

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PELAYANAN KONSUMEN**

**BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA CAMPUS STUDIO**

**BOGOR**

**SKRIPSI**



**DISUSUN OLEH :**

**ANDRI TRI SAPTONO**

**03.11.0170**

**PROGRAM SARJANA TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**“AMIKOM”**

**YOGYAKARTA**

**2008**

## HALAMAN PENGESAHAN

### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PELAYANAN KONSUMEN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA CAMPUS STUDIO BOGOR


Laporan Skripsi ini guna memenuhi syarat kelulusan pada program studi Strata Satu Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta



Disahkan dan disetujui oleh :

Ketua STMik “AMIKOM” Yogyakarta



  
(Dr. Mohammad Suyanto, MM)

## HALAMAN PENGESAHAN

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PELAYANAN KONSUMEN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA CAMPUS STUDIO BOGOR**

Laporan Skripsi ini guna memenuhi syarat kelulusan pada program studi Strata Satu Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



(Dr. Mohammad Suyanto, MM)

## HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini mengambil judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PELAYANAN KONSUMEN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA CAMPUS STUDIO BOGOR”**. Telah diuji dan dipertanggung jawabkan didepan para tim penguji di STMIK **“AMIKOM”** Yogyakarta yang dilaksanakan pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 15 Mei 2008  
Waktu : 10.40 wib  
Ruang : Pixel

**Tim Penguji**

Penguji I



( Dr. Mohammad Suyanto, MM )

Penguji II



( Sudarmawan, MT )

Penguji III



(Muhammad Rudyanto Arief, MT)

## Motto

hari ini, jalan ini pasti  
semakin berliku, masa  
depan belum tentu  
menjanjikan surga bagi  
mereka yang lemah dan  
mudah kecewa

(Mahatir Muhammad)

Jadilah diri kamu sendiri  
karena tidak ada yang  
melakukannya lebih baik  
dari diri kita sendiri.

(Franklin D. Roosevelt)

Semua pasti berjalan  
dengan baik apabila di  
imbangi dengan  
IMAN.....!!!!



## PERSAMBARAN

Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karuniaNya, sehingga SEMUA bisa berjalan dengan lancar.

To my famsly (Father, Mother, Brother n' Sister) yang telah memberi dukungan baik doa, nasehat, materi dan juga telah membimbing Aku hingga sampai seperti ini, Tanpa kalian, Aku bukan apa2. Love You ALL Makasih banget.....

Buat Keluarga besar Eyang Slamet(almh) & Eyang putri, Keluarga Om Nugroho, Keluarga Tante Ina, Tante Lisa. Thank's buat semua dukungan'y, bantuan'y, perhatian'y & waktu'y buat berbagi keceriaan, kebahagiaan, hingga skripsi ini dpt selesai. & gak lupa trima kasih juga buat pinjaman'y.hehehe....

Buat **IBC(Ivan Bengkel Custom)**thank's buat dukungan'y & dah jadi t4 pelarian yg baik, buat mas Ivan Mga Anak'y Lahir Sehat Walafiat. AMN.....

Miss "M" thank's Dah jd bagian dr semua ini, doa & dukunganmu sangat b'arti buatku selama ini.

**Ihe,Dhe&Menk's**,thaks bt dukungan'y & mga kalian bs jd smp kawin.hehehe....

To anak-anak **SITI A (2003)**.You are best friend's.....

**ABC(basket)**Thank's dah jd tmn bertanding yg sportif....Miss you All

**Eko, Mandes & ade,ade Kost A'Mur**, thank's bt semua waktu, senang susah & sedih, yg kita lalui b'sama. & maaf dah ngerepotin kalian(You are my best friend's

**JOTC (Jogjakarta Thunder Club)250**. Thank's dah jd Tmen nongkrong malem Minggu yg Asik.

My **AB 3757 JQ** tersayang, yang selama ini dengan setia menemani & penuh sabar nganterin Aku pergi.

To My **JL. KRANGGAN NO 68**, Thank's dah jd T4 berteduh hingga Skripsi ini selesai.

Dan semua pihak yang telah ikut mensukseskan skripsi ini, maaf mungkin ada yang ketinggalan harap maklum karena penulis hanyalah manusia biasa.

