



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Biaya dan Manfaat	44
Tabel 3.2 Hasil Analisis	48

