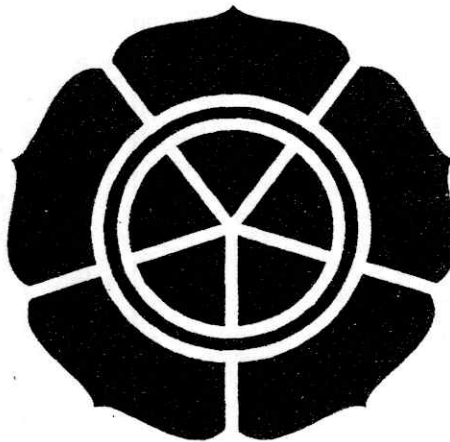



**ANALISIS DAN PERANCANGAN KIOS INFORMASI
BERBASIS MULTIMEDIA PADA HERBA PENAWAR AL
WAHIDA (HPA) GROUP HERBAJANA YOGYAKARTA**

Disusun Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1
Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer
STMIK AMIKOM Yogyakarta



30-4-2007
acc presentan 

Diajukan Oleh:

DEDY KURNIAWAN

06.22.0611

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER**

“AMIKOM” YOGYAKARTA

2007

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN KIOS INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA PADA HERBA PENAWAR AL WAHIDA (HPA) GROUP
HERBAJANA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1

Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

“AMIKOM” Yogyakarta

Diajukan oleh:

DEDY KURNIAWN

06.22.0611

Mengetahui:



Ketua STMIK “AMIKOM”

(Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Hanif Al fatah, M.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

**ANALISIS DAN PERANCANGAN KIOS INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA PADA HERBA PENAWAR AL WAHIDA (HPA) GROUP
HERBAJANA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1
Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
"AMIKOM" Yogyakarta

Telah dipresentasikan dan dipertahankan di depan penguji:

Hari / Tanggal : Jum'at / 08 Juni 2007

Jam : 10:00 Wib

Tempat : Ruang Stack

Tim Penguji

Tanda Tangan

Penguji I : Hanif Al fatah, M.Kom

.....

Penguji II : Abidarin Rosidi Drs, Dr, MM

.....

Penguji III : Heri Sismoro, S.kom

.....

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ♥ Tanda baktiku kepada Ayahnda dan Ibunda tercinta " DARJONO, S.Pd dan SRI PUJI ASTUTI " atas doa restu, pengorbanan dan cintanya yang abadi yang tak bisa tergantikan oleh apapun, Terimakasih..... (Maafin semua dosa-dosa Dedy)
- ♥ Terimakasih Adek2ku, Sodara-sodaraku yang telah memberikan semangatnya
- ♥ Terimakasih Mbah Putri, Mbah kakung atas do'a2nya
- ♥ Thank's Temen2 D3ku yg masih berasama ChesterChass Production "Agung's CCP", Ustad Arif, Kristian, Temen2 yg lain paksur, adi, Surya mansur OE, erwan, ferry, Arif jkl, Apri y "gak ada loe anak2 gak rane" temen2 S1 Si 2006 yg gak disebutin satu2 thanks.
- ♥ Tanda kebanggaanku kepada almamaterku STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

Motto

♣ Aku Sanggup, Aku Bisa, Aku Dapat

- ♣ Sesungguhnya Allah tidak menerima perbuatan, kecuali amal perbuatan yang diniatkan dengan ikhlas meraih ridha-Nya

(HR.Nasa'i)

- ♣ *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmu lah yang paling pemurah, yang paling mengajar manusia dengan perantara qalam. Dia mengajar manusia apa-apa yang tidak diketahuinya. (Qs.al-Alag: 1-5)*

- ♣ *Tuhanmu tiada meninggalkan kamu dan tiada (pula) benci kepadamu, Dan sesungguhnya hari kemudian itu lebih baik bagimu dari pada yang sekarang (permulaan). Dan kelak Tuhanmu pasti memberikan karunia-Nya kepadamu, lalu (hati) kamu menjadi puas.....(Qs.adh-Dhuha:3-6)*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur senantiasa penulis persembahkan ke hadirat Allah SWT, sehingga laporan skripsi yang berjudul **ANALISIS DAN PERANCANGAN KIOS INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA HERBA PENAWAR AL WAHIDA (HPA) GROUP HERBAJANA, YOGYAKARTA** ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Laporan Skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM Yogyakarta".

Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan, bantuan dan sarannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.
3. Bapak Barjana, S.Ag, selaku Presiden di Group Herbjana Yogyakarta, terima kasih atas diijinkannya melakukan penelitian di perusahaan tersebut sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik

4. Bapak Dwi Medi Hartono, selaku Sekjen Group Herbajana, terimakasih atas pemberian informasi serta data tentang perusahaan ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
5. Terimakasih utuk Rumah Sehat HPA atas pemberian data-datanya
6. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan dari Allah SWT, amin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini, penulis minta maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak.

Wassalamu'alaikum. Wr. wb

Yogyakarta, 08 Juni 2007

Penulis

Dedy Kurniawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Metodologi perancangan.....	6
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6. Sistematika Penulisan	7
BAB II DASAR TEORI.....	9
2.1. Pengertian Kios Informasi.....	9
2.2. Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.2.1. Sejarah Multimedia	9
2.2.2. Pengertian Multimedia	10
2.2.3. Perkembangan Multimedia.....	11
2.2.4 Objek-Objek Multimedia.....	12
2.2.4.1. Teks.....	12
2.2.4.2. Grafik.....	13
2.2.4.3. Suara	13

2.2.4.4. Video.....	14
2.2.4.5. Animasi.....	14
2.2.4.6. Software.....	14
2.3. Produk-Produk Multimedia.....	14
2.4. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	15
2.4.1. Struktur Linier.....	16
2.4.2. Struktur Hierarki.....	17
2.4.3. Struktur Piramida.....	17
2.4.4. Struktur Polar.....	17
2.5. Pengembangan Aplikasi(sistem) Multimedia.....	18
2.5.1. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	18
2.5.2. Mendefinisikan Masalah.....	20
2.5.2. Merancang Konsep.....	22
2.5.3. Merancang Isi.....	23
2.5.4. Menulis Naskah.....	24
2.5.5. Merancang Grafik.....	25
2.5.6. Memproduksi Sistem.....	25
2.5.7. Pengetesan Sistem.....	25
2.5.8. Penggunaan Sistem.....	26
2.5.9. Pemeliharaan Sistem.....	26
2.6. Software Yang Digunakan.....	27
2.6.1. Adobe Photoshop CS.....	27
2.6.1.1. Keunggulan dan Fasilitas.....	27
2.6.2. Macromedia Flash MX 2004.....	32
2.6.3. Cool EditPro 2.....	35
2.6.3.1 Memahami Dasar Audio Digital.....	38
2.6.3.2 Sample Dan Sample Rate.....	38
2.6.3.3. Bit Resolution.....	40
2.6.3.3. SwishMax.....	40

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	43
3.1. Sejarah Singkat Perusahaan	43
3.2. Visi Dan Misi Perusahaan	45
3.3. Struktur Organisasi	45
3.4. Produk-produk HPA	46
3.5. Penyampaian Informasi.....	48
BAB IV ANALISIS SISTEM	49
4.1. Definisi Analisis Sistem	49
4.2. Analisis Kelemahan Sistem	50
4.2.1. Mengidentifikasi Masalah	50
4.2.2. Analisis PIECES	51
4.2.2.1. Analisis kinerja (Performance)	51
4.2.2.2. Analisis Informasi (Information)	52
4.2.2.3. Analisis Ekonomi (Economy).....	53
4.2.2.4. Analisis Pengendalian (Control)	54
4.2.2.5. Analisis Evisensi (Efficiency).....	54
4.2.2.6. Analisis Pelayanan (Service)	55
4.3. Analisis Kebutuhan Sistem	56
4.3.1. Analisis Kebutuhan Informasi	56
4.3.2. Analisis Kebutuhan Teknologi	56
4.4. Analisis Biaya – Manfaat	58
4.4.1. Komponen-Komponen Biaya	58
4.4.2. Komponen-Komponen Manfaat	60
4.5. Metode Analisis Biaya dan Manfaat.....	63
4.5.1. Metode Payback Periode	63
4.5.2. Metode Pengembalian Investasi (ROI)	64
4.5.3. Metode Nilai Sekarang (NPV).....	65
4.6. Analisis Kelayakan	67
4.6.1. Kelayakan Teknologi	68
4.6.2. Kelayakan Proses	68

