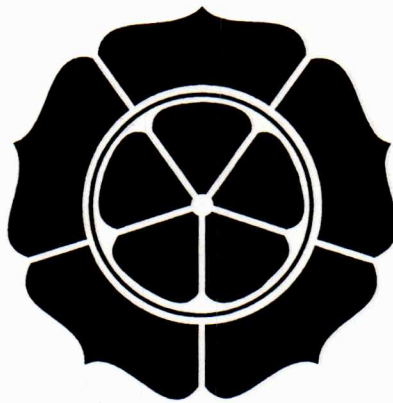


**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA  
SEBAGAI SARANA INFORMASI  
SHOOTER BILLIARD & LOUNGE YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh:**

**Lucia Indah Nuryati**

**03.12.0325**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
A M I K O M  
YOGYAKARTA  
2008**

## HALAMAN PENGESAHAN

### ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI “SHOOTER BILLIARD & LOUNGE”

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu

(S1) Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AMIKOM Yogyakarta

Mengetahui



Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rudyanto'.

( M. Rudyanto Arief, ST, MT )

## HALAMAN BERITA ACARA

Yang telah melaksanakan ujian SKRIPSI :

Nama : Lucia Indah Nuryati  
Nim : 03.12.0325  
Jurusan : Sistem Informasi

SKRIPSI ini dipertahankan dan disahkan didepan tim penguji STM IK AMIKOM

Yogyakarta pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 29 Januari 2008  
Waktu : 13.30 WIB  
Ruang : Network

Tim Penguji:  
Penguji I



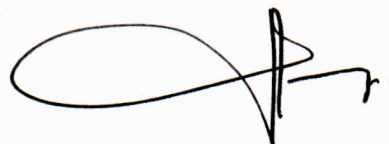
(M. Rudyanto Arief, ST, MT)

Penguji II



(Krisnawati, S.Si, MT)

Penguji III



(Emha. Taufiq Luthfi, ST, M. Kom)

## *HALAMAN MOTTO*

✦ *Lakukan apa yang bisa..*

*Dengan apa yang kau punya*

*Dan dimana kau berada*

✦ *Ingatlah selalu bahwa tekad kita*

*Sendiri untuk meraih sukses adalah*

*Jauh lebih penting dari apapun juga (Abraham Lincoln)*

✦ *Fungsi terpenting pendidikan pada tingkat manapun*

*adalah mengembangkan kepribadian manusia dan makna*

*Kehidupannya bagi dirinya dan bagi orang lain dan sampai*

*detik ini pun masih harus banyak belajar untuk menjadi pribadi*

*yang lebih baik lagi.*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Puji Syukur karya kecil ini 'Indah' persembahkan untuk;*

- *Sang pencipta yang telah begitu banyak memberikan petunjuk, anugerah dan karunia-Nya untukku.*
- *Untuk orangtuaku tercinta terima kasih atas segala yang kau berikan untukku segala dukungan, kasih sayang, bimbingan, serta untaian doa yang tak terhenti untukku.*
- *Juga untuk kakakku 'ENDAR' dan adek-adekku 'CECIL dan 'LINDA' terima kasih untuk semangat, dukungan dan kasih sayangnya.*
- *To my love 'FAIZAL' yang selalu memberikan doa, motivasi, support, kebersamaan, kebahagiaan, kesetiaan, dukungan, bantuan, pengorbanan yang begitu banyak untukku dan cinta yang tak terhenti untukku, terima kasih untuk segalanya,*
- *Tuk Sahabatku SARI, ELFA, KETUT, ARIS, YOGO, terima kasih untuk persahabatannya yang begitu indah.*
- *To my friends yang tidak dapat 'INDAH' sebutkan satu persatu disini, thanks.*
- *To my big family di 'Jawa' dan 'Kalimantan' terima kasih atas segala doa dan dukungannya.*
- *Kampusku STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, terima kasih atas Ilmu yang selama ini saya dapatkan*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga laporan skripsi yang berjudul **“Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Informasi Shooter Billiard & Lounge”** ini dapat terselesaikan dengan baik.

