

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA PADA HOTEL ROSENDA PURWOKERTO**

SKRIPSI

**Diajukan guna memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM
Yogyakarta**



Oleh :

Tio Amirudin

03.12.0382

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

2007

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA PADA HOTEL ROSENDA PURWOKERTO**

SKRIPSI

**Diajukan guna memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM
Yogyakarta**



Oleh :

Tio Amirudin

03.12.0382

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

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA HOTEL ROSENDA PURWOKERTO

Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Programa Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi
Manajemen Informatika dan Komputer
“STMIK AMIKOM” Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh :

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta



(Dr. Mohammad Suyanto,MM)

Dosen Pembimbing

(Andi Sunyoto M.Kom)


HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA HOTEL ROSENDA PURWOKERTO” telah diuji dan dipertanggung jawabkan didepan tim penguji STMIK “AMIKOM” Yogyakarta pada :

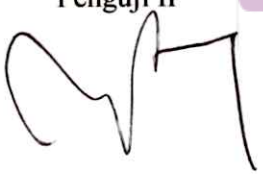
Hari : Jumat
Tanggal : 24 Agustus 2007
Jam : 13.00 Wib
Tempat : Stack

Tim Penguji

Penguji I


(Drs. Bambang Sudaryatno, MM)

Penguji II


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

Penguji III


(Dr. Abidarin Rosidi, MMA)



MOTTO

*Masa lalu kenangan,
kini kenyataan dan esok tantangan!!!*

*Lepaskanlah diri Anda dari kegagalan
kemudian bertahanlah.
Hadapilah kenyataan dengan kesabaran dan
lakukan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan Anda
(Dr. Aidh Bin Abdullah)*

*Bersiaplah menerima hal yang terburuk,
maka hadiah bagi Anda
adalah perasaan yang
lebih BAIK*

*Berani menghadapi rintangan dan kesulitan
lebih mulia daripada surut kebelakang mencari ketentraman
(Kahlil Gibran)*

*Allah tidak membebani seseorang
melainkan sesuai dengan kesanggupannya
(Al-Baqarah[2]:286)*

*...dan bersabarlah terhadap apa
yang menimpa kamu...
(Lukman [31]:17)*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku Persembahkan untuk:

- ❧ Puji syukur ke Hadirat ALLAH SWT, yang memberikan kehidupan dan menciptakan manusia dengan akal dan fikiran yang berkembang tiada tara.
- ❧ Rosullullah Revossional dunia Nabiullah Muhammad SAW, Who Had Brought Us From The Darkness To The Lightness.
- ❧ Ketua STMIK AMIKOM Jogjakarta Drs. M. Suyanto, MM, Thank's for u'r idea to build this academy.
- ❧ Dosen Pembimbing koe, Bpk. Andi Sunyoto, M.Kom, Thank's a lot for u'r bimbingan, advice, and forgive me for my mistake's at Assistance and bimbingan.
- ❧ Special Thank's for My Family, Mom and Father, Terima kasih atas Dukungan, Do'a, Kasih Sayang, and Harapannya.
- ❧ Temen-temen SI seperjuangan, seangkatan... Anam, Aji brindil, Ali oncom, Paijo, Kholiq, Ucok, Thomas, Audil and semuanya yang CE-CE, and CO yang ga disebut Sorry bgt guy's..... kertasnya penuh....(tunggu reuninya).
- ❧ Temen-temen and sahabat ... Deddy, Imam, Botak, Sigit, Saepul, Pekik, Gundul, Thole and Tyan ma Mia yang udah mau jadi modelku Thank's ya.
- ❧ Semua Temen-temen, Fans....., dan Pihak...Pihak yang telah mengenal dan membantu saya... atas Do'a dan perhatiannya Thank's U VERY MUCH.....



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang diberi judul "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Multimedia Pada Hotel Rosenda Purwokerto". Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Jurusan Sistem Informasi.

Penulis menyadari sepenuhnya. Bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk membantu pembuatan skripsi yang lebih baik lagi bermanfaat bagi pembacanya.

Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Drs.Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi .
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan serta segala kemurahan hati kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

