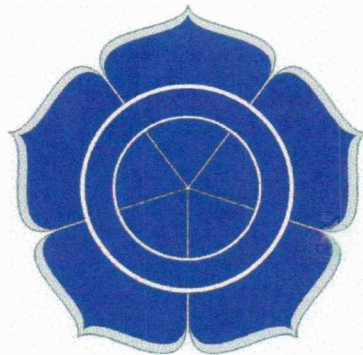


**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI SARANA INFORMASI PROMOSI PADA DISTRO NUMERIQUE**

PONTIANAK

Skripsi



Disusun oleh:

FIRZA FANSYURI

04.12.0655

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

2008

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI SARANA INFORMASI PROMOSI PADA DISTRO NUMERIQUE**

PONTIANAK

SKRIPSI

Disusun guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi
Strata-1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
STMIK AMIKOM Yogyakarta
Jurusan Sistem Informasi

Mengetahui

Ketua STMIK "AMIKOM"



(Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, which appears to be 'Rudyanto', written over a light purple background.

(M. Rudyanto Arief, MT)

HALAMAN BERITA ACARA

Telah dipresentasikan dan diuji didepan tim penguji pada :

Hari : Rabu

Jam : 13.30

Tanggal : 30-januari-2008

Tempat : Ruang Network

Tim Penguji :

Penguji I :



(M. Rudyanto Arief, MT)

Penguji II :



(BAMBANG SUDARYATNO, DRS, MM)

Penguji III :



(HANIF AL FATTA, M.KOM)

HALAMAN PERSEMBAHAN



Dengan penuh rasa cinta, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang dengan tulus memberikan doa, dukungan dan cinta yang tidak pernah berhenti :

- ✚ Kekasihku yang jiwaku ada ditangan-Nya, anugerahi hamba ini agar selalu mencintai, karena cinta yang suci dan tidak terbatas hanyalah Allah SWT.
- ✚ Suri tauladan seluruh umat manusia Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi panutan dalam mengarungi kehidupan didunia ini.
- ✚ Rasa terima kasihku kepada Ibuku, (Ibunda Musfiroh, AR, Amd) yang selalu memberikan didikan, kasih sayang dan perhatiannya serta tidak bosan-bosannya mendoakanku untuk menjadi orang yang berguna bagi dirinya sendiri dan orang lain.
- ✚ Rasa terima kasih yang teramat dalam kepada Nenekku (Hj. Husniah) yang tak henti-hentinya bersujud memohon Rahmat-Nya untuk cucunya agar senantiasa menjadi anak yang sholeh, jujur, dan berguna bagi keluarga, bangsa dan agama.
- ✚ Rasa terima kasih kepada Paman dan Bibiku yang tak henti-hentinya memberikan semangat dan motivasi untuk selalu bekerja keras dan tak mneninggalkan kewajiban sebagai umat muslim.
- ✚ Teruntuk Adikku yang tak henti-hentinya memberikan semangat dan motivasi
- ✚ Tak ketinggalan pula ucapan terima kasih kepada kekasihku GA.Chintya Mariska (ike) yang selalu menemaniku yang tiada henti-hentinya memberikan semangat dan motivasi walaupun agak sedikit cerewet dalam menemaniku, pada saat pengerjaan skripsiku ini hingga selesai " I love you ".

- ✚ Terima kasih juga buat anak-anak kontrakkan ku (Yuda,Haviz,Danu,Andri,Bagus,Ari dan febri) buat bapak ibu kontrakkan (Pak Ery,Bu Tuti dan mas arief) untuk hari-hari dan pergaulan yang positif dan menyenangkan.
- ✚ Terima kasih ku juga kepada dua teman sekelas ku (M.jauhari dan wisnu) yang banyak sekali membantu dalam pembuatan skripsi ini makasih banget friend, you are the best lah.
- ✚ Terima kasih juga buat segenap crew-crew Numerique Distro buat Bian dan Bang Ade yang udah mengizinkan dan membantu dalam memperoleh data untuk proses penyelesaian Skripsi ini.
- ✚ Terima kasih kepada teman-teman satu kelas A yang selalu memberikan saran dan pengetahuan yang bermanfaat dalam pengerjaan skripsi ini.
- ✚ Untuk Almamaterku tercinta STEMIK AMIKOM YOGYAKARTA . Disinilah aku mendapatkan harta yang tak terhingga nilainya hingga aku mengerti arti nyata sebuah hidup, ilmu, persahabatan, persaudaraan yang tidak mungkin dilupakan.

HALAMAN MOTTO

🌈 *Balighu Anna Walau Ayah (sampaikanlah walau satu ayat)*
Jangalah kamu merasa sombong dengan ilmu yang kamu miliki
Ajarkan kepada yang lain yang membutuhkan dengan senang hati.

(H.R. Bukhori Muslim)

🌈 *Bekerjalah bersungguh-sungguh*
Seolah-olah kamu akan hidup selama-lamanya.
Beramallah untuk akheratmu
Seolah-olah kamu akan mati esok hari.

(H.R. Bukhori Muslim)

🌈 *Inama Amana Bikhsair*
Orang yang mempunyai iman yang baik maka akan menuntunnya
untuk selalu menuju pada kebaikan.
Dengan kebaikan itu akan diperoleh kebahagiaan yang hakiki
di dunia dan akhiraat.

(H.R. Bukhori Muslim)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Robb semesta alam, shalawat dan salam terlimpah kepada Rosulullah SAW, kerabat dan para sahabat beliau. Rasa syukur yang sebesar-besarnya saya panjatkan, dimana telah terselesaikannya skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangannya, yang saya beri judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI PROMOSI PADA DISTRO NUMERIQUE PONTIANAK”**.

Selanjutnya pada kesempatan ini, saya sebagai penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada :

1. Pimpinan STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
2. Dosen Pembimbing, yang dalam penulisan skripsi ini telah banyak memberi petunjuk dan arahnya.
3. Kepala Staf Biro Administrasi dan Kemahasiswaan, serta seluruh dosen dan karyawan tata usaha STMIK AMIKOM yang telah banyak membantu penyelesaian penyusunan skripsi ini.
4. Selain itu, tidak lupa pula ucapan terima kasih kepada Segenap Staf dan Karyawan NUMERIQUE DISTRO dan sahabat-sahabat serta pihak-pihak lain yang tidak dapat Saya sebutkan satu-persatu yang turut membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

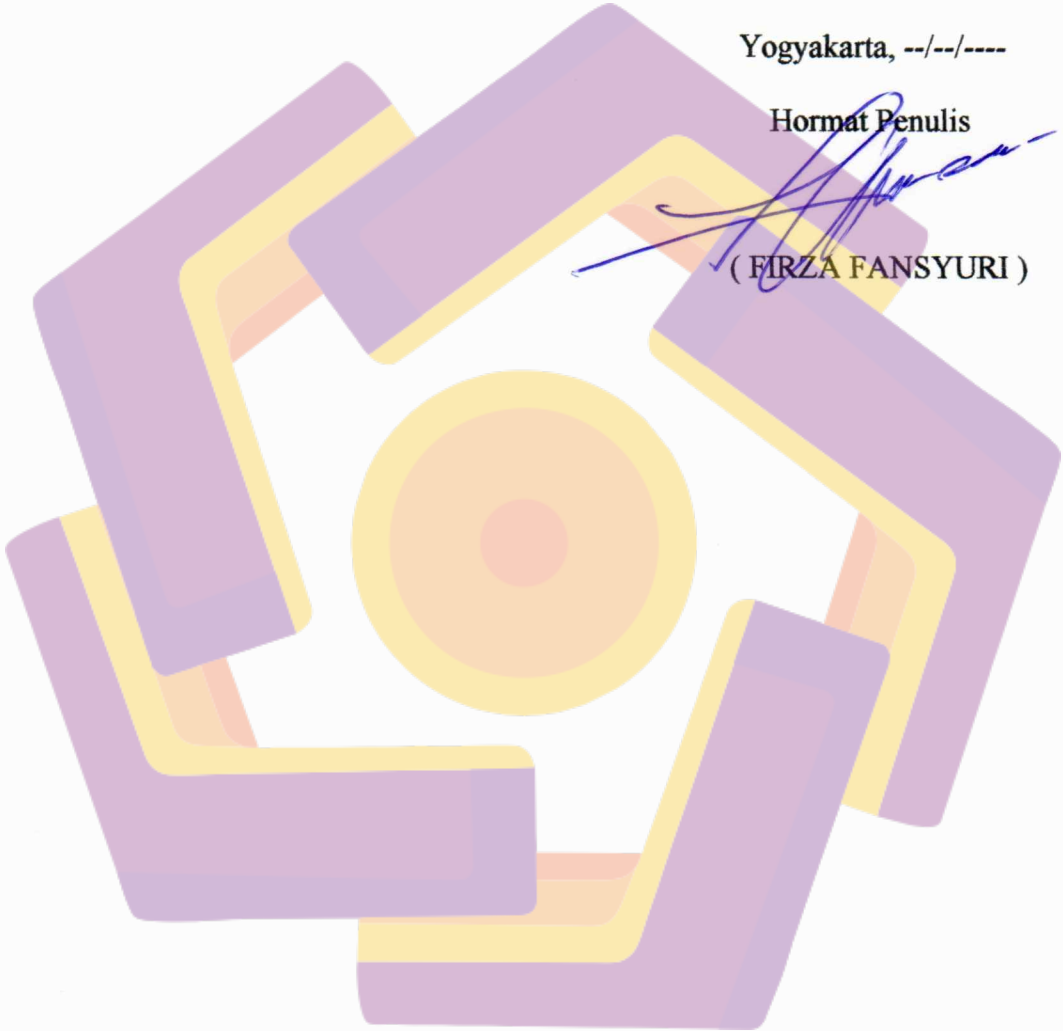
Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangannya, karena keterbatasan-keterbatasan penulis terutama dari segi pengetahuan penulis sendiri. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang akan menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, --/--/----

