

**ANALISIS DAN PERANCANGAN DIGITAL VIDEO MULTIMEDIA
DALAM VIDEO CD PROFIL LEMBAGA KEUANGAN MIKRO BMT
KUBE SEJAHTERA UNIT 020 DAN KUBE SIDO LANCAR**

SKRIPSI



Acc Presentasi

29/1/2007

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'M. Suryanto'.

M. Suryanto

Disusun oleh:

Dwi Mur Sudaryanto

03.11.0358

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2007**

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN DIGITAL VIDEO MULTIMEDIA DALAM VIDEO CD PROFIL LEMBAGA KEUANGAN MIKRO BMT KUBE SEJAHTERA UNIT 020 DAN KUBE SIDO LANCAR

Disusun sebagai syarat menyelesaikan Jenjang Strata-1 Jurusan Teknik
Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
STMIK AMIKOM Yogyakarta

Diajukan oleh:
Dwi Mur Sudaryanto
03.11.0358

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh:

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

(Drs. M. Suyanto, MM.)

Dosen Pembimbing

(Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom.)

HALAMAN BERITA ACARA

LAPORAN SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN DIGITAL VIDEO MULTIMEDIA
DALAM VIDEO CD PROFIL LEMBAGA KEUANGAN MIKRO BMT
KUBE SEJAHTERA UNIT 020 DAN KUBE SIDO LANCAR**

Disusun sebagai syarat menyelesaikan Jenjang Strata-1 Jurusan Teknik
Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
STM IK AMIKOM Yogyakarta

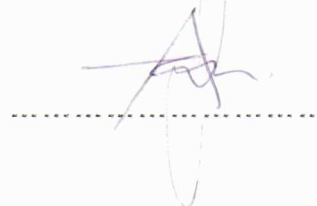
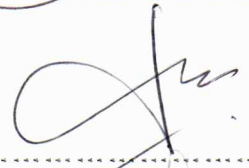
Telah dipresentasikan didepan penguji:

Pada hari : Rabu
Tanggal : 21 Febuari 2007
Jam : 8.30
Tempat : Pixel

Tim Penguji

Tanda tangan

1. Ir.Abas Ali Pangera, M.Kom
2. Sudarmawan, M.T
3. Andi Sunyoto, S.Kom



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr Wb.

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah, Tuhan seru sekalian alam yang telah menyinari hati dengan cahaya-Nya yang terang benderang, sholawat dan salam semoga selalu melimpah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, dan para sahabatnya yang telah berjuang membuka kegelapan hati manusia.

Alhamdulillah, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul. **ANALISIS DAN PERANCANGAN DIGITAL VIDEO MULTIMEDIA DALAM VIDEO CD PROFIL LEMBAGA KEUANGAN MIKRO BMT KUBE SEJAHTERA UNIT 020 DAN KUBE SIDO LANCAR**

Pada kesempatan ini penyusun ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dorongan, bimbingan serta bantuan yang sangat bermanfaat hingga terselesainya Laporan Skripsi ini.

Ucapan terimakasih yang tak terhingga penyusun sampaikan kepada:

1. Bapak Drs.M.Suyanto, MM selaku Direktur STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Drs.M.Suyanto, MM. selaku dosen pembimbing yang banyak membantu dalam menyelesaikan Laporan Skripsi ini.
3. Semua pihak LKM KUBE Sejahtera unit 020 dan KUBE Sido Lancar atas bantuan dan kerjasama yang baik.
4. Bapak dan Ibu tercinta terimakasih atas kesempatan, kesabaran, bimbingan, dorongan serta do'a yang tidak pernah terputus.

Akhirnya penulis berharap agar Skripsi ini dapat dipergunakan sebagai tambahan khasanah pustaka dan dapat dimanfaatkan bagi pihak yang membutuhkan.

Wassalamualaikum Wr Wb.

Yogyakarta, 13 Januari 2007

Penyusun



DAFTAR ISI

Halaman judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman berita acara	iii
Kata penagantar	iv
Daftar isi	v
Daftar tabel	ix
Daftar gambar	ix
Bab I Pendahuluan	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah	2
I.3. Batasan Masalah	3
I.4. Maksud Dan Tujuan	3
I.5. Metode Pengumpulan Data	4
I.6. Sistematika Penulisan	5
Bab II Dasar Teori	7
II.1. Konsep Dasar Multimedia	7
II.1.1. Sejarah Multimedia	6
II.1.2. Pengertian Multimedia	6
II.1.3. Objek-objek Multimedia	9
II.1.3.1 Teks	9
II.1.3.2. Grafik	10
II.1.3.3. Bunyi	10
II.1.3.4 Video	11
II.1.3.4.1 Digital Video	11
II.1.3.4.2 Standar Video	12
II.1.3.4.3 Format File Video	12
II.1.3.4.4 Digitalisasi Video	14
II.1.3.4.5 Kompresi Video	14
II.2. Pengembang Sistem Multimedia	15

II.2.1 Siklus Hidup Pengembang Aplikasi Multimedia.....	15
II.2.2 Pendefinisikan Masalah Multimedia.....	18
II.2.2.1 Sasaran Dan Batasan Sistem Multimedia.....	19
II.2.2.2 Masalah Dalam Multimedia.....	19
II.2.2.3 Mengidentifikasi Pemakai Akhir Dalam Sistem Multimedia.....	20
II.2.3 Studi Kelayakan.....	21
II.2.4 Merancang Konsep.....	22
II.2.5 Merancang Isi Multimedia.....	23
II.2.6 Merancang Naskah.....	24
II.2.7 Merancang Grafik Pada Multimedia.....	26
II.2.8 Memproduksi Sistem Multimedia.....	28
II.2.9 Pengetesan Sistem Multimedia.....	28
II.2.10 Menggunakan Sistem Multimedia.....	29
II.2.11 Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	29
II.3 Sistem Perangkat Lunak.....	30
II.3.1 Adobe Audition 1.0.....	30
II.3.1.1 Mengolah Suara Dengan Adobe Audition 1.0.....	30
II.3.1.2 Mengenal Tampilan Edit View.....	31
II.3.2 Corel Draw.....	32
II.3.2.1 Layar Corel Draw.....	32
II.3.3 Movie Edit Pro.....	35
II.3.3.1 Layar Movie Edit Pro.....	35
II.3.3.2 Mode Capture.....	37
II.3.3.3 Mode Edit.....	39
II.3.3.3.1 Mode Pool.....	39
II.3.3.3.2 Video Screen.....	39
II.3.3.3.3 Movie Windows.....	40
II.3.3.4 Mode Make Movie.....	40
II.3.3.4.1 Output Video Digital.....	40
II.3.3.4.2 Output Magix Video.....	41

Bab III Tinjauan Umum	42
III.1. Latar Belakang LKM KUBE Sejahtera	42
III.2. Maksud dan Tujuan	42
III.3. Alamat LKM KUBE Sejahtera	43
III.4. Kegiatan LKM KUBE Sejahtera	44
III.5. Produk dan Unggulan LKM KUBE Sejahtera.....	44
III.5.1. Produk LKM KUBE Sejahtera	44
III.5.2. Unggulan LKM KUBE Sejahtera	46
III.6. Program Kerja LKM KUBE Sejahtera	47
III.7. Struktur Organisasi	48
III.7.1 Struktur Organisasi LKM KUBE Sejahtera.....	48
III.7.2. Struktur Organisasi KUBE Sido Lancar	49
III.8. Contoh Brosur	50
Bab IV Analisis Sistem	51
IV.1. Analisis Sistem	51
IV.2. Analisis PIECES	51
IV.2.1 Analisis Kinerja	51
IV.2.2. Analisis Informasi	52
IV.2.3. Analisis Ekonomi	52
IV.2.4. Analisis Keamanan	52
IV.2.5. Analisis Efisiensi	53
IV.2.6. Analisis Pelayanan	53
IV.3. Studi Kelayakan	54
IV.3.1. Kelayakan Teknis	54
IV.3.2. Kelayakan Operasi	54
IV.3.3. Kelayakan Ekonomi	54
IV.3.4. Kelayakan Hukum	55
IV.4. Metode Analisis Biaya Manfaat.....	55
IV.4.1. Analisis Payback Periode.....	56
IV.4.2. Analisis Return On Investment (ROI)	57
IV.4.3. Analisa Net Present Value (NPV)	58



