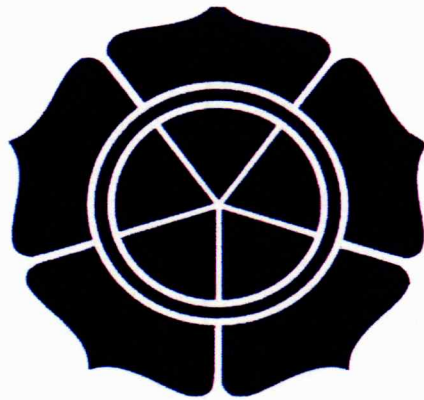


**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA PEMASARAN PADA TOKO BESI SAHABAT SALATIGA**

Skripsi



Disusun oleh:

DIANA TAMALI

05.12.1391

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

2009

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMASARAN PADA TOKO BESI
SAHABAT SALATIGA**

SKRIPSI

**Disusun Sebagai Syarat Kelulusan Pada
Program Strata 1 (S1)
Jurusan Sistem informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM"
Yogyakarta**

Oleh :

**DIANA TAMALI
05.12.1391**

Disahkan dan disetujui oleh :



Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM

Dosen Pembimbing

Amir Fatah Sofyan, ST, M.kom

HALAMAN PENGUJIAN

Laporan Skripsi ini yang berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMASARAN PADA TOKO BESI SAHABAT SALATIGA” ini telah dipresentasikan dan di uji di depan tim penguji STMIK AMIKOM Yogyakarta pada :

Oleh :

DIANA TAMALI
05.12.1391

Pada :

Hari : Senin
Tanggal : 8 Juni 2009
Waktu : 11.30
Ruang : Folder

Tim Penguji,

Penguji I


(Amir Fatah Sofyan, ST, Mkom)

Penguji II


(Abidarim Rosidi, DRS, DR, MMA)

Penguji III


(Khusnawi,S.kom, M.ENG)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan ini di persembahkan untuk :

1. Puji Syukur Kehadirat Allah SWT atas karunia dan hidayahnya, tempatkan memohon pertolongan sehingga terlesaikannya laporan ini tanpa ada halangan suatu apapun.
2. Ayah dan Bunda Tercinta atas dukungan dan doa yang tak pernah berhenti untuk putrinya, maafin Diana kalau Diana sering bandel,manja.diana mohon restunya semoga Diana bisa menjadi orang sukses seperti ayah dan bunda.amin....
3. Buat kakakku tercinta satu – satunya yang sabar banget ngadepin aku dan memberikan saran dan masukan sama aku inget!!! tetap semangat segala cobaan pasti ada jalan keluarnya.oh ya jangan sakit – sakitan terus ya....maafin Diana yah kalau maintain duit terus...
4. Buat Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.kom yang udah membimbing ,memberikan masukan ide – ide baru dan pengetahuan baru sehingga laporan ini dapat terselaikan dengan sempurna.
5. My special (M.suhendra Ramadhan.S) aku makasih banget atas segalanya, atas segala bantuanya,yang udah sabar ngadepin aku,udah sabar menemani aku sampe aku selese... sayang.. I LOVE U.....

6. Buat sepipu – sepupuku dirumah yang ga bisa aku sebutin satu – persatu thanks ya.. atas doanya maafin Diana kalu Diana sering ngerjain nganguin tidur malam-malam...PEACE...
7. Buat Sahabatku Leny,Ita, linda,angga..cayooo..... tetep semangat yah jangan pantang menyerah, thaks banget udah bantuin aku selama ini...buat arix,uyock ayo semangat,endro yang ga ada kabar Miss u Frend.
8. Buat anak kost Istiqomah makasih banyak aku udah sering ngrepotin kalian semua.., yang udah kerja semoga lancar ,buat kiya ayo semangat kamu bisa lulus cepet,Buat Tyas selamat menempuh hidup baru semoga langgeng ,buat nita I MISS U friend, Buat erna nanti kuliah yang rajin yah..., buat ciun ayo kejar cita- cita jangan malas – malasan hehehe.. Peace
9. Buat seseorang yang dulu pernah mengisi hari hari ku, maafin aku kalau aku punya salah, meskiun itu bukan kesengajaan.semoga kamu mendapatkan yang terbaik.tetep semangat yah thaks banget atas perhatiannya akhir – akhir ini..
10. Pembaca skripsi yang budiman.

MOTTO

- Kekurangan kitalah yang menyebabkan begitu banyak luka di dunia, namun kekurangan kita jugalah yang selalu mengarahkan kita pada rasa syukur, dan mengarah pada rendah hati.
- Hidup adalah perjalanan, sebuah perjalanan itu ada tujuan tuk memperoleh tujuan membutuhkan pengetahuan, pengetahuan itu adalah ILMU.
- Ketika hidup membuat menangis, maka hadapilah segalanya dengan tabah dan ketika hidup mematahkan semangatmu, maka berusahalah untuk bangkit dan yakin akan kehendak yang di Atas.
- Usaha yang kuat serta doa yang khusyu adalah dua kekuatan yang menyatu yang menghasilkan suatu energi yang sangat dahsyat dan akan mendorong seseorang untuk dapat dengan mudah memperoleh apa yang ingin ia capai.
- Lakukan yang terbaik buat dirimu dan orang lain.
- Yakinlah tak aka nada usaha yang sia – sia.

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 MEDIA PEMASARAN PADA TOKO BESI SAHABAT SALATIGA** ”.

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

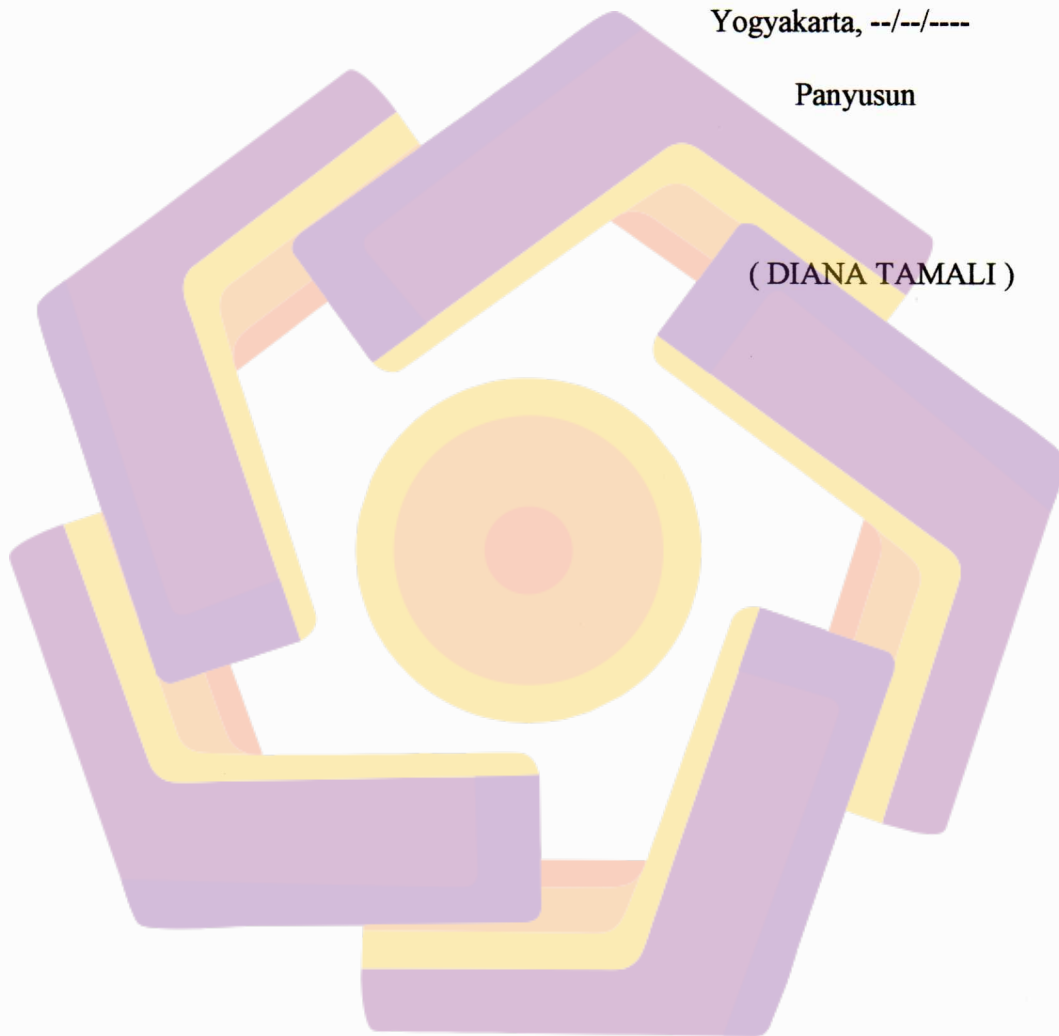
1. Pimpinan STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Kepala Staf Biro Administrasi dan Kemahasiswaan, serta seluruh dosen dan karyawan tata usaha STMIK AMIKOM yang telah banyak membantu penyelesaian penyusunan skripsi ini.
4. Toko Besi Sahabat Salatiga yang telah bersedia menjadi tempat penelitian dan atas segala bantuannya.
5. Bapak dan Ibu yang terus memberikan dukungan dan doanya.
6. Semua pihak dan teman yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

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, --/--/----

Penyusun

(DIANA TAMALI)



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN BERITA ACARA	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah	3
3. Batasan Masalah	4
4. Maksud dan Tujuan Penelitian	5
5. Metode Pengumpulan Data	5
6. Sistematika Laporan Penelitian	6
7. Jadwal Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	9

A. Konsep Dasar Aplikasi Multimedia.....	9
1. Pengertian Multimedia.....	9
2. Definisi Multimedia.....	10
3. Sistem Multimedia.....	11
B. Langkah-langkah Pengembangan Multimedia	13
C. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	16
1. Struktur Desain Linear.....	16
2. Struktur Hierarkiki.....	17
3. Struktur Menu.....	18
4. Struktur Jaringan.....	18
5. Pengertian Kombinasi.....	19
D. Aplikasi Multimedia untuk Mendukung Promosi	20
E. Software untuk Mendesain Multimedia Interaktif.....	22
1. Adobe Photoshop CS 2	22
a) Menu Bar	22
b) Tool Box	23
c) Title Bar	23
d) Drawing Windows	23
e) Status Bar.....	23
f) Tab	24
g) Pallette	24
2. 3D Max	25
3. Ulead Video Studio Home 10	26

3. Macromedia director	27
a) Self Running Movie	27
b) Interactive Movie	27
4. SWF Easy	29
F. Tinjauan Umum	30
1. Gambaran Umum	30
2. Lokasi	31
3. Visi dan Misi Toko Besi Sahabat	32
a) Visi	32
b) Misi	32
4. Struktur Organisasi	32
5. Produk	32
a. Paving	33
b. Batako	33
c. Bis	34
d. Genteng	34
e. Loster	35
f. Batu-bata	35
BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA	36
A. Siklus Pengembangan Multimedia	36
B. Pendefinisian Masalah Multimedia	36
1. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	37
2. Masalah dalam Sistem Multimedia	37

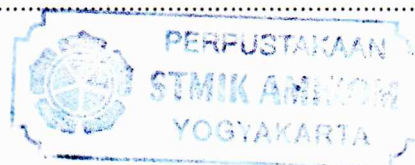
C. Analisis PIECES	38
1. Analisis Kinerja	38
2. Analisis Informasi	39
3. Analisis Ekonomi	39
4. Analisis Keamanan / Kontrol	40
5. Analisis Efisiensi	40
6. Analisis Pelayanan	41
D. Mengidentifikasi Pemakai Akhir Sistem	42
E. Prioritas Penanganan Masalah	43
F. Analisis kebutuhan Sistem	44
1. Perangkat Keras (Hardware)	44
2. Perangkat Lunak (Software)	44
3. Brainware	45
4. Informasi	46
G. Studi Kelayakan	46
1. Faktor Teknis / Teknologi	47
2. Faktor Ekonomi	48
3. Faktor Operasi / Organisasi	50
4. Faktor Hukum	50
H. Metode Biaya Manfaat	51
1. Biaya	51
a. Biaya Pengembangan Sistem	51
b. Biaya yang Berhubungan dengan Pengoperasian Sistem	52

2. Manfaat	52
a. Manfaat Wujud	52
b. Manfaat Tak Berwujud	53
3. Perhitungan Analisis Biaya Manfaat	53
a. Biaya	53
1) Biaya Hardware	53
2) Biaya Software	54
3) Biaya Brainware	54
4) Biaya Overhead Listrik	55
5) Biaya Pembuatan CD	56
6) Biaya Perawatan	57
b. Manfaat	57
1. Manfaat Wujud	57
a) Penungkatan Penjualan	57
2. Manfaat Tak Berwujud	58
a) Peningkatan Citra	58
c. Komponen Analisis Biaya dan Manfaat	59
1. Metode Payback Period (Metode Periode Pengembalian)	60
2. Metode Return On Investasi = ROI (Metode	61
Pengambilan Investasi)	61
3. Metode Net Present Value = NPV (Metode Nilai	62
Sekarang Bersih	62
I. Proses Perancangan	64

