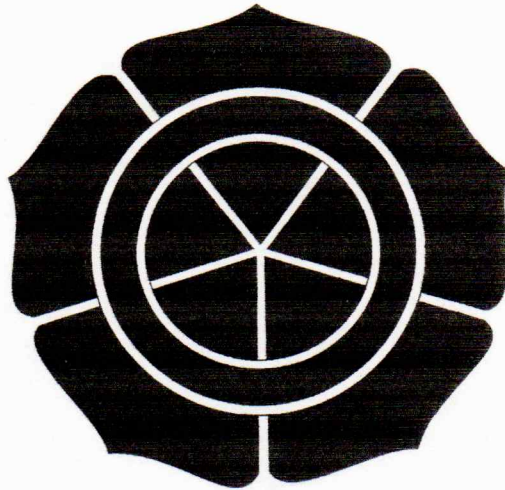


**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA YANG DINAMIS  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI  
PADA RUMAH BACA MANCA  
MOJOSONGO, BOYOLALI**

Skripsi



Disusun oleh:

**AGUNG TRIATMOJO**

**06.22.0578**

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

## HALAMAN PENGESAHAN

### ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA YANG DINAMIS SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA RUMAH BACA MANCA MOJOSONGO, BOYOLALI

Disusun guna memenuhi syarat gelar kesarjanaan jurusan Sistem Informasi pada  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta

Disusun Oleh :

**AGUNG TRIATMOJO**

06.22.0578

**SISTEM INFORMASI**

Telah diperiksa dan disetujui oleh :



Ketua STMIK AMIKOM

(DR. M Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Sudarmawan, MT)

## HALAMAN BERITA ACARA

### ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA YANG DINAMIS SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA RUMAH BACA MANCA MOJOSONGO, BOYOLALI

Skripsi ini telah dipresentasikan dan diuji didepan tim penguji Sekolah Tinggi  
Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 20 November 2007

Pukul : 10.40 WIB

Tempat : Ruang Network, STMIK AMIKOM Yogyakarta

Tim Penguji :

Tanda Tangan

Penguji I : Sudarmawan, MT



Penguji II : Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom



Penguji III : Krisnawati, S.Si, MT



# Halaman Persembahan

Skripsi Ini Penulis Persembahkan Untuk :

- ☞ Bapak & Ibu Tercinta atas segala didikan , peluh keringat serta Amanah yang diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini.
- ☞ Kakak-kakakku **tercinta** atas segala dukungan moralnya
- ☞ Semua sahabat-sahabatku, **thanks for everything... KEEP ROCKIN'**
- ☞ Semua Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta atas semua bimbingan dan arahnya selama penulis Kuliah.
- ☞ Semua Pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

## MOTTO

Aku berimprovisasi...

Aku gila karena MUSIK

Bahkan mata dan gigiku terbakar dalam demamnya...

Saat aku melompat aku bagai menyentuh langit

Dan saat aku turun kebumi aku seperti sendiri lagi





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA YANG DINAMIS SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA RUMAH BACA MANCA MOJOSONGO, BOYOLALI”.

Tersusunnya Skripsi ini tentunya atas bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ingin mengucapkan dan menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Dr.M.Suyanto, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer, STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi ini.
3. Ibu Anna Sushanti, selaku pengelola operasional rumah baca MANCA Mojosoongo
4. Ayah dan Ibu, serta seluruh keluarga yang telah memberikan dorongan baik moril maupun materiil dan doanya sehingga skripsi ini dapat tersusun.
5. Seluruh karyawan rumah baca MANCA Mojosoongo.
6. Semua teman dan sahabatku yang telah banyak membantu dan memberi semangat sehingga skripsi ini terselesaikan

Disamping itu penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat diambil manfaatnya bagi mahasiswa lainnya.

Yogyakarta, 13 Agustus 2007

Penyusun

(Agung Triatmojo)

## 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
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumasan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6. Sistematika Penulisan Laporan.....	5
1.7. Jadwal Penelitian.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2. Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.1. Pengertian Multimedia.....	11
2.2.2. Konsep Dasar Animasi.....	14
2.3. Struktur Link Menu Multimedia.....	14
2.4. Langkah Pengembangan Multimedia.....	17
2.4.1. Sistem penyajian Multimedia.....	20
2.5. Perangkat Lunak Yang Digunakan... ..	22
2.5.1. Macromedia Director MX.....	22
2.5.2. Adobe Photoshop 7.0.....	25
2.5.3. SwiSHmax.....	28