Hormat Penulis



(FIRZA FANSYURI)



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	5
1. Maksud.....	5
2. Tujuan.....	6
E. Metode Pengumpulan Data.....	6
F. Sistematika laporan penelitian.....	7
G. Jadwal Penelitian.....	8

BAB II DASAR TEORI.....	10
A. Konsep Dasar Aplikasi Multimedia.....	10
1. Pengertian Multimedia.....	10
2. Definisi Multimedia.....	11
3. Sistem Multimedia.....	13
B. Langkah-langkah Pengembangan Multimedia.....	15
C. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia.....	19
1. Struktur Desain Linear.....	19
2. Struktur Hierarki.....	20
3. Struktur Piramida.....	20
4. Stuktur Polar.....	21
D. Pengertian Promosi.....	21
E. Aplikasi Multimedia untuk Mendukung Promosi.....	22
F. Software untuk Mendesain Multimedia Interaktif.....	24
1. Macromedia Flash.....	24
2. Adobe Photoshop CS.....	26
3. Swish Max.....	32
4. Particle Illusion 3.0.....	34
5. Adobe Audition 1.5.....	36
6. Swift 3D.....	37
7. 3D Max.....	39
8. Ulead Video Studio Home 10.....	41
G. Tinjauan Umum.....	43

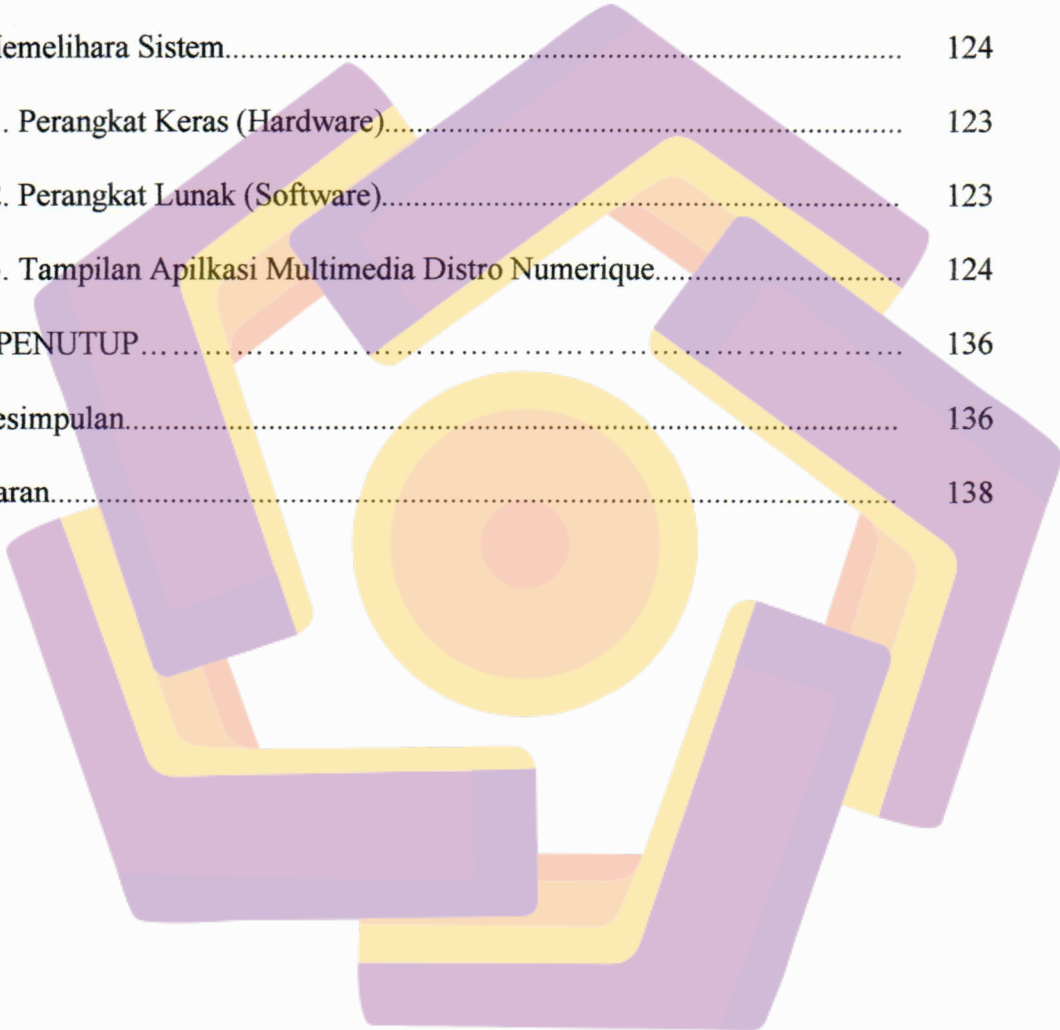
1. Gambaran Umum	43
2. Lokasi.....	44
3. Visi dan Misi Distro Numerique.....	45
4. Struktur Organisasi.....	46
5. Produk.....	46

BAB III

ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA.....	51
A. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	51