IV.5. Analisis Kebutuhan Sistem	59
IV.5.1. Analisis Perangkat Keras	59
IV.5.1.1. Central Prosesing Unit	59
IV.5.1.2. Mouse	60
IV.5.1.3. Floppy Disk	60
IV.5.1.4. Keyboard	60
IV.5.1.5. Monitor	61
IV.5.1.6. Compact Disc	61
IV.5.1.7. CD ROM	61
IV.5.2. Analisis Perangkat Lunak	62
IV.5.3. Teknologi Teknisi	62
Bab V Perancangan dan Implementasi Sistem	63
V.1. Identifikasi Masalah	63
V.2. Merancang Konsep	63
V.2.1. Strategi Positioning	64
V.3. Merancang Isi	64
V.4. Merancang Naskah	71
V.5. Merancang Grafik	76
V.6. Produksi Sistem	78
V.7. Mengetes Sistem	82
V.8. Menggunakan Sistem	82
V.9. Pemeliharaan Sistem	83
Bab VI Kesimpulan dan Penutup	84
VI.1. Kesimpulan	84
VI.2. Saran	85
VI.3. Penutup	85
 Daftar pustaka	 86
Lampiran	87

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Panduan untuk pengembang aplikasi multimedia.....	16
Tabel 2.2 Studi Kelayakan	21
Tabel 4.1 NPV	55

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Siklus Pengembang Aplikasi Multimedia	15
Gambar 2.2 Siklus Pengembang Sistem Multimedia	16
Gambar 2.3 Tampilan Program Adobe Audition.....	30
Gambar 2.4 Tampilan Edit View	31
Gambar 2.5 Layar Corel Draw	32
Gambar 2.6 Timeline	36
Gambar 2.7 Storyboard	37
Gambar 2.8 Tampilan sumber video analog	38
Gambar 2.9 Tampilan sumber DV	38
Gambar 3.1 Brosur	50
Gambar 4.1. CPU	60
Gambar 4.2. Mouse	60
Gambar 4.3. Disket	60
Gambar 4.4. Keyborad	60
Gambar 4.5. Monitor	61
Gambar 4.6. CD ROM	61
Gambar 5.1 Positioning	64
Gambar 5.2 Manajer LKM KUBE Sejahtera.....	65
Gambar 5.3 Usaha Anggota KUBE	66
Gambar 5.4 Ny Tuminem Jualan Sayuran Keliling.....	66
Gambar 5.5 Ny Poni Muhiran jualan Makanan	67
Gambar 5.6 Ny Mustakinah Mengayam Bambu	68
Gambar 5.7 Contoh motif anyaman bamboo.....	68

Gambar 5.8 Suhadak dengan tanaman lomboknya.....	69
Gambar 5.9 Supeno dengan tanaman Lomboknya	70
Gambar 5.10 Pertemuan Rumpun.....	70
Gambar 5.11 Master control	77
Gambar 5.12 Tampilan recorder.....	77
Gambar 5.13	78
Gambar 5.14	78
Gambar 5.15 Title	79
Gambar 5.16 Audio FX	79
Gambar 5.17 Equalizer	80
Gambar 5.18 Video cleaning	81
Gambar 5.19 Trans FX	81