## **KATA PENGANTAR**

**Assalamu'alaikum Wr.Wb**

Alhamdulillah, puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang diberi judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PELAYANAN KONSUMEN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA CAMPUS STUDIO BOGOR”.

Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Jurusan Teknik Informatika. Laporan ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan, menganalisis, serta menerapkan pengetahuan yang di dapat diperkuliahan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Pada kesempatan kali ini ucapan terima kasih penulis haturkan kepada:

1. Bapak Drs. Mohammad Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM“ Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Mohammad Suyanto, MM selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan serta segala kemurahan hati kepada kami.

3. Bpk Muhammad Ibrahim selaku pemilik perusahaan Campus Studio yang memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian, yang juga memberikan informasi secara langsung maupun tidak langsung.
4. Keluargaku tercinta yang telah membantu dalam memberi nasihat, doa, dan material di penulisan skripsi ini.
5. Dan juga tidak lupa teman-teman yang membantu kelancaran penyusunan skripsi hingga terselesainya laporan ini.

Akhirnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kesalahan dan kekurangan yang terdapat dalam penulisan laporan skripsi ini. Semoga dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan kita semua, khususnya bagi teman-teman Teknik Informatika dan rekan-rekan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

Penyusun



## DAFTAR ISI

**HALAMAN JUDUL**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**HALAMAN BERITA ACARA**

**HALAMAN MOTTO**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR GAMBAR**

**DAFTAR TABEL**

**BAB I PENDAHULUAN**

I.1. Latar Belakang .....	1
I.2. Rumusan Masalah .....	2
I.3. Batasan Masalah .....	2
I.4. Tujuan Penelitian .....	2
I.5. Metode Pengumpulan Data .....	3
I.6. Sistematika Penulisan Laporan .....	4

**BAB II DASAR TEORI**

II.1. Konsep Dasar Sistem .....	8
II.1.1 Komponen ( <i>Component</i> ) .....	8
II.1.2 Batasan Sistem ( <i>boundary</i> ) .....	9
II.1.3 Lingkungan Luar Sistem ( <i>environment</i> ) .....	9
II.1.4 Penghubung Sistem ( <i>Interface</i> ) .....	9
II.1.5 Masukan Sistem ( <i>Input</i> ) .....	10
II.1.6 Keluaran Sistem ( <i>Output</i> ) .....	10

II.1.7 Pengolahan Sistem(process ).....	10
II.1.8 Sasaran Sistem ( <i>Goal</i> ) .....	10
II.2 Konsep Dasar Informasi .....	11
II.2.1 Pengertian Informasi.....	11
II.2.2 Kualitas Informasi .....	12
II.3 Konsep Dasar Multimedia .....	13
II.3.1 Sejarah Multimedia.....	13
II.3.2 Pengertian Multimedia .....	14
II.3.3 Kelebihan Multimesia.....	15
II.3.4 Komponen Multimedia.....	15
II.3.5 Konsep Dasar Animasi.....	17
II.3.6 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	18
II.3.7 SiklusPengembangan Multimedia.....	21
II.3.7.1 Mendefinisikan Masalah.....	21
II.3.7.2 Studi Kelayakan.....	22
II.3.7.3 Analisis Kebutuhan.....	22
II.3.7.4 Merancang Konsep.....	23
II.3.7.5 Merancang Isi .....	23
II.3.7.6 Merancang Naskah .....	23
II.3.7.7 Merancang Grafik.....	23
II.3.7.8 Memproduksi Sistem Multimedia .....	24
II.3.7.9 Mengetes Sistem Multimedia .....	24
II.3.7.10 Menggunakan Sistem Multimedia.....	24

II.3.7.11 Pemelihara Sistem Multimedia.....	25
II.4 Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	25
II.4.1 Macromedia Director MX2004 .....	25
II.4.2 Adobe Photoshop 7.0.....	27
II.4.3 CorelDraw 11 .....	29
II.4.5 Cool Edit Pro.2.0 Multitrack .....	32
II.4.6 Swiss 2.0 .....	33
<b>BAB III GAMBARAN UMUM</b>	
III.1. Sejarah Campus Studio .....	35
III.2 Visi dan Misi Perusahaan .....	34
III.3 Struktur Organisasi Dan Tata Kerja Perusahaan.....	35
III.4 Ruang Lingkup Usaha.....	41
<b>BAB IV ANALISIS SISTEM MULTIMEDIA</b>	
IV.1. Siklus Hidup Pengembangan Sistem Multimedia.....	45
IV.2.1 Pendefinisian Masalah Pada Campus Studio .....	46
IV.2.2. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia pada Campus Studio .....	46
IV.2.3 Masalah Dalam Sistem Multimedia Pada Campus Studio..	47
IV.3. Analisi PIECES .....	47
IV.3.1. Analisis Kinerja.....	48
IV.3.2. Analisis Informasi .....	49
IV.3.3. Analisis Ekonomi .....	49
IV.3.4. Analisis Pengendalian .....	50

IV.3.5. Analisis Efisiensi.....	50
IV.3.6. Analisis Pelayanan .....	51
IV.4 Studi Kelayakan .....	52
IV.4.1 Kelayakan Teknis.....	52
IV.4.2 Kelayakan Ekonomis .....	52
IV.4.3 Kelayakan Operasional .....	53
IV.4.4 Kelayakan Hukum.....	53
IV.5 Analisis Kebutuhan Sistem .....	54
IV.5.1 Kebutuhan Perangkat keras ( <i>hardware</i> ) .....	54
IV.5.2 Kebutuhan Perangkat Lunak( <i>software</i> ) .....	55
IV.5.3 Kebutuhan Teknisi .....	55
IV.6 Metode Analisis Biaya –Manfaat.....	56
IV.6.1 Analisis <i>Payback</i> Periode.....	59
IV.6.2 Analisis <i>Return On Investment</i> (ROI).....	60
IV.6.3 Analisis <i>Net Present Value</i> (NPV).....	61
<b>V. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MULTIMEDIA</b>	
V.1 Merancang Konsep.....	65
V.1.1 Tekni penyajian .....	66
V.1.1 Fungsi Efektif Multimedia .....	68
V.2 Merancang Isi .....	70
V.3 Merancang Naskah .....	71
V.4 Merancang Grafik.....	72
V.4.1 Tampilan Pembuka.....	73



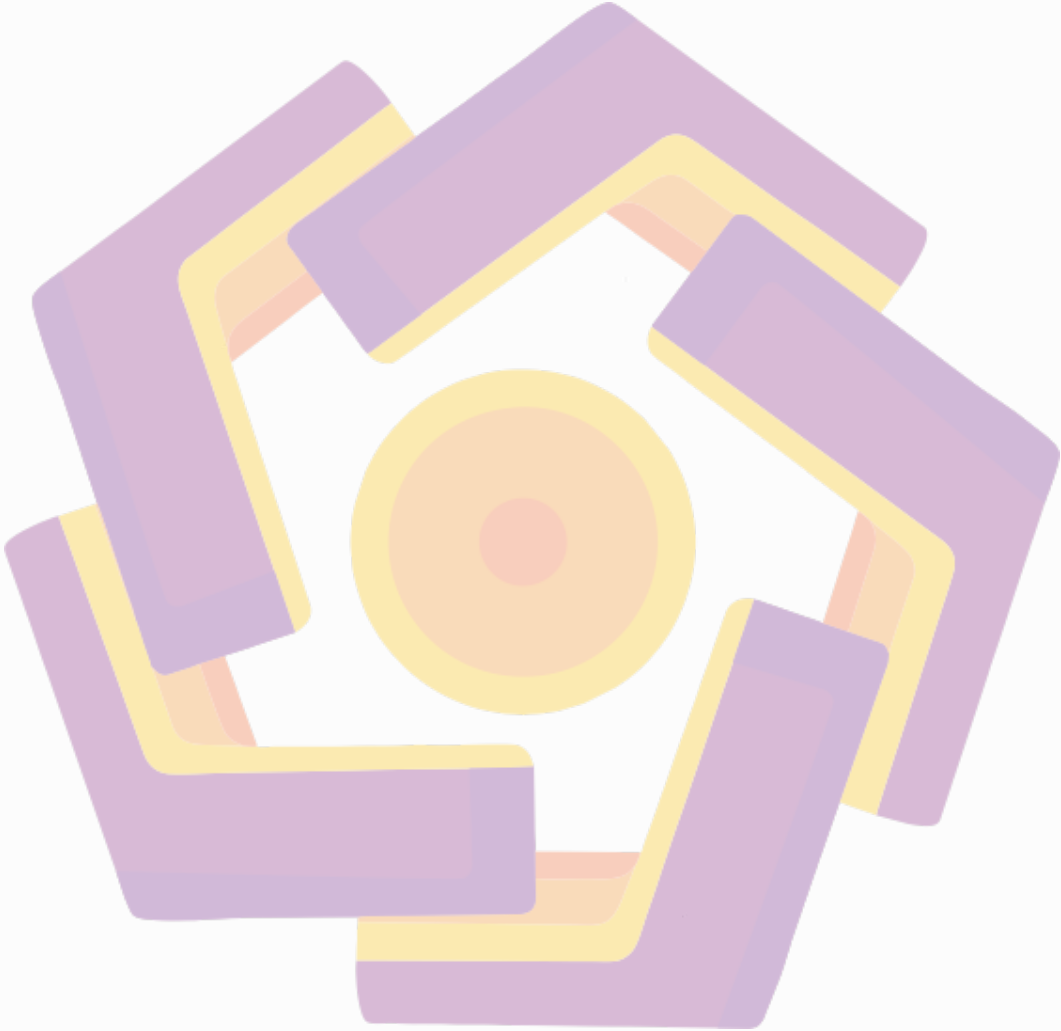
V.4.2 Menu Utama .....	73
V.4.3 Menu Order .....	75
V.4.4 Menu Foto .....	76
V.4.5 Menu Video .....	77
V.4.6 Menu Produk .....	77
V.4.7 Menu Halaman Transaksi.....	78
V.4.8 Menu Admin.....	80
V.5. Memproduksi Sistem.....	82
V.5.1 Membuat <i>Background</i> Dan Tombol Menu.....	82
V.5.2 Pembuatan <i>File</i> Animasi .....	85
V.5.3 Pembuatan <i>File</i> Video .....	85
V.5.4 Mengimpor Objek Menu Utama .....	91
V.5.5 Menyusun Tampilan Sub Menu .....	91
V.5.6 Menghubungkan Antar Halaman .....	93
V.5.7 Membuat Database Sederhana .....	95
V.6. Mengetes Sistem.....	100
V.7. Menggunakan Sistem .....	101
V.8. Memelihara Sistem.....	103

