

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN GALLERY
HOTEL KRESNA WONOSOBO SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

Skripsi



Disusun oleh:

DANI SETIAWAN
03.12.0369

PROGRAM STRATA-1

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM” YOGYAKARTA

2007

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN GALLERY HOTEL KRESNA WONOSOBO SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA

Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Program Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
"AMIKOM" Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh :

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dosen Pembimbing



(Drs. Mohammad Suyanto, MM)

(Muhammad Rudyanto Arief, ST, MT)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN GALLERY HOTEL KRESNA WONOSOBO SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA” telah diuji dan dipertanggungjawabkan didepan tim penguji STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

pada : Hari : Senin

Tanggal : 11 Juni 2007

Jam : 13.00

Tempat : Ruang Stack Kampus Terpadu STMIK AMIKOM

Jln. RingRoad Utara Condong Catur, Depok, Sleman,

Yogyakarta.

Penguji:



(Muhammad Rudyanto Arief, ST, MT)



(Amir Fatah Sofyan, ST)



(Drs. Bambang Sudaryatno, MM)

Motto & Persembahan

Motto

"dunia kadang terang kadang gelap, begitu juga dengan kehidupan kadang senang dan kadang sedih, semuanya penuh dengan perjuangan. indahnnya dunia kita rasakan saat kita sudah merasakan buruknya dunia"

"jangan berharap tidak ada masalah karena setiap ujian yang berhasil dilewati akan membawa kita menjadi lebih baik dari sebelumnya"

"waktu terus berjalan dan tidak akan pernah berhenti, bahkan terulang lagi, bimbinglah hidupmu untuk terus maju pantang menyerah dan bekali dengan pengalaman"

"jadikanlah kamu orang yang berguna bagi kehidupan orang lain, Maka kehidupanmu akan menjadi lebih hidup"

Persembahan

Kupersembahkan karyaku ini untuk

- *Kedua orang tuaku (Sudano & Sutarti), dan adik (Kirana puspa perwita sari) dan semua keluarga & teman yang sudah memberi doa, semangat, serta kasih sayang yang tidak bisa aku balas dan tergantikan.*
- *Almamaterku STMIK "AMIKOM" Yogyakarta*
- *And;*
 - *Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta Drs. M. Suyanto, MM, terimakasih sudah mendirikan perguruan tinggi ini, semoga menjadi yang terbaik,*
 - *Drs. Bambang S, MM, Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, Semoga Jurusan SI menghasilkan lulusan terbaik,*
 - *Dosen Pembimbing ku, Bpk. Muhammad Rudianto Arief, ST, MT, Dosen Pembimbingan, Pak, maaf bila saya sering buat salah dan bikin bapak repot. Trus makasih atas bimbingan dan pengetahuan yang bapak berikan.*
 - *Unit Pelayanan Teknis STMIK AMIKOM Jogjakarta, Mr. Agung Pambudi, ST (The Chief UPT), Kang Ajie Jaglug (laboranku yang LUCU), Mas Andika (ALGOJO UPT), Mas Fahmi, ST (Wah Cool Banget), kang jono (banyakin makan biar ndut), kang yudi (Kerren) Om Fatkhur (jenggotnya ??), Om Rahmat Agung (Udah Tua masih lucu) and all Staff UPT.*
 - *All Dosen-Dosen STMIK AMIKOM Jogjakarta, Staff and Karyawan STMIK AMIKOM Jogjakarta.*
 - *Special Thank's for GALLERY HOTEL KRESNA WONOSOBO, Terima kasih atas bantuan tempat penelitian dan kemudahannya, special buat Bpk. Suryono Siswoyo (Personnel Manager), atas semua bantuannya.*
 - *Special Thank's Aris, Baskoro dan Arief, makasih yaaa friend sudah banyak Bantu aku dalam mengerjakan skripsi ini.*

"Terimakasih Semuanya"

KATA PENGANTAR

Bissmillahirrahmanirrahim.