B. Pendefinisian Masalah Multimedia.....	53
1. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia.....	53
2. Masalah dalam Sistem Multimedia.....	53
C. Analisis PIECES.....	56
1. Analisis Kinerja.....	56
2. Analisis Informasi.....	57
3. Analisis Ekonomi.....	58
4. Analisis Keamanan/Kontrol.....	59
5. Analisis Efisiensi.....	59
6. Analisis Pelayanan.....	60
D. Mengidentifikasi Pemakai Akhir Sistem.....	61
E. Prioritas Penanganan Masalah.....	62
F. Analisis kebutuhan Sistem.....	63
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	63
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	63

3. User/Pamakai (<i>Brainware</i>).....	64
4. Informasi.....	65
G. Studi kelayakan.....	65
1. Faktor Teknis/Teknologi.....	66
2. Faktor Ekonomi.....	67
3. Faktor Operasi/Organisasi.....	69
4. Faktor Hukum.....	70
H. Metode Biaya – Manfaat.....	70
1. Biaya.....	70
2. Manfaat.....	71
3. Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat.....	72
I. Proses Perancangan.....	82
1. Merancang konsep.....	82
2. Merancang Isi.....	82
3. Merancang Naskah.....	84
4. Merancang Grafik.....	87
BAB IV PEMBAHASAN.....	104
A. Memproduksi Sistem.....	104
1. Pembuatan dan Pengolahan Image/Grafik.....	105
2. Pengeditan Suara (sound) dengan Adobe Audition 1.5.....	107
3. Pembuatan Animasi Teks Dengan Swish Max.....	108
4. Pembuatan Animasi Dengan Swift 3D.....	110