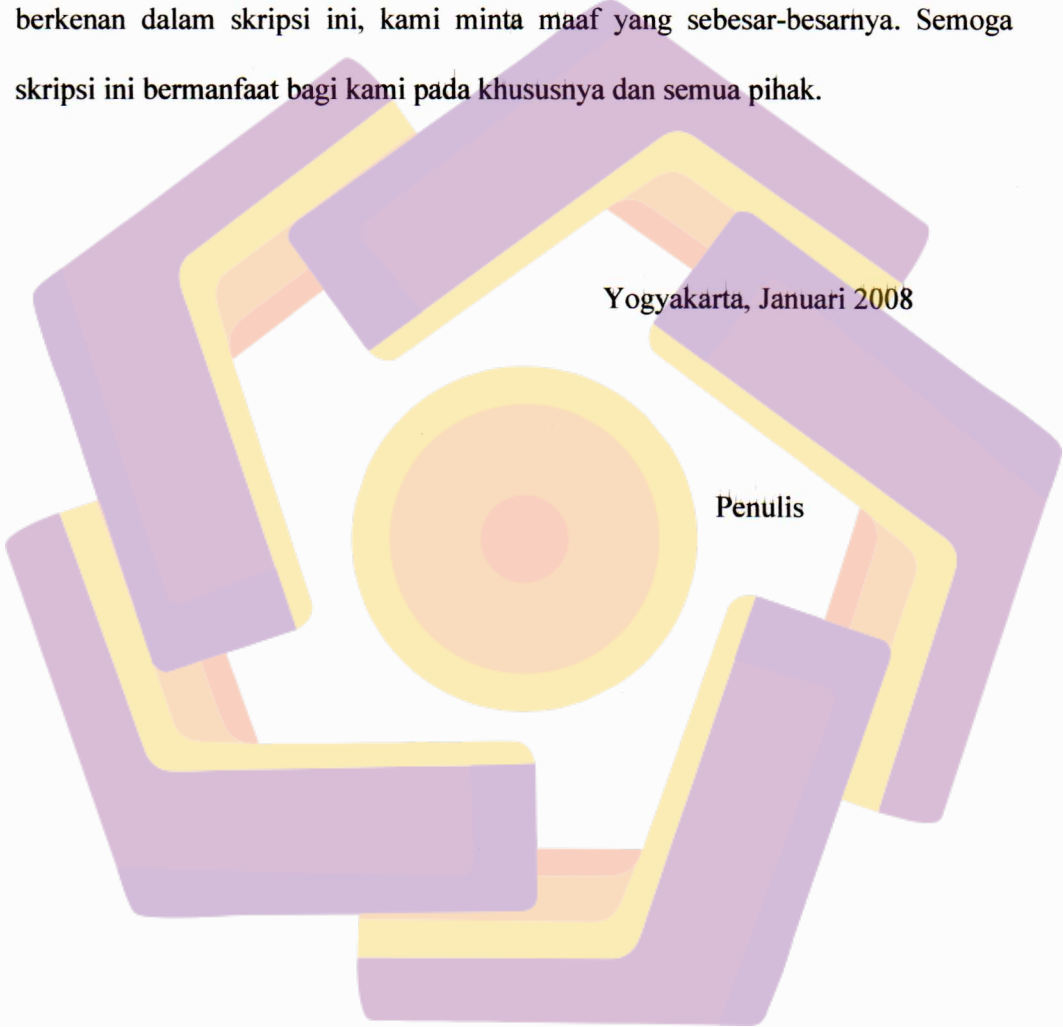
Laporan Skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Mohammad Suyanto, MM. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer STMIK“AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Muhammad Rudyanto Arief, ST, MT Selaku dosen pembimbing.
3. Bapak Deny Selaku General Manajer dan Bapak Amy selaku Manajer yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian Shooter Billiard & Lounge.
4. Seluruh karyawan Shooter Billiard & Lounge yang telah memberikan kemudahan kepada penulis saat penelitian.
5. Dan semua pihak yang telah membantu dalam meyelesaikan laporan ini.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan pada penulis akan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

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



Yogyakarta, Januari 2008

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN BERITA ACARA</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan dan Batasan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6. Sistematika Penulisan Laporan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM</b>	
2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1. Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2. Konsep Dasar Animasi.....	11
2.1.3. Fungsi Efektif Multimedia.....	12
2.1.4. Langkah – Langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	15
2.1.5. Sistem Penyajian Multimedia.....	18
2.1.6. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	20
2.2. Perangkat lunak Yang Digunakan.....	24
2.2.1. Adobe Photoshop 7.0.....	24
2.2.2. Macromedia Flash MX.....	28
2.2.3. Cool Edit Pro 2.0.....	30



2.2.4. Macromedia Director MX.....	32
2.2.5. Adobe Premiere 6.5 .....	33
2.2.6. Sistem Operasi.....	35
2.3. Tinjauan Umum.....	36
2.3.1. Sejarah Sooter Billiard & Lounge .....	36
2.3.2. Visi dan misi Shooter Billiard & Lounge .....	37
2.3.3. Tujuan Shooter Billiard & Lounge .....	38
2.3.4. Sarana dan Prasarana .....	38
2.3.4.1. Fasilitas.....	38
2.3.4.2. Operation Hours.....	39
2.3.4.3. Marketing Target.....	39
2.3.5. Struktur Organisasi .....	40
<b>BAB III ANALISIS SISTEM</b>	
3.1. Identifikasi Masalah .....	50
3.1.1. Definisi Masalah.....	50
3.1.2. Penyebab Masalah.....	50
3.2. Analisis Pieces .....	51
3.2.1. Analisis Kinerja ( <i>Performance</i> ) .....	52
3.2.2. Analisis Informasi ( <i>Information</i> ).....	52
3.2.3. Analisis Ekonomi ( <i>Economy</i> ).....	55
3.2.4. Analisis Keamanan ( <i>Control</i> ).....	56
3.2.5. Analisis Efisiensi ( <i>efficiency</i> ).....	57
3.2.6. Analisis Pelayanan ( <i>Service</i> ).....	57
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	58
3.3.1. Perangkat Keras ( <i>hardware</i> ) .....	58
3.3.2. Perangkat Lunak ( <i>Softwar</i> ) .....	59
3.3.3. User/Pemakai( <i>brainware</i> ) .....	59
3.4. Analisis Kelayakan Sistem .....	60
3.4.1. Kelayakan Teknis .....	61
3.4.2. Kelayakan Ekonomi.....	61
3.4.2.1. Metode Analisis Biaya – Manfaat.....	62

3.4.2.2. Metode – Metode Analisis Biaya – Manfaat .....	65
3.4.3. Kelayakan Operasi/Organisasi .....	70
3.4.4. Kelayakan Hukum .....	70
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MULTIMEDIA</b>	
4.1. Merancang Konsep .....	71
4.2. Merancang Isi .....	72
4.3. Merancang Naskah .....	73
4.4. Merancang Grafik .....	77
4.4.1. Rancangan Menu Enter .....	78
4.4.2. Rancangan Menu Utama ( <i>Home</i> ) .....	79
4.4.3. Rancangan Menu Profile .....	80
4.4.4. Rancangan Menu Fasilitas .....	81
4.4.5. Rancangan Menu Peta Interaktif .....	83
4.4.6. Rancangan Menu Denah Lokasi .....	85
4.4.7. Rancangan Menu Designer .....	86
4.5. Memproduksi Sistem .....	86
4.5.1. Pembuatan Desain Grafik .....	87
4.5.2. Perekaman Dan Pengeditan Sound .....	88
4.5.3. Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flaash MX .....	90
4.5.4. Pengeditan Video Dengan Adobe Premiere 6.5 .....	91
4.5.5.1. Memasukan Objek Kedalam Macromedia Director MX .....	92
4.6. Memulai Pembuatan Movie .....	95
4.7. Cara Merubah ( <i>link Tombol – tombol</i> ) .....	97
4.8. Penggunaan Marker .....	99
4.9. Penggunaan Script .....	100
4.10. Penggunaan Behaviour Library .....	101
4.11. Memproteksi File .....	102
4.12. Membuat File *.exe .....	103
4.13. Pemakaian Autorun .....	105
4.14. Mempublikasikan Dengan Compact Disc ( <i>CD</i> ) .....	106

4.15. Melakukan Tes Pemakaian .....	110
4.15.1. Test Pemakaian Pada Hardware .....	110
4.15.2. Test Pemakaian Pada Software .....	111
4.16. Menggunakan Sistem .....	114
4.16.1. Spesifikasi Komputer Yang Digunakan.....	114
4.16.2. Cara Menggunakan Aplikasi Multimedia Shooter Billiard & Lounge .....	114
4.17. Pemeliharaan Sistem .....	115
4.17.1. Pemeliharaan Hardware .....	115
4.17.2. Pemeliharaan software .....	116
4.18. Implementasi Tampilan Program.....	117
4.18.1. Tampilan Menu Enter .....	117
4.18.2. Tampilan Menu Intro .....	118
4.18.3. Tampilan Menu Utama .....	118
4.18.4. Tampilan Menu Profil.....	119
4.18.5. Tampilan Menu Fasilitas.....	119
4.18.6. Tampilan Menu (softdrink dan food).....	120
4.18.7. Tampilan Menu Peta Interaktif.....	120
4.18.8. Tampilan Menu Denah Lokasi .....	121
4.18.9. Tampilan Menu Designer.....	121

## **BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan .....	122
5.2. Saran.....	123

## **DAFTAR PUSTAKA**

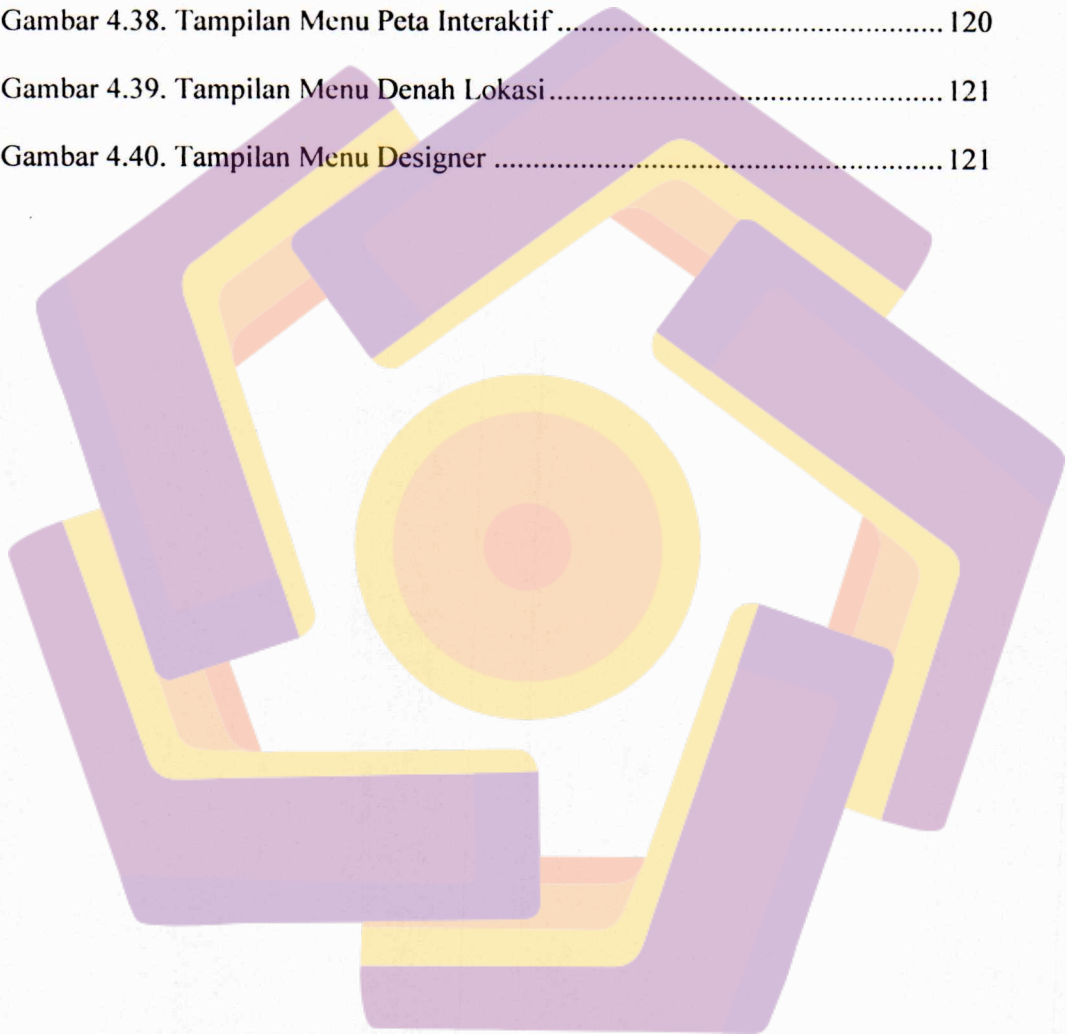
## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia .....	17
Gambar 2.2. Struktur Linear .....	21
Gambar 2.3. Struktur Hierarki.....	22
Gambar 2.4. Struