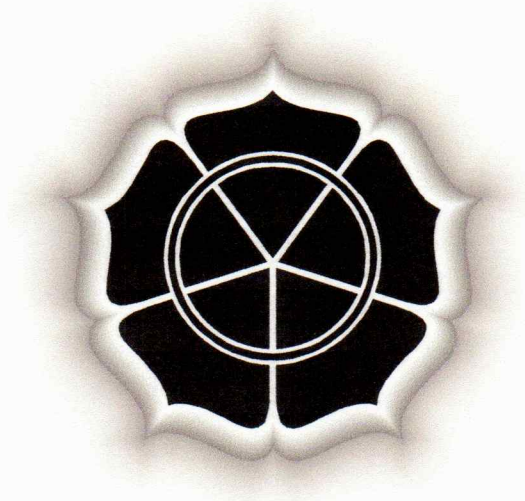


**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI SICERDIK PADA
JOGJA MEDIANET**

Skripsi



Disusun oleh:

ABDUL MUKLIS
03.11.0174

PROGRAM STRATA-1

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM” YOGYAKARTA

2009

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI SICERDIK PADA
JOGJA MEDIANET**

SKRIPSI

Disusun guna memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Komputer Jurusan Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta

Disusun oleh:

ABDUL MUKLIS

03.11.0174

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM” YOGYAKARTA
2009**

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI SICERDIK PADA
JOGJA MEDIANET**

SKRIPSI


Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi Strata Satu (S1)
pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer "AMIKOM" Yogyakarta

Telah Diterima dan Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing


(Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom)

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta


(Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM)

BERITA ACARA

SKRIPSI


ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI SICERDIK PADA JOGJA MEDIANET

Skripsi ini telah dipresentasikan dan diuji didepan tim penguji skripsi program Strata-1 Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta, oleh :

Nama : Abdul Muklis
Hari : Selasa
Tanggal : 21 April 2009
Jam : 08.50 WIB
Tempat : Ruang Pixel, Kampus Terpadu STMIK AMIKOM

Tim Penguji:

Penguji I


(Amir Fatah Sofyan, ST, M.KOM)

Penguji II


(Bambang Sudaryatno, DRS, MM)

Penguji III

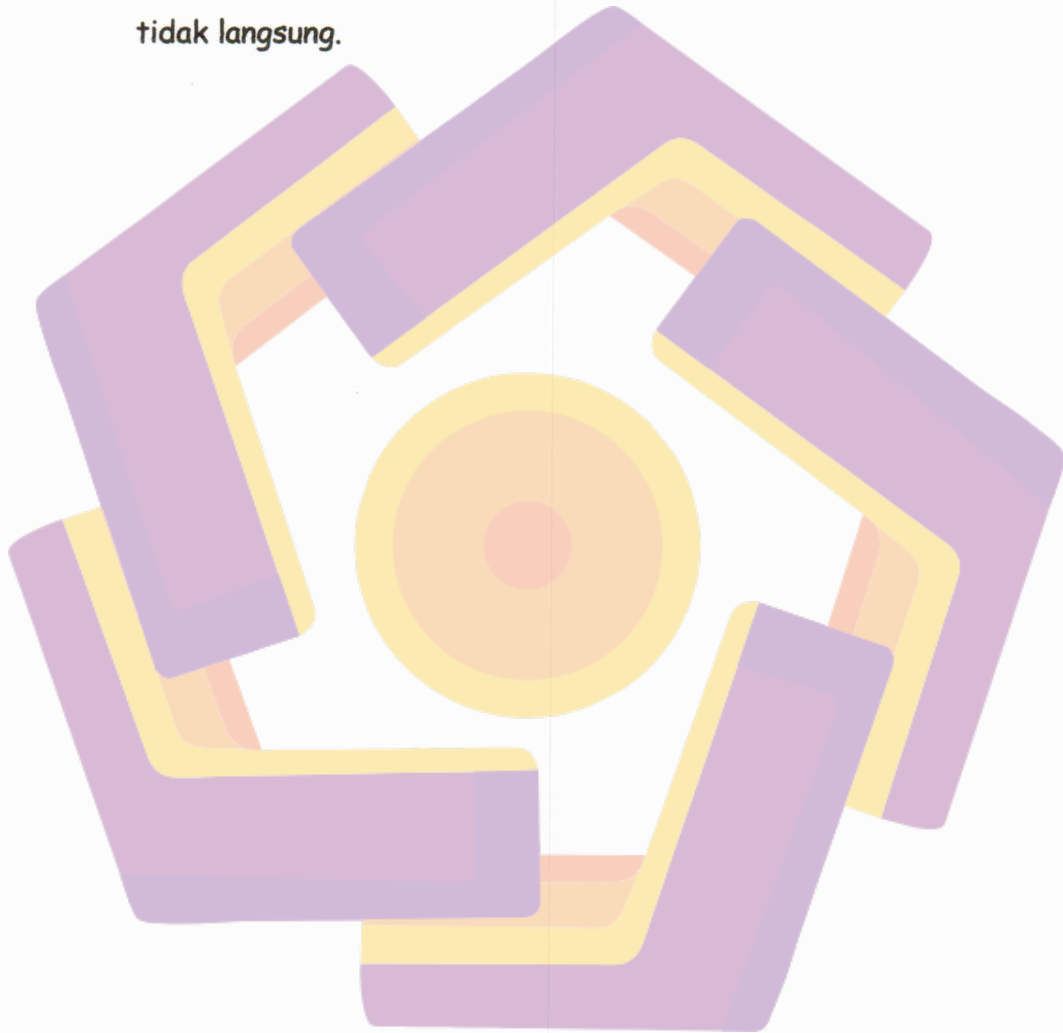

(Krisnawati, S.SI, MT)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat yang telah di berikan kepada kita, tidak lupa ucapan terimakasih juga kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu skripsi ini penulis persembahkan kepada pihak - pihak yang telah ikut memberi dukungan baik lahir maupun batin

1. Bapak/Ibu serta keluarga yang selalu memberi dukungan lahir batin dan selalu memberi nasihat-nasihat yang sifatnya membangun.
2. Teman-teman jurusan TI angkatan 2003 kelas "A"
3. Teman-teman dari "Bododotcom" yang udah gak jelas dimana.
4. Teman-teman dari UR-Hardware yang udah kasih dukungan.
5. Teman-teman Amikom yg terus kasih dukungan sekaligus motivasi.
6. Special thanx to "Putri", :ask you ask me, and as I promise you: , I will remember this word.

7. Temen-temen kost : Cak Leg, Munir Cungkring, adeknya Munir Andhika Boris, soulmatenya Andhika P-Manz, Roni n Nuri, Qiqi, Iwan, Basuki, Baihaqqi, Boyolali Fans Club, yang telah memberikan semangat dan dukungan baik langsung maupun tidak langsung.



MOTTO

- ✦ Jika ingin sukses di dunia, pelajarilah ilmu dunia. Jika ingin selamat di akhirat, pakailah ilmu agama dan jika ingin keduanya maka tuntutlah keduanya.
- ✦ Kegagalan bukanlah kesuksesan yang tertunda melainkan sesuatu yang patut kita perjuangkan dengan ikhtiar dan doa.
- ✦ Berkacalah pada cermin, sehingga tampak kekurangan dan keburukanmu dan ubahlah keburukanmu itu menjadi suatu kebaikan, adapun cermin itu adalah masa lalu.
- ✦ Serendah-rendah ilmu pengetahuan adalah yang terhenti pada lidah dan setinggi-tinggi ilmu pengetahuan adalah yang tampak pada seluruh amal perbuatannya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Segala puji bagi Allah yang telah menganugerahkan cahaya akal kepada umat manusia, yang dengannya manusia menjadi lebih mulia dibandingkan dengan makhluk-makhluk lainnya. Allah menghiasi kemuliaan manusia dengan ilmu pengetahuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI SICERDIK PADA JOGJA MEDIANET” ini dengan lancar.

Laporan skripsi ini disusun oleh penulis untuk memenuhi persyaratan kelulusan Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat terlaksana dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak DR. M. Suyanto, MM selaku Ketua Pengelola Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abbas Ali Pangerana, M Kom selaku Ketua Jurusan TI Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Amir F Sofyan, ST, M Kom selaku Dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan dukungan moril dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Kedua Orang tua, kakak dan adik penulis, yang selalu dengan sabar dan tidak pernah letih membesarkan, mendidik, dan mendoakan penulis agar menjadi manusia yang berahlak mulia dan berguna di dunia dan akhirat.
5. Bapak Yuyun dan Mas Eksan, dari Ozone Production.
6. Makasih Banyak teman teman yang sudah membantu.
7. Anak-anak kos Santren, yang selalu mendukung memberikan masukan-masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini. Semoga yang MAHA segalanya membalasnya, Amin.....!
8. Semua pihak yang sudah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebut satu per satu. makasih banyak untuk semua

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb

Yogyakarta, 5 Februari 2009

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN BERITA ACARA | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| HALAMAN MOTO | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2. Perumusan Masalah | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah | 2 |
| 1.4. Tujuan Penelitian | 2 |
| 1.5. Metode Pengumpulan Data | 3 |
| 1.6. Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II DASAR TEORI | 7 |
| 2.1. Konsep Dasar Sistem | 7 |
| 2.2. Konsep Dasar Informasi | 9 |
| 2.2.1 Pengertian Informasi | 9 |
| 2.2.1 Siklus Informasi | 9 |
| 2.2.1 Kualitas Informasi | 9 |
| 2.3. Konsep Dasar Multimedia | 10 |
| 2.3.1 Sejarah Multimedia | 10 |
| 2.3.2 Pengertian Multimedia | 11 |
| 2.3.3 Kelebihan Multimedia | 12 |
| 2.3.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia | 13 |
| 2.3.4.1. Struktur Linier | 14 |

| | |
|--|-----------|
| 2.3.4.2. Struktur Hierarki..... | 14 |
| 2.3.4.1. Struktur Piramida..... | 15 |
| 2.3.4.1. Struktur Polar | 15 |
| 2.3.5 Siklus Pengembangan Hidup Multimedia..... | 16 |
| 2.4. Perangkat Lunak yang Digunakan | 21 |
| 2.4.1. Macromedia Director MX 2004 | 21 |
| 2.4.2. Adobe Photoshop 7..... | 24 |
| 2.4.3. Corel Draw 11..... | 25 |
| BAB III GAMBARAN UMUM | 27 |
| 3.1. Sekilas Sicerdik | 27 |
| 3.2. Visi, Misi, dan Strategi Perusahaan..... | 34 |
| 3.3. Struktur Organisasi dan Tata Kerja Perusahaan | 35 |
| 3.4. Lisensi dan Layanan | 36 |
| BAB IV ANALISIS SISTEM MULTIMEDIA | 37 |
| 4.1. Alasan Melakukan Analisis Sistem..... | 37 |
| 4.2. Identifikasi Masalah | 37 |
| 4.2.1. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia | 38 |
| 4.2.2. Masalah dalam Sistem Multimedia..... | 39 |
| 4.3. Analisis PIECES..... | 40 |
| 4.3.1. Analisis Kinerja | 40 |
| 4.3.2. Analisis Informasi..... | 40 |
| 4.3.3. Analisis Ekonomi..... | 41 |
| 4.3.4. Analisis Kendali (<i>Control</i>) | 41 |
| 4.3.5. Analisis Efisiensi | 42 |
| 4.3.6. Analisis Pelayanan..... | 42 |
| 4.4. Analisis Kebutuhan Sistem | 43 |
| 4.4.1. Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)..... | 44 |
| 4.4.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) | 44 |
| 4.4.3. Teknologi Teknisi (<i>Brainware</i>) | 45 |
| 4.5. Metode Analisis Biaya-Manfaat..... | 46 |
| 4.5.1. Analisis Payback Perode | 53 |