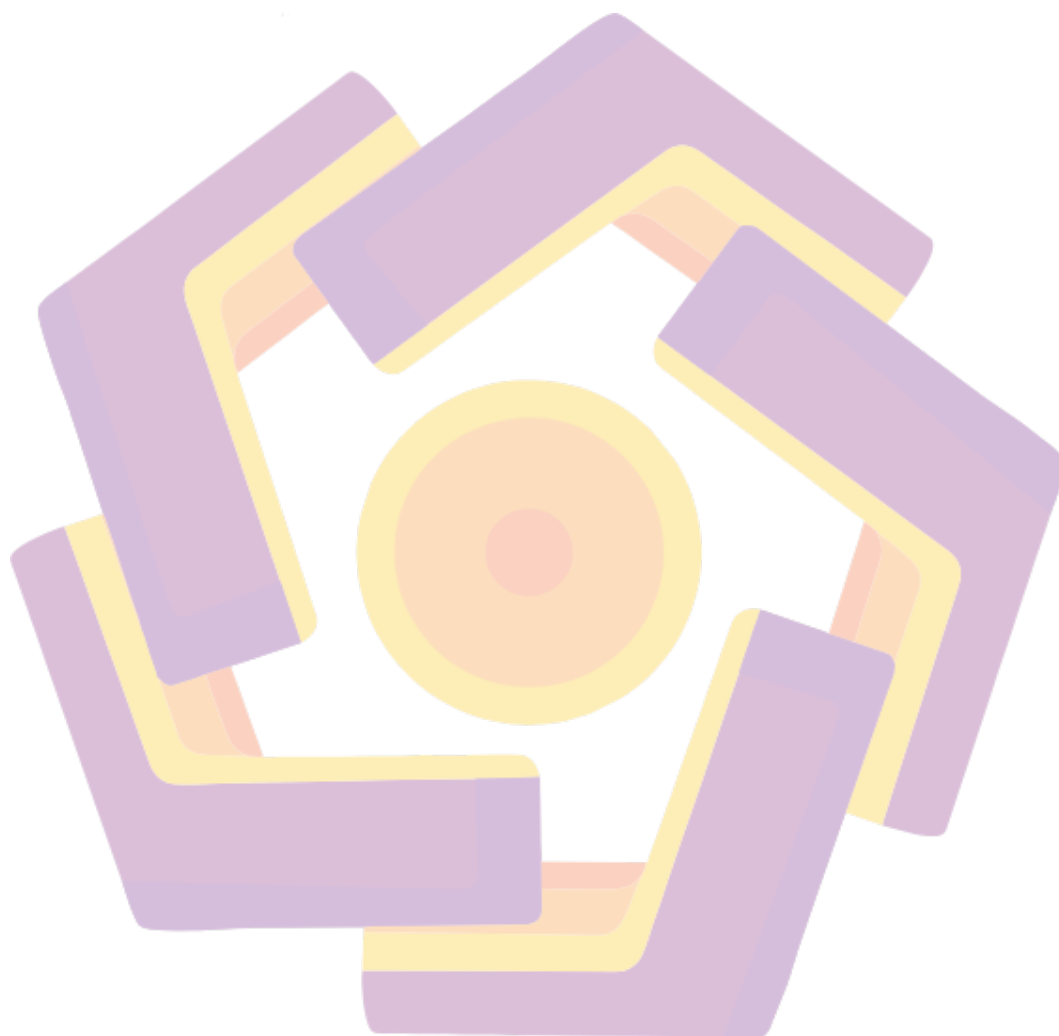
4.6.4. Kelayakan Sumber Daya	69
4.6.5. Kelayakan Ekonomi	69
4.6.6. Kelayakan Operasi	70
BAB V PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM	71
5.1. Perancangan Sistem	71
5.1.1. Merancang Konsep	71
5.1.2. Merancang Isi Multimedia	72
5.1.3. Merancang Naskah	73
5.1.3.1 Sketsa Tampilan intro	75
5.1.3.2 Sketsa Menu Utama	76
5.1.3.3 Sketsa Menu Profil	76
5.1.3.4 Sketsa Menu Organisasi	77
5.1.3.5 Sketsa Menu Produk	77
5.1.3.6 Sketsa Menu Galery	78
5.1.3.7 Sketsa Menu Contact	78
5.1.4. Merancang Grafik	79
5.1.5. Memproduksi Sistem	80
5.1.5.1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop CS	81
5.1.5.2. Mengolah Suara (sound) Dengan Cool EditPro	82
5.1.5.3. Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Macromedia Flash MX..	84
5.1.5.3.1. Memasukkan Data Gambar dan Suara Ke Macromedia Flash MX	84
5.1.5.3.2. Membuat Animasi	85
5.1.5.3.3. Membuat Tombol	86
5.1.5.3.4. Tahap Pengintegrasian	88
5.1.5.3.5. Action Script untuk memperbaharui Teks	91
5.1.5.3.6. Action Script untuk memperbaharui informasi Sound	93
5.1.5.3.7. Action Script pada Load Image	95
5.1.5.3.5. Membuat Tampilan Full Screen	100

5.1.5.3.5. Pengupdatetan Gambar dan Teks	100
5.1.5.3.6. Membuat File Windows Projector.....	101
5.2. Implementasi Sistem	102
5.2.1. Pengujian Penulis.....	102
5.2.2. Pengujian Pengguna	103
5.2.3. User Test.....	104
5.2.4. Memelihara Sistem.....	105
5.2.3.1. Hardware.....	106
5.2.3.2. Software.....	106
BAB VI PENUTUP	107
6.1. Kesimpulan.....	107
6.2. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Icon Yang di Gunakan Untuk Mendesain Struktur Aplikasi	16
Gambar 2.2. Desain Linier	16
Gambar 2.3. Desain Hierarki.....	17
Gambar 2.4. Desain Piramida.....	17
Gambar 2.5. Desain Polar	18
Gambar 2.6. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	18
Gambar 2.7. Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia	20
Gambar 2.8. Jendela Kerja Photoshop CS	29
Gambar 2.9. Tampilan layar kerja Macromedia Flash MX 2004.....	34
Gambar 2.10. Tampilan Layar Kerja Cool EditPro 2.0	37
Gambar 2.11. Tampilan SwishMax	41
Gambar 3.1. Struktur Organisasi	45
Gambar 5.1. Desain Struktur Aplikasi Multimedia	74
Gambar 5.2. Sketsa Tampilan Menu intro	75
Gambar 5.3. Sketsa Tampilan Menu Utama	76
Gambar 5.4. Sketsa Tampilan Menu Profil.....	76
Gambar 5.5. Sketsa Tampilan Menu Organisasi	77
Gambar 5.6. Sketsa Tampilan Menu Produk	77
Gambar 5.7. Sketsa Tampilan Menu Galeri.....	78
Gambar 5.8. Sketsa Tampilan Menu Contact.....	78
Gambar 5.9. Diagram Alir Proses Produksi Sistem	80
Gambar 5.10. Dialog Edit Gambar	81
Gambar 5.11. Dialog Box Save As.....	82
Gambar 5.12. Dialog Box New Wave Form	83
Gambar 5.13. Tampilan Layar Kerja Cool EditPro.....	84
Gambar 5.14. Dialog Box Impor to Library.....	85
Gambar 5.15. Tampilan Layar Kerja Macromedia Flash MX	85
Gambar 5.16. Dialog Box Create New Symbol	86
Gambar 5.17. Tampilan Edit Tombol.....	87

Gambar 5.18. Tampilan Panel Action Button 88
Gambar 5.19. Tampilan Hasil Akhir Pada Macromedia Flash 89
Gambar 5.23. Tampilan Publish Setting 102



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Sample Rate dan Kualitas.....	39
Tabel 4.1. Rincian Biaya Pengadaan Perangkat Keras.....	61
Tabel 4.2. Rincian Biaya Pengadaan Perangkat Lunak.....	61
Tabel 4.3. Rincian Biaya - Manfaat.....	62
Tabel 4.4. Tabel Kelayakan Sistem.....	67
Tabel 5.1. Tabel User Test.....	105
Tabel 6.1. Kelayakan Sistem.....	107