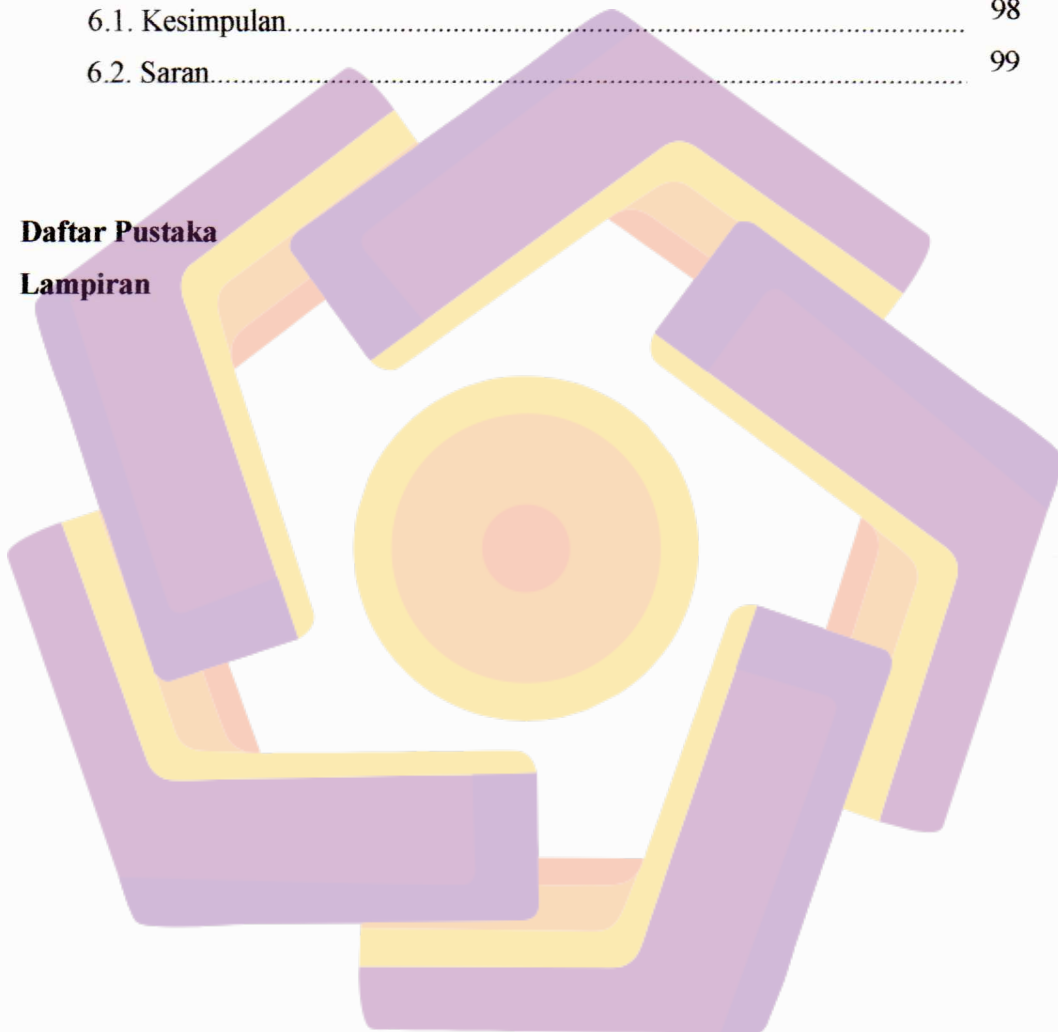
2.5.4. Sothink Glanda.....	29
<b>BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM.....</b>	<b>35</b>
3.1. Tinjauan Umum.....	35
3.1.1. Sekilas Tentang MANCA.....	35
3.1.2. Sejarah MANCA Mojosongo.....	36
3.1.3. Visi dan Misi.....	37
3.1.4. Sasaran dan Target Pembaca.....	37
3.1.5. Pengelola MANCA Mojosongo.....	38
3.1.6. Fasilitas dan Pelayanan.....	39
3.1.7. Jenis Kegiatan.....	41
3.1.8. Pendanaan.....	43
3.1.9. Sistem Promosi Yang Berjalan.....	44
3.1.10. Sisitem Informasi Pengadaan Buku.....	44
3.2. Analisis Sistem.....	45
3.2.1. Analisis Kelemahan Sistem.....	45
3.2.1.1 Analisis Kinerja.....	45
3.2.1.2 Analisis Informasi.....	46
3.2.1.3 Analisis Ekonomi.....	46
3.2.1.4 Analisis Pengendalian.....	47
3.2.1.5 Analisis Efisiensi.....	48
3.2.1.6 Analisis Pelayanan.....	48
3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	49
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	50
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	50
3.2.2.3 Kebutuhan Teknologi.....	51
3.2.2.4 Kebutuhan Informasi.....	51
3.2.2.5 Kebutuhan Pengguna.....	51
3.2.3. Analisis Kelayakan Sistem.....	52
3.2.3.1 Kelayakan Teknik.....	52
3.2.3.2 Kelayakan Operasi.....	52
3.2.3.3 Kelayakan Ekonomi.....	53

3.2.3.3.1 Metode Analisis Biaya dan Manfaat.....	53
3.2.3.3.2 Metode Periode Pengembalian.....	56
3.2.3.3.3 Metode Pengembalian Investasi.....	56
3.2.3.3.4 Metode Nilai Sekarang.....	57
3.2.3.4. Kelayakan Hukum.....	59
<b>BAB IV PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA.....</b>	<b>60</b>
4.1. Mendefinisikan Masalah.....	60
4.2. Merancang Konsep.....	60
4.3. Merancang Isi.....	61
4.4. Merancang Naskah.....	63
4.5. Merancang Grafik.....	65
4.5.1. Tampilan Intro.....	66
4.5.2. Menu Utama.....	67
4.5.3. Menu Sekilas.....	69
4.5.4. Menu Kegiatan.....	71
4.5.5. Menu Produk.....	72
4.5.6. Menu Donatur.....	73
4.6. Memproduksi Sistem.....	75
4.6.1. Pembuatan Desain Grafis Dengan Adobe Photoshop 7.0.....	75
4.6.2. Pembuatan Animasi Teks Dengan SWiSH max.....	79
4.6.3. Membuat Tombol Dengan Sothink Glanda.....	80
4.6.4. Membuat Aplikasi dengan Macromedia Director MX.....	82
<b>BAB V UJI PEMAKAIAN DAN MENGGUNAKAN SISTEM.....</b>	<b>91</b>
5.1. Melakukan Uji Pemakaian.....	91
5.1.1 Uji Pemakaian Halaman Intro.....	92
5.1.2 Uji Pemakaian Menu Utama.....	92
5.1.3 Uji Pemakaian Menu Sekilas.....	93
5.1.4 Uji Pemakaian Menu Kegiatan.....	93
5.1.5 Uji Pemakaian Menu Produk.....	94
5.1.6 Uji Pemakaian Menu Donatur.....	94
5.2. Menggunakan Sistem.....	95

5.2.1. Spesifikasi Komputer Yang Digunakan.....	95
5.2.2. Cara Menggunakan CD Aplikasi.....	95
5.3. Memelihara Sistem.....	96
5.3.1. Perangkat Keras.....	96
5.3.2. Perangkat Lunak.....	96
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>98</b>
6.1. Kesimpulan.....	98
6.2. Saran.....	99