## **BAB VI PENUTUP**

VI.1 Kesimpulan .....	104
VI.1.1 Kelebihan .....	104
VI.1.2 Kekurangan .....	105
VI.2 Saran.....	106

**DAFTAR PUSTAKA**

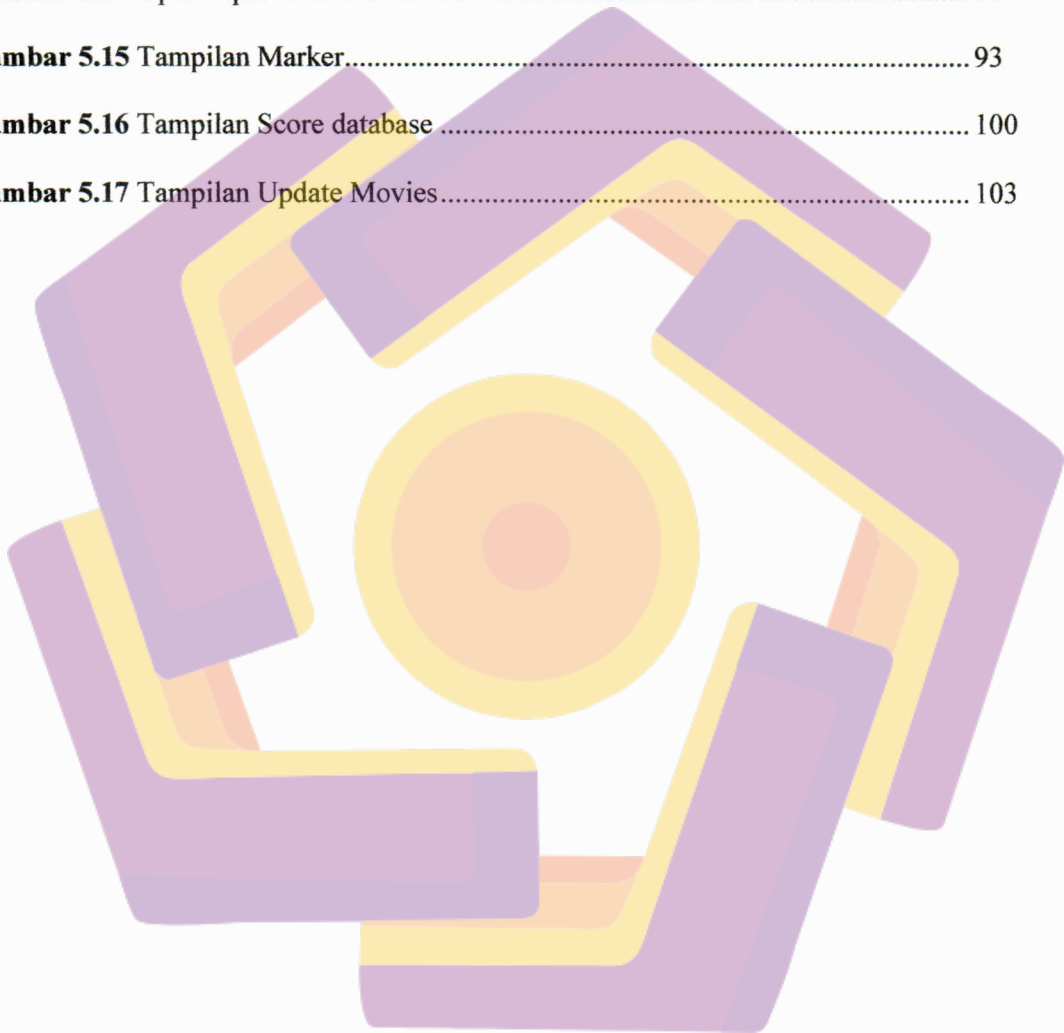
**LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Karakteristik Sistem .....	11
<b>Gambar 2.2</b> Komponen Multimedia .....	15
<b>Gambar 2.3</b> Struktur Linear .....	19
<b>Gambar 2.4</b> Struktur Hierarki .....	19
<b>Gambar 2.5</b> Struktur Piramid .....	20
<b>Gambar 2.6</b> Struktur Polar .....	20
<b>Gambar 2.7</b> Siklus Pengembangan Sistem .....	21
<b>Gambar 2.8</b> Lembar Kerja Macromedia Director MX 2004 .....	26
<b>Gambar 2.9</b> Lembar Kerja Adobe Photoshop 7 .....	28
<b>Gambar 2.10</b> Lembar Kerja CorelDraw 11 .....	29
<b>Gambar 2.11</b> Lembar Kerja Cool Edit Pro 2.0 .....	32
<b>Gambar 2.12</b> Lembar Kerja Swish 2.0 .....	33
<b>Gambar 3.1</b> Struktur Organisasi Campus Studio .....	36
<b>Gambar 5.1</b> Struktur Aplikasi Multimedia Campus Studio .....	71
<b>Gambar 5.2</b> Tampilan Pembuka .....	73
<b>Gambar 5.3</b> Tampilan Menu Utama .....	74
<b>Gambar 5.4</b> Tampilan Menu Order .....	75
<b>Gambar 5.5</b> Tampilan Menu foto .....	76
<b>Gambar 5.6</b> Tampilan Menu Video .....	77
<b>Gambar 5.7</b> Tampilan Menu Produk .....	78
<b>Gambar 5.8</b> Tampilan Menu Halaman Transaksi .....	30
<b>Gambar 5.9</b> Tampilan Menu Admin .....	31

<b>Gambar 5.10</b> Opsi Pengaturan File Pada Adobe Photoshop 7.....	83
<b>Gambar 5.11</b> Opsi Pengaturan Flie Pada Adobe Premier 6.5.....	87
<b>Gambar 5.12</b> Pengeditan Menggunakan Adobe Premier 6.5.....	88
<b>Gambar 5.13</b> Jendela MPEG Encoderdi Adobe Premier 6.5.....	90
<b>Gambar 5.14</b> Opsi Import .....	91
<b>Gambar 5.15</b> Tampilan Marker.....	93
<b>Gambar 5.16</b> Tampilan Score database .....	100
<b>Gambar 5.17</b> Tampilan Update Movies.....	103





## DAFTAR TABEL

**Tabel 4.1** Perhitungan Biaya Proyek ..... 59

**Table 4.2** Hasil Analisis..... 63