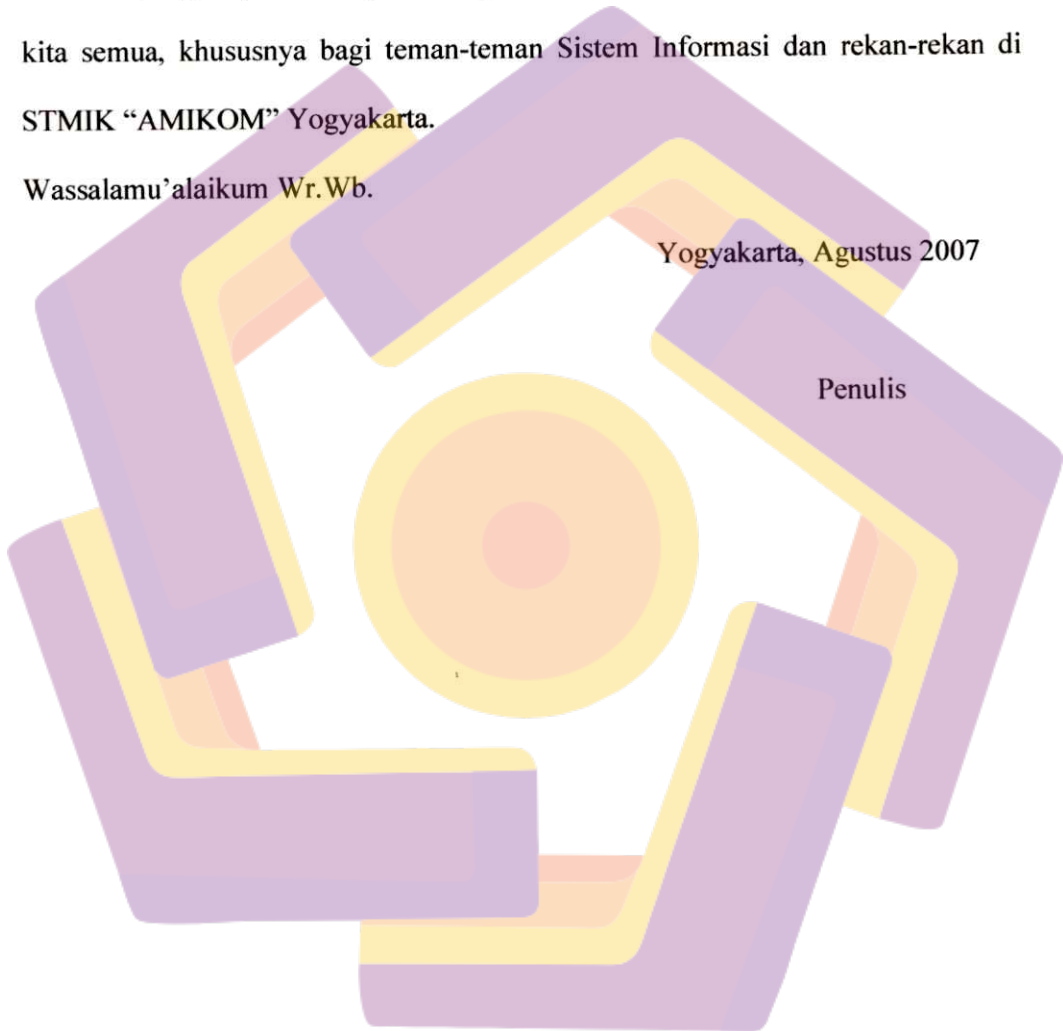
4. Bapak Tarko Prasetyo selaku Manager Hotel Rosenda, atas izin yang diberikan kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi, memberikan data dan waktu dalam pembuatan laporan skripsi ini.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan kita semua, khususnya bagi teman-teman Sistem Informasi dan rekan-rekan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Wassalamu’alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Agustus 2007

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud Dan Tujuan	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1.7 Jadwal Kegiatan	7
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.1.2 Konsep Dasar Animasi.....	11
2.1.3 Fungsi Efektif Multimedia.....	12
2.1.4 Langkah-Langkah Dalam Pengembangan Sistem.....	15
2.1.5 Sistem Penyajian Multimedia.....	18

2.1.6	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	20
2.2	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	23
2.2.1	Macromedia Director MX.....	23
2.2.2	Adope Photoshop.....	25
2.2.3	Macromedia Flesh MX.....	28
2.2.4	Cool Edit	30

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1	Identifikasi Masalah.....	32
3.1.1	Definisi Masalah.....	32
3.1.2	Sebab Masalah.....	32
3.2	Analisis PIECES.....	33
3.3.1	Kinerja (<i>Performance</i>).....	33
3.3.2	Informasi (<i>Information</i>).....	34
3.3.3	Ekonomi (<i>Economy</i>).....	35
3.3.4	Pengendalian (<i>Control</i>).....	36
3.3.5	Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	36
3.3.6	Pelayanan (<i>Service</i>).....	37
3.3	Studi Kelayakan.....	38
3.3.1	Kelayakan Teknis.....	38
3.3.2	Kelayakan Ekonomi.....	38
3.3.3	Kelayakan Operasi.....	39
3.3.4	Kelayakan Hukum.....	39