1. Merancang Konsep	64
2. Merancang Isi	64
3. Merancang Naskah	66
4. Merancang Garfik	69
BAB IV PEMBAHASAN	83
A. Memproduksi Sistem	83
1. Pembuatan dan Pengolahan Image / Grafik	84
2. Pengeditan Video dengan Ulead Video 10	86
3. Pembuatan Animasi Teks dengan SWF Easy	87
4. Pembuatan Animasi dengan 3D Max	89
5. Pembuatan Aplikasi Menggunakan Macromedia Director MX	91
B. Melakukan Tes Pemakai	93
C. Cara Menggunakan CD Aplikasi	93
D. Memelihara Sistem	94
1. Perangkat Keras (Hardware)	94
2. Perangkat Lunak (Software)	95
3. Tampilan Aplikasi Multimedia Toko Besi Sahabat	96
BAB V PENUTUP	101
A. Kesimpulan	101
B. Saran	102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1	Tabel Jadwal Kegiatan.....8
Tabel 2.1	Proses Pengembangan Sistem Multimedia.....15
Tabel 2.2	Struktur Deasain linear17
Tabel 2.3	Struktur Hierarki.....17
Tabel 2.4	Struktur Menu.....18
Tabel 2.5	Struktur Jaringan.....19
Tabel 3.1	Rancangan Analisis – Biaya Manfaat50
Tabel 3.2	Perhitungan Analisis – Biaya Manfaat59
Tabel 3.3	Analisis Kelayakan.....63
Tabel 3.4	Diagram Aplikasi.....67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	Tampilan Adobe Photoshop CS 2.....25
Gambar 2.2	Tampilan 3D Max.....25
Gambar 2.3	Tampilan Ulead Video Studio Home 1026
Gambar 2.4	Tampilan Macromedia Director28
Gambar 2.5	Tampilan SWF Easy.....30
Gambar 2.6	Peta Lokasi.....31
Gambar 2.7	Gedung TB.Sahabat.....31
Gambar 2.8	Struktur Organisasi32
Gambar 2.9	Paving33
Gambar 2.10	Batako33
Gambar 2.11	Bis34
Gambar 2.12	Genteng.....34
Gambar 2.13	Loster35
Gambar 2.14	Batu-bata.....35
Gambar 3.1	Rancangan Menu Utama.....69
Gambar 3.2	Rancangan Menu Profil Toko Sahabat70
Gambar 3.3	Rancangan Menu Gambaran umum72
Gambar 3.4	Rancangan Menu Struktur Organisasi73
Gambar 3.5	Rancangan Menu Produk.....74
Gambar 3.6	Rancangan Menu Alamat Toko Besi Sahabat75

Gambar 3.7	Rancangan Menu Video Promosi	76
Gambar 3.8	Rancangan Menu Presentasi	77
Gambar 3.9	Rancangan Menu Produk	78
Gambar 3.10	Rancangan Menu Alamat	79
Gambar 3.11	Rancangan Menu Video Promosi	80
Gambar 3.12	Rancangan Menu Credit Title.....	81
Gambar 3.13	Rancangan Menu Close Window	82
Gambar 4.1	Bagan Memproduksi Sistem.....	83
Gambar 4.2	Tampilan Image Size	84
Gambar 4.3	Pembuatan baground video promosi Adobe Photoshop CS	84
Gambar 4.4	Pengolahan Video Dengan Ulead Video 10	85
Gambar 4.5	Pembuatan Animasi text menggunakan SWF Easy.....	86
Gambar 4.6	Pembuatan Animasi text menggunakan 3D max.....	87
Gambar 4.7	Pembuatan peta menggunakan Coreldraw.....	89
Gambar 4.8	Tampilan Intro	93
Gambar 4.9	Tampilan Menu Profil.....	94
Gambar 4.10	Tampilan Menu Sejarah.....	94
Gambar 4.11	Tampilan Menu Struktur Organisasi	95
Gambar 4.12	Tampilan Menu Peta.....	95
Gambar 4.13	Tampilan Menu Vidio Promosi	96
Gambar 4.14	Tampilan Menu Presentasi	96
Gambar 4.15	Tampilan Menu Produk	97
Gambar 4.16	Tampilan Menu Credit Tittle	97