| | | |
|--------|--|----|
| 4.5.2. | Analisa Return On Investment (ROI) | 53 |
| 4.5.3. | Analisa <i>Net Present Value</i> (NPV) | 55 |
| 4.6. | Studi Kelayakan | 56 |
| 4.6.1. | Kelayakan Teknologi | 57 |
| 4.6.2. | Kelayakan Operasional | 57 |
| 4.6.3. | Kelayakan Ekonomi | 58 |
| 4.6.4. | Kelayakan Hukum | 58 |

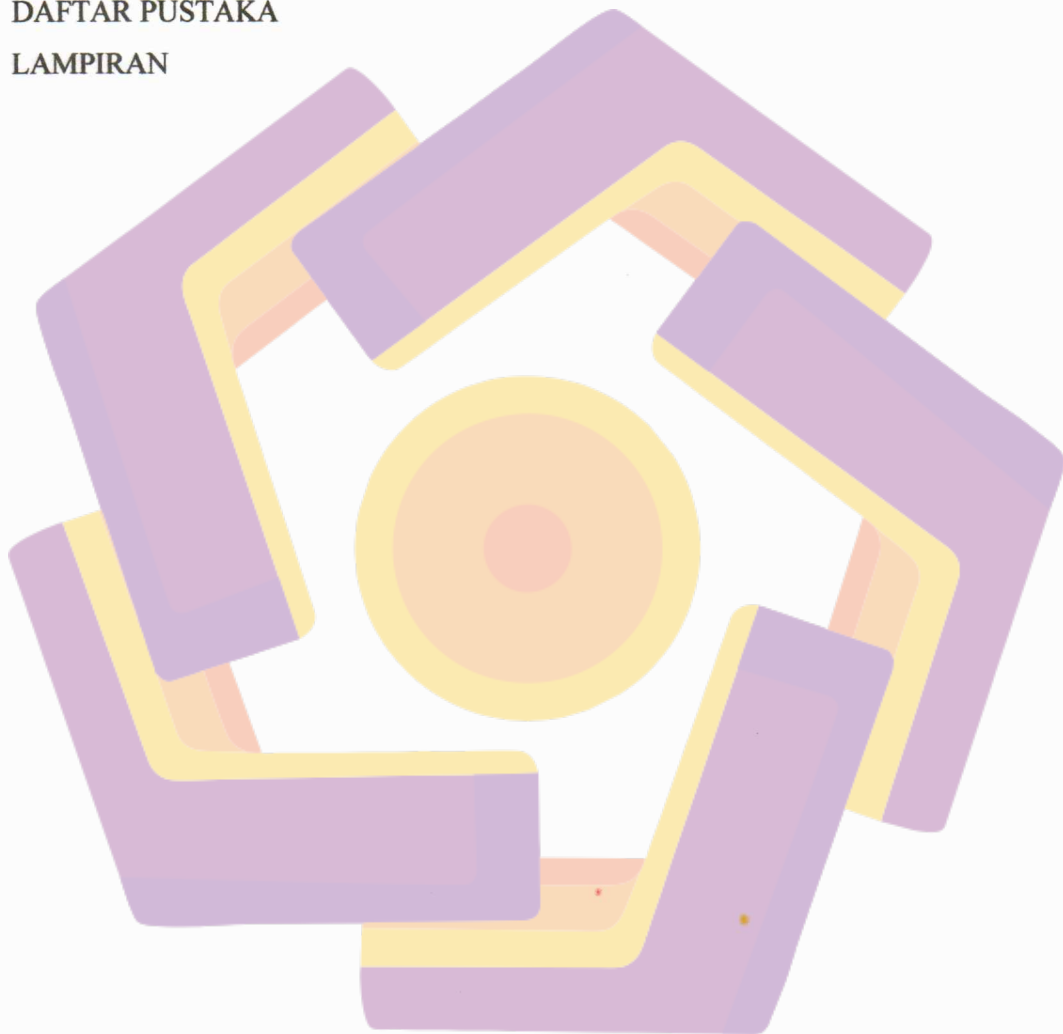
BAB V PERANCANGAN IMPLEMENTASI DAN PEMELIHARAAN

| | |
|---|----|
| SISTEM MULTIMEDIA..... | 59 |
| 5.1 Merancang Konsep..... | 59 |
| 5.2 Teknik Penyajian Multimedia..... | 60 |
| 5.3 Fungsi Efektif Multimedia..... | 61 |
| 5.4 Merancang Isi..... | 62 |
| 5.5 Merancang Naskah | 63 |
| 5.6 Merancang Grafik..... | 65 |
| 5.6.1. Tampilan Pembuka | 66 |
| 5.6.2. Menu Utama | 66 |
| 5.6.3. Menu Profil..... | 67 |
| 5.6.4. Menu Presentasi..... | 68 |
| 5.6.5. Menu Challenge..... | 70 |
| 5.6.6. Menu Tim Sicerdik | 72 |
| 5.6.7. Menu Contact | 73 |
| 5.7 Memproduksi Sistem..... | 73 |
| 5.7.1. Membuat Background..... | 74 |
| 5.7.2. Mengimpor Objek Menu Utama..... | 75 |
| 5.7.3. Menyusun Tampilan Sub Menu..... | 76 |
| 5.7.4. Menghubungkan Antar Halaman..... | 76 |
| 5.7.5. Membuat File EXE | 78 |
| 5.8 Uji Coba Sistem | 79 |
| 5.8.1. Pengetesan Umum | 80 |
| 5.8.2. Pengetesan Pemakai..... | 81 |

| | |
|------------------------------|-----------|
| 5.9 Menggunakan Sistem | 83 |
| 5.10 Memelihara Sistem | 84 |
| BAB IV PENUTUP | 86 |
| 6.1 Kesimpulan | 86 |
| 6.2 Saran | 86 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|--------------|--|----|
| Gambar 2.1. | Struktur Linier | 14 |
| Gambar 2.2. | Struktur Hierarki..... | 14 |
| Gambar 2.3. | Struktur piramida..... | 15 |
| Gambar 2.4. | Struktur polar | 15 |
| Gambar 2.5. | Proses pengembangan sistem multimedia | 16 |
| Gambar 2.6. | Lembar Kerja Macromedia Director MX 2004 | 22 |
| Gambar 2.7. | Lembar Kerja Adobe Photoshop 7 | 24 |
| Gambar 2.8. | Lembar Kerja Corel Draw X3..... | 26 |
| Gambar 3.1. | Struktur SIMS | 35 |
| Gambar 5.1. | Struktur aplikasi multimedia Sicerdik | 64 |
| Gambar 5.2. | Menu Utama..... | 67 |
| Gambar 5.3. | Menu Profil | 68 |
| Gambar 5.4. | Menu Presentasi | 70 |
| Gambar 5.5. | Menu Challenge | 71 |
| Gambar 5.6. | Menu Tim Sicerdik..... | 72 |
| Gambar 5.7. | Menu Contact | 73 |
| Gambar 5.8. | Tampilan Menu Untuk Mengatur Ukuran <i>File</i> | 74 |
| Gambar 5.9. | Import files..... | 75 |
| Gambar 5.10. | Tampilan marker | 77 |
| Gambar 5.11. | Membuat <i>file director</i> menjadi <i>file EXE</i> | 79 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 4.1. Perhitungan biaya proyek | 52 |
| Tabel 4.2. Hasil Analisis | 56 |
| Tabel 5.1. Daftar pertanyaan | 82 |