**Daftar Pustaka**

**Lampiran**

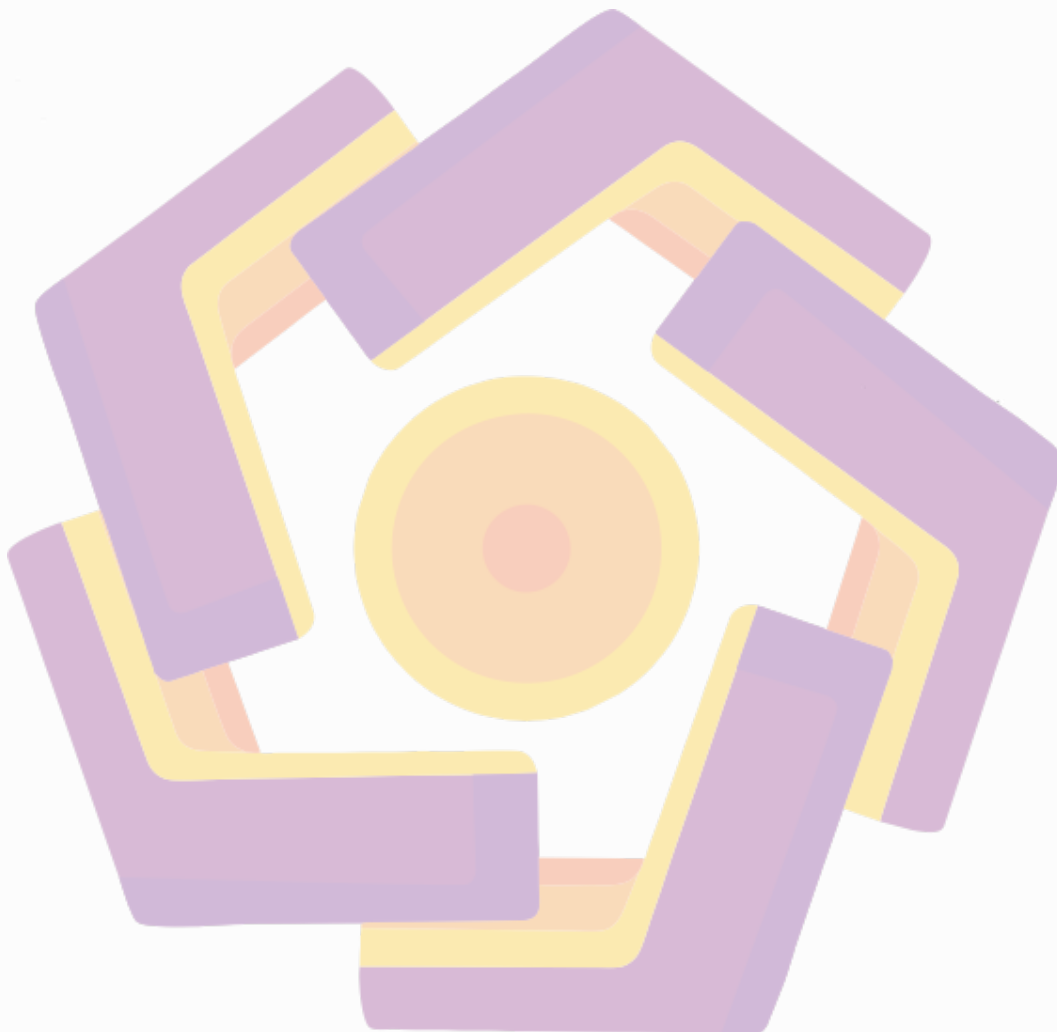


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-Elemen Multimedia.....	12
Gambar 2.2 Struktur Linier.....	15
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	15
Gambar 2.4 Struktur Piramida.....	16
Gambar 2.5 Struktur Polar.....	16
Gambar 2.6 Model Icon.....	17
Gambar 2.7 Proses Pengembangan Sistem.....	18
Gambar 2.8 Tampilan Macromedia Director MX.....	23
Gambar 2.9 Lembar Kerja Adobe Photoshop 7.0.....	27
Gambar 2.10 Tampilan Window SWiSHmax.....	29
Gambar 2.11 Tampilan Sothink Glanda.....	34
Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi.....	39
Gambar 4.1 Struktur Multimedia Dengan Metode Hierarki .....	64
Gambar 4.2 Tampilan Movie Intro.....	66
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	68
Gambar 4.4 Tampilan Menu Sekilas.....	70
Gambar 4.5 Tampilan Menu Kegiatan.....	71
Gambar 4.6 Tampilan Menu Produk.....	72
Gambar 4.7 Tampilan Menu Donatur.....	74
Gambar 4.8 New File Adobe Photoshop 7.0.....	76
Gambar 4.9 Penggabungan Gambar Dengan Adobe Photoshop 7.0.....	79
Gambar 4.10 Import File Cast Member Director MX.....	84
Gambar 4.11 Behaviour Inspector.....	87
Gambar 4.12 Behaviour Script.....	87
Gambar 4.13 Publish Setting.....	89
Gambar 4.14 File Projector.....	90
Gambar 5.1 Uji Pemakaian Movie Intro.....	92
Gambar 5.2 Uji Pemakaian Menu Utama.....	92
Gambar 5.3 Uji Pemakaian Menu Sekilas.....	93



Gambar 5.4 Uji Pemakaian Menu Kegiatan.....	93
Gambar 5.5 Uji Pemakaian Menu Produk.....	94
Gambar 5.6 Uji Pemakaian Menu Donatur.....	94





## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian.....	8
Tabel 3.1 Rincian Biaya dan Manfaat.....	55
Tabel 3.2 Hasil Analisis.....	58
Tabel 4.1 Penggabungan Elemen Multimedia Pada Halaman Intro.....	67
Tabel 4.2 Penggabungan Elemen Multimedia Pada Menu Utama.....	69
Tabel 4.3 Penggabungan Elemen Multimedia Pada Menu Sekilas.....	70
Tabel 4.4 Penggabungan Elemen Multimedia Pada Menu Kegiatan.....	71
Tabel 4.5 Penggabungan Elemen Multimedia Pada Menu Produk.....	73
Tabel 4.6 Penggabungan Elemen Multimedia Pada Menu Donatur.....	74
Tabel 4.7 Tampilan Background.....	77
Tabel 4.8 Tampilan Animasi Teks.....	79
Tabel 4.9 Tombol Yang Dipakai.....	81