3.4 Analisis Biaya Manfaat.....	39
3.4.1 Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Periode</i>).....	41
3.4.2 Metode Pengembalian Investasi (<i>Return Of Investment</i>).....	42
3.4.3 Metode Nilai Sekarang Bersih (<i>Net Present Value</i>).....	44
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem.....	46
3.5.1 Perangkat Keras.....	47
3.5.2 Perangkat Lunak.....	48
3.5.3 Manusia(Brainware).....	49
3.6 Merancang Konsep.....	49
3.7 Merancang Isi.....	51
3.8 Merancang Naskah.....	51
3.9 Merancang Grafik.....	52
3.10Rancangan Struktur Multimedia.....	54
3.10.1 Rancangan Menu Enter.....	57
3.10.2 Rancangan Menu Utama.....	58
3.10.3 Rancangan Menu Profil.....	59
3.10.4 Rancangan Menu Fasilitas.....	60
3.10.5 Rancangan Menu Room Rates.....	61
3.10.6 Rancangan Menu Buku Tamu.....	61
3.10.7 Rancangan Menu Peta Interaktif.....	62
3.10.8 Rancangan Menu Denah Lokasi.....	62
3.10.9 Rancangan Menu Designer.....	63

BAB V IMPLEMENTASI

4.1 Implementasi Sistem.....	64
4.1.1 Implementasi Tampilan Program.....	64
4.2 Memproduksi Sistem.....	70
4.2.1 Pembuatan Desain Grafis.....	70
4.2.2 Perekaman Dan Pengeditan	71
4.2.3 Pembuatan Animasi Dengan Flash	73
4.2.4 Pengeditan Video Dengan Premier.....	73
4.2.5 Memotong Klip.....	74
4.2.6 Proses Pengintegrasian Pada Macromedia Director.....	74
4.2.7 Memasukan Objek kedalam Macromedia Director	75
4.2.8 Memulai Pembuatan Movie.....	76
4.2.9 Cara Merubah Tombol.....	78
4.2.10 Penggunaan Marker.....	81
4.2.11 Penggunaan Script.....	82
4.2.12 Penggunaan Behavior Library.....	84
4.2.13 Memproteksi File.....	84
4.2.14 Membuat file *.exe.....	85
4.3 Melakukan Pengujian (<i>Testing</i>).....	88
4.3.1 Testing Pada Hardware.....	88
4.3.2 Testing Pada Software.....	88
4.4 Menggunakan Sistem.....	90
4.4 Memelihara Sistem.....	92

4.4.1 Pemeliharaan Hardware.....	92
4.4.2 Pemeliharaan Software.....	92

BAB V PEMBAHASAN

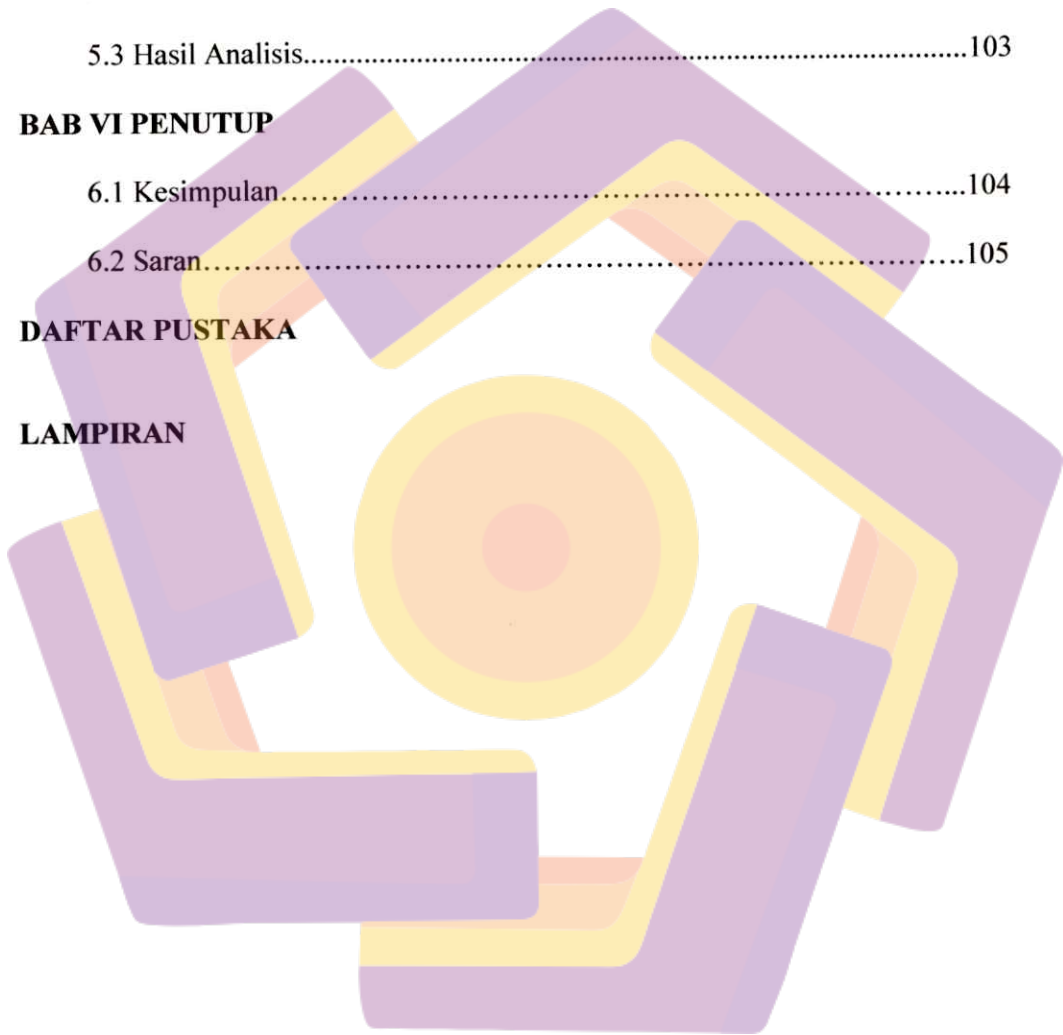
5.1 Metode Penelitian.....	94
5.2 Pemenuhan Kebutuhan Sistem.....	95
5.3 Hasil Analisis.....	103

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan.....	104
6.2 Saran.....	105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Pengembangan Sistem Multimedia.....	15
Gambar 2.2 Struktur Linear.....	20
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	21
Gambar 2.4 Stuktur Piramida.....	21
Gambar 2.5 Stuktur Polar.....	22
Gambar 2.6 Tampilan layar kerja Macromedia Director MX.....	25
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop 7.0.....	26
Gambar 2.8 Interface Macromedia Flash MX 2004.....	30
Gambar 2.9 Tampilan Cool Edit Pro.....	31
Gambar 3.5 Perancangan Struktur Hierarki.....	54
Gambar 3.6 Rancangan Menu Enter	57
Gambar 3.7 Rancangan Menu Utama.....	58
Gambar 3.8 Rancangan Menu Gambaran Umum	59
Gambar 3.9 Rancangan Menu Fasilitas.....	59
Gambar 3.10 Rancangan Menu Room Rates.....	60
Gambar 3.11 Rancangan Menu Buku Tamu.....	60
Gambar 3.12 Rancangan Menu Peta Interaktif	61
Gambar 3.13 Rancangan Menu Denah Lokasi.....	62
Gambar 3.14 Rancangan Menu Designer.....	62
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama	64
Gambar 4.2 Tampilan Buku Tamu	64
Gambar 4.3 Tampilan Profil.....	65
Gambar 4.4 Tampilan Fasilitas	66
Gambar 4.5 Tampilan Room Rates	66
Gambar 4.6 Tampilan Peta Interaktif	67
Gambar 4.7 Tampilan Denah Lokasi.....	68
Gambar 4.8 Tampilan Menu Designer	68
Gambar 4.9 Tampilan Photoshop	69

Gambar 4.10	Tampilan Cool Editpro.....	70
Gambar 4.11	Tampilan Time Line Adobe Primere 6.5.....	73
Gambar 4.12	Tampilan Tabuleiro Xtras	75
Gambar 4.13	Tampilan Menu Import.....	76
Gambar 4.14	Tampilan Menu Dialog Information.....	77
Gambar 4.15	Tampilan Behavior Inspector.....	78
Gambar 4.16	Tampilan Penggunaan Marker	80
Gambar 4.17	Tampilan Library Palette	83
Gambar 4.18	Tampilan Memproteksi file dir.....	84
Gambar 4.19	Tampilan Create Projector	85
Gambar 4.20	Tampilan Projector Option.....	85
Gambar 4.21	Tampilan Menu Utama.....	88
Gambar 4.22	Tampilan Menu Profil.....	88
Gambar 5.1	Tampilan Informasi.....	94
Gambar 5.2	Layanan Buku Tamu.....	94
Gambar 5.3	Tampilan Tambah Data.....	95
Gambar 5.4	Tampilan Lihat Data.....	95
Gambar 5.6	Tampilan Model Kamar.....	96
Gambar 5.7	Tampilan Fasilitas.....	97
Gambar 5.8	Halaman Update pada buku tamu.....	98
Gambar 5.9	Pelayanan Peta Interaktif.....	99
Gambar 5.10	Pelayanan Denah Lokasi.....	100

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1.1	Jadwal Rencana Kegiatan.....	26
Tabel 3.1	Biaya – Manfaat.....	40
Tabel 3.2	Perhitungan Analisis Biaya – Manfaat.....	41
Tabel 3.3	Hasil Analisis	45
Tabel 3.4	Rinciaan harga Hardware dan Software	48
Tabel 5.5	pengetesan user.....	101