5. Pembuatan Animasi Dengan 3D MAX.....	111
6. Pengeditan Video Dengan Ulead Video 10.....	114
7. Proses Pengintegrasian Dengan macromedia Flash.....	115
B. Melakukan Tes Pemakai.....	121
C. Menggunakan Sistem.....	122
D. Cara Menggunakan CD Aplikasi.....	122
E. Memelihara Sistem.....	124
1. Perangkat Keras (Hardware).....	123
2. Perangkat Lunak (Software).....	123
3. Tampilan Aplikasi Multimedia Distro Numerique.....	124
BAB V PENUTUP.....	136
A. Kesimpulan.....	136
B. Saran.....	138

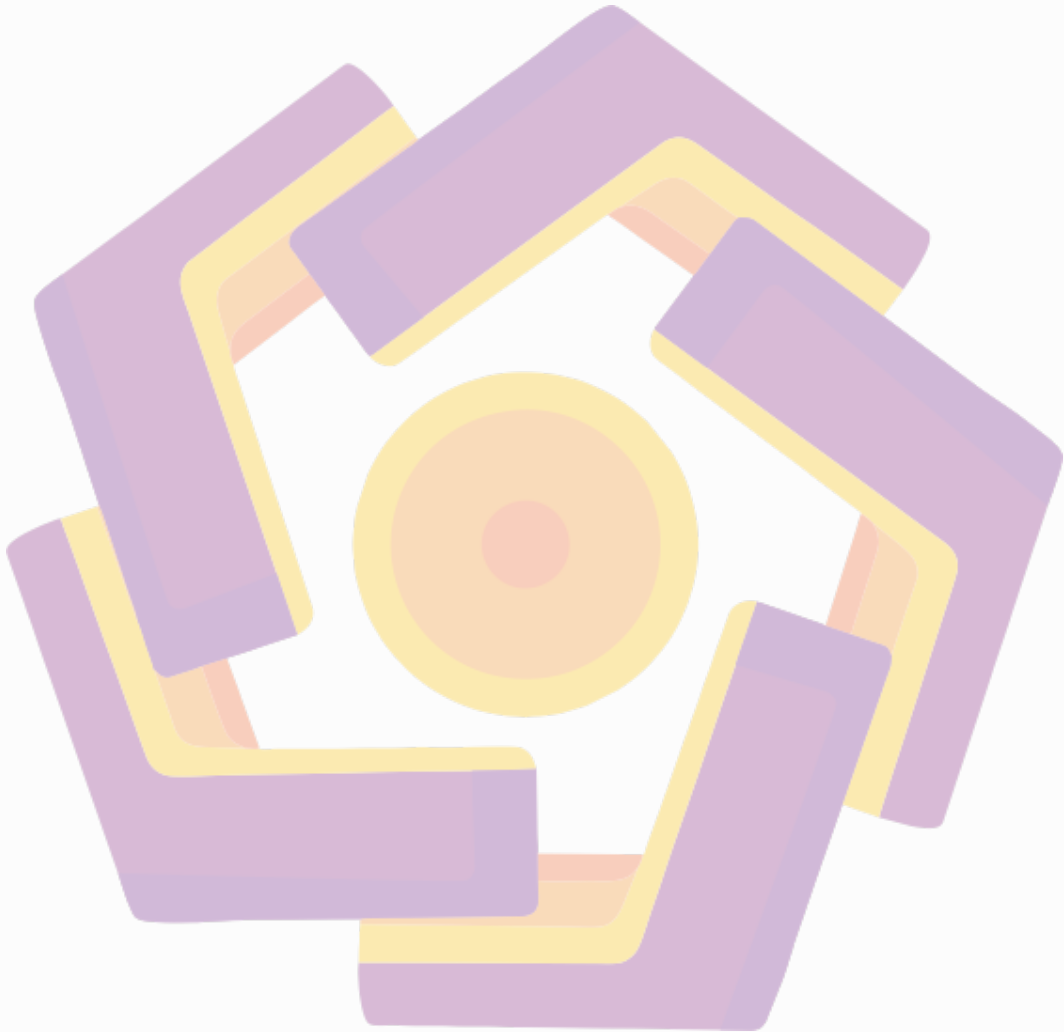


DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Elemen-Elemen Multimedia.....	11
Gambar 2.2 Tampilan interface Macromedia Flash MX.....	26
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS.....	31
Gambar 2.4 Tampilan Swish Max.....	33
Gambar 2.5 Tampilan Particle Illusion 3.0.....	35
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Audition 1.5.....	36
Gambar 2.7 Tampilan Swift 3D 3.00.....	38
Gambar 2.8 Tampilan 3D Max 6.....	40
Gambar 2.9 Tampilan Ulead VideoStudio 10.....	42
Gambar 2.10 Peta Lokasi.....	44
Gambar 2.11 Gambar Gedung Distro Numerique.....	45
Gambar 2.12 Struktur Organisasi.....	46
Gambar 3.1 Rancangan Intro (pembuka).....	88
Gambar 3.2 Rancangan Menu Utama.....	89
Gambar 3.3 Rancangan Menu Profil Distro Numerique.....	90
Gambar 3.4 Rancangan Menu Gambaran umum.....	91
Gambar 3.5 Rancangan Menu Struktur Organisasi.....	92
Gambar 3.6 Rancangan Menu Produk.....	94
Gambar 3.7 Rancangan Menu Alamat Numerique.....	95
Gambar 3.8 Rancangan Menu Video Promosi.....	96

Gambar 3.9 Rancangan Menu Presentasi.....	98
Gambar 3.10 Rancangan Menu Produk.....	99
Gambar 3.11 Rancangan Menu Alamat.....	100
Gambar 3.12 Rancangan Menu Video Promosi.....	101
Gambar 3.13 Rancangan Menu Credit Title.....	102
Gambar 3.14 Rancangan Menu Close Window.....	103
Gambar 4.1. Bagan Memproduksi system.....	104
Gambar 4.2. Tampilan Image Size.....	105
Gambar 4.3. Pembuatan Menu utama Adobe Photoshop CS.....	106
Gambar 4.4. Editing Audio dengan Adobe Audition 1.5.....	107
Gambar 4.5. Pembuatan animasi teks dengan Swish Max.....	108
Gambar 4.6. Pembuatan animasi dengan Swift 3D.....	110
Gambar 4.7. Pengolahan Animasi Dengan 3Ds Max.....	112
Gambar 4.8. Pengolahan Video Dengan Ulead Video 10.....	114
Gambar 4.9. Proses Pengintegrasian Dengan macromedia Flash.....	115
Gambar 4.10. Tampilan Intro.....	124
Gambar 4.11. Menu Utama.....	125
Gambar 4.12 Tampilan Menu Gambaran Umum.....	127
Gambar 4.13 Tampilan Menu Struktur Organisasi.....	128
Gambar 4.14 Tampilan Menu Produk Numerique.....	129
Gambar 4.15 Tampilan Menu Alamat Numerique.....	130
Gambar 4.16 Tampilan Menu Laporan Penjualan.....	131
Gambar 4.17 Tampilan Menu Video Promosi.....	132
Gambar 4.18 Tampilan Menu presentasi Numerique.....	133

Gambar 4.19 Tampilan Menu Credit Tittle..... 134
Gambar 4.20 Tampilan Menu Close Window..... 135



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Jadwal Rencana Penelitian.....	9
Tabel 2.1 Proses Pengembangan Sistem Multimedia.....	18
Tabel 2.2 Struktur Desain Linear.....	19
Tabel 2.3 Struktur Hierarki.....	20
Tabel 2.4 Struktur Piramida.....	20
Tabel 2.5 Struktur Polar.....	21
Tabel 3.1 Proses Pengembangan Sistem Multimedia.....	52
Tabel 3.2 Metode Wawancara.....	55
Tabel 3.3 Rancangan Analisis - Biaya Manfaat.....	69
Tabel 3.4 Perhitungan Analisis – Biaya Manfaat.....	78
Tabel 3.5 Kelayakan.....	82
Tabel 3.6 Diagram Aplikasi.....	85