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala Puji Bagi Allah SWT, yang telah memberikan kehidupan dan akal pikiran yang tak ternilai bandingnya, sholawat dan salam bagi Nabi Muhammad SAW, yang telah merubah kehidupan menjadi terang benderang, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN GALLERY HOTEL KRESNA WONOSOBO SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA”**, untuk persyaratan untuk menyelesaikan program studi Starta 1 di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Terbentuknya skripsi ini, masih jauh dari kesempurnaan dan sangat membutuhkan saran, koreksi dan perbaikan guna menuju titik kesempurnaan. Maka dari itu, saran, koreksi dan perbaikan dari semua pihak sangat dibutuhkan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat tesusun atas bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Drs. M. Suyanto, MM, Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bpk. Muhammad Rudianto Arief, ST, MT, Dosen Pembimbingan Skripsi.
3. Bpk. Suryono Siswoyo (Personnel Manager) & Gallery Hotel Kresna.
4. Drs. Bambang S,MM, Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
5. Ir. Abbas Ali Pangera, M.Kom, Ketua Jurusan Teknik Informatika Program Strata-1 STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

6. Krisnawati, S.Si, MT, Ketua Jurusan Manajemen Informatika Program Diploma-3 STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
7. Sudarmawan, ST, Ketua Jurusan Teknik Informatika Program Diploma-3 STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
8. Staf UPT dan semua pihak keluarga besar STMIK "AMIKOM" Yogyakarta yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
9. Bapak-Ibu keluarga saya, serta teman-teman dan pihak lainnya.

Demikian laporan skripsi ini saya susun, semoga bermanfaat dan dapat di berguna dengan sebaik-baiknya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan dalam laporan skripsi ini, mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 11 Juni 2007



Dani setiawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN BERITA ACARA	ii
HALAMAN MOTTO & PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM	
2.1 Pengertian Dasar Promosi.....	7
2.2 Peranan Multimedia.....	8
2.3 Definisi Multimedia	9
2.4 Opjek Multimedia.....	10
2.4.1 Teks.....	10

2.4.2	Grafik.....	10
2.4.3	Bunyi / Suara.....	11
2.4.4	Video.....	11
2.4.5	Animasi.....	12
2.5	Kategori Multimedia.....	13
2.5.1	Interaktif.....	13
2.5.2	Linier.....	14
2.6	Struktur Informasi Multimedia.....	15
2.6.1	Struktur Linier.....	15
2.6.2	Struktur Hierarki.....	15
2.6.3	Struktur Piramida.....	16
2.6.4	Struktur Polar.....	17
2.7	Langkah Mengembangkan Sistem Multimedia.....	18
2.8	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	21
2.8.1	Macromedia Director MX 9.0.....	21
2.8.2	Cool Edit Pro 2000.....	25
2.8.3	Adobe Photoshop CS 2.....	28
2.8.4	Swish 2.0.....	31
2.8.5	Ulead VideoStudio 8.....	33
2.A	Sejarah Gallery Hotel Kresna.....	37
2.B	Tujuan Gallery Hotel Kresna.....	38
2.C	Facilities & activities Hotel.....	38
2.D	General Information.....	41

2.E Departemen Hotel.....	42
---------------------------	----

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1.1 Identifikasi Masalah.....	43
1.1 Definisi masalah	44
1.2 Penyebab Masalah	44
3.1.2 Analisis Sistem.....	45
2.1 Analisis Kinerja	45
2.2 Analisis Informasi	47
2.3 Analisis Ekonomi.....	49
2.4 Analisis Pengendalian.....	50
2.5 Analisis Efisiensi	51
2.6 Analisis Pelayanan	52
3.1.3 Analisis Kelayakan	53
3.1 Kelayakan Teknis.....	53
3.2 Kelayakan Operasi.....	53
3.3 Kelayakan Hukum	54
3.4 Kelayakan Ekonomis	54
Metode Analisis Biaya-Manfaat	55
4.1 Analisis Payback Period	58
4.2 Analisis Return On Onvestment	59
4.3 Analisis Net Present Value.....	60
3.1.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	62
4.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	63

4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	64
4.3	Teknologi Teknis.....	64
3.2.1	Perancangan Konsep.....	64
3.2.2	Perancangan isi.....	65
3.2.3	Perancangan Naskah.....	67
3.1	Tampilan Menu Utama.....	67
3.1	Tampilan Menu Kompany.....	68
3.1	Tampilan Menu Facility.....	69
3.1	Tampilan Menu Information.....	70
BAB IV	IMPLEMENTASI	
4.1	Memproduksi sistem.....	71
4.1.1	Membuat Desain Grafis.....	71
4.1.1.1	Adobe Photoshop.....	71
4.1.1.2	Cool Edit Pro.....	74
2.1	Merekam Suara.....	74
4.1.1.3	Swish.....	76
3.1	Membuat Aimagi Text.....	76
3.2	Membuat Animasi Logo.....	78
4.1.1.4	Uliad Video Studio.....	80
4.1	Pengeditan Video.....	80
4.1.1.5	Makromedia Direktor MX.....	82
5.1	Membuat Aplikasi.....	82
5.2	Proses Pengeintegrasian.....	82

5.3	Memasukan Objek	82
5.4	Pembuatan Movie	83
5.5	Mengimpor Objek.....	84
5.6	Membuat Tombol Navigasi	85
6.1	Membuat tombol mengeluarkan suara.....	87
5.7	Menampilkan halaman lain jika tombol kiri ditekan	88
5.8	Membuat Efek Transition.....	90
5.9	Membuat Volume Musik	91
5.10	Membuat Library Effek Mouse	92
5.11	Membuat Exilock.....	94
5.12	Membuat File.EXE.....	94
4.2	Implementasi	96
4.2.1	Mengetes Sistem	96
4.2.2	Tes Pemakai.....	98
4.2.3	Memelihara Sistem.....	99
3.1	Memelihara Hardware.....	99
3.2	Memelihara Hardware.....	100
3.2	Memelihara Hardware.....	101

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	102
5.2	Saran.....	103

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Bagan alur multimedia Interaktif.....</i>	13
<i>Gambar 2.2 Bagan alur multimedia Linier.....</i>	14
<i>Gambar 2.3. Struktur Linier.....</i>	15
<i>Gambar 2.4. Struktur Hierarki.....</i>	16
<i>Gambar 2.5 Struktur Piramida.....</i>	16
<i>Gambar 2.6 Struktur Polar.....</i>	17
<i>Gambar 2.7 Icon.....</i>	17
<i>Gambar 2.8 Proses Pengembangan Sistem Multimedia.....</i>	20
<i>Gambar 2.9 Loading Macromedia MX.....</i>	21
<i>Gambar 2.10 Jendela Awal Macromedia Director MX.....</i>	22
<i>Gambar 2.11 Jendela Stage pada Macromedia Director MX.....</i>	23
<i>Gambar 2.12 Jendela Score pada Macromedia Director MX.....</i>	23
<i>Gambar 2.13 Control Panel pada Macromedia Director MX.....</i>	23
<i>Gambar 2.14 Property Inspector pada Macromedia Director MX.....</i>	24
<i>Gambar 2.15 Jendela Stage pada Macromedia Director MX.....</i>	25
<i>Gambar 2.16 Loading pada Cool Edit Pro.....</i>	25
<i>Gambar 2.17 Tampilan Jendela Cool Edit Pro.....</i>	25
<i>Gambar 2.18 Loading Adobe Photoshop CS.....</i>	28
<i>Gambar 2.19 Jendela Kerja Adobe Photoshop CS.....</i>	29
<i>Gambar 2.20 Menu Bar Adobe Photoshop CS.....</i>	30

<i>Gambar 2.21 Option Bar Adobe Photoshop CS.....</i>	<i>30</i>
<i>Gambar 2.22 Palette Adobe Photoshop CS.....</i>	<i>31</i>
<i>Gambar 2.23 Ttool Box Adobe Photoshop CS.....</i>	<i>31</i>
<i>Gambar 2.24 Tampilan Swish.....</i>	<i>32</i>
<i>Gambar 2.25 Tampilan Ulead VideoStudio.....</i>	<i>33</i>
<i>Gambar 3.2.1 Struktur Hirarki.....</i>	<i>66</i>
<i>Gambar 3.2.2 Perancangan Naskah Menu Utama.....</i>	<i>67</i>
<i>Gambar 3.2.3 Perancangan Naskah Menu Company.....</i>	<i>68</i>
<i>Gambar 3.3.4 Perancangan Naskah Menu Facility.....</i>	<i>69</i>
<i>Gambar 3.3.5 Perancangan Naskah Menu Information.....</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 4.1 Tampilan utama Adobe Photoshop.....</i>	<i>72</i>
<i>Gambar 4.2 Tampilan untuk memasukan gambar.....</i>	<i>73</i>
<i>Gambar 4.3 Tampilan gambar yang akan diedit.....</i>	<i>73</i>
<i>Gambar 4.4 Tampilan rekaman suara.....</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 4.5 Tampilan Tab Panel.....</i>	<i>76</i>
<i>Gambar 4.6 Tampilan Pembuatan Text.....</i>	<i>77</i>
<i>Gambar 4.7 Tampilan pemberian efek.....</i>	<i>77</i>
<i>Gambar 4.8 Tampilan mengexport file.....</i>	<i>78</i>
<i>Gambar 4.9 Tampilan pemberian efek.....</i>	<i>79</i>
<i>Gambar 4.10 Tampilan mengexport file.....</i>	<i>79</i>
<i>Gambar 4.11 Tampilan Ulead VideoStudio.....</i>	<i>80</i>
<i>Gambar 4.12 Tampilan Render pada UleadVideo Studio.....</i>	<i>80</i>
<i>Gambar 4.13 Tampilan Utama Macromedia Director MX.....</i>	<i>83</i>

<i>Gambar 4.14 Tampilan import file pada cast member.....</i>	<i>84</i>
<i>Gambar 4.15 Tampilan Behavior Event Tombol.....</i>	<i>86</i>
<i>Gambar 4.16 Tampilan Behavior Sound Tombol.....</i>	<i>87</i>
<i>Gambar 4.17 Tampilan Script Behavior Tombol Exit.....</i>	<i>90</i>
<i>Gambar 4.18 Tampilan Frame Propperties Transition.....</i>	<i>90</i>
<i>Gambar 4.19 Tampilan Library.....</i>	<i>91</i>
<i>Gambar 4.20 Tampilan Channel Volume Silider.....</i>	<i>91</i>
<i>Gambar 4.21 Tampilan Parameters for Chenel Volume.....</i>	<i>92</i>
<i>Gambar 4.22 Tampilan constraining spirit.....</i>	<i>92</i>
<i>Gambar 4.23 Tampilan icon library list.....</i>	<i>93</i>
<i>Gambar 4.24 Tampilan library animation interactive.....</i>	<i>93</i>
<i>Gambar 4.25 Tampilan Parameters for Turn owards Mouse.....</i>	<i>93</i>
<i>Gambar 4.26 Tampilan Script Exitlock.....</i>	<i>94</i>
<i>Gambar 4.27 Tampilan File projector.....</i>	<i>95</i>
<i>Gambar 4.28 Tampilan File projector Option.....</i>	<i>95</i>

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 3.1. Perbandingan Kinerja Sistem Lama dan Baru.....</i>	<i>46</i>
<i>Tabel 3.2. Perbandingan Penyampaian Informasi Sistem Lama dan Baru.....</i>	<i>48</i>
<i>Tabel 3.3. Perbandingan Ekonomi Sistem Lama dan Baru.....</i>	<i>49</i>
<i>Tabel 3.4. Perbandingan Pengendalian Sistem Lama dan Baru.....</i>	<i>50</i>
<i>Tabel 3.5. Perbandingan Efisiensi Sistem Lama dan Baru.....</i>	<i>51</i>
<i>Tabel 3.6. Perbandingan Pelayanan Sistem Lama dan Baru.....</i>	<i>52</i>
<i>Tabel 3.7. Rincian Manfaat – Biaya.....</i>	<i>56</i>
<i>Tabel 3.8. Hasil Perhitungan Metode Biaya – Manfaat.....</i>	<i>62</i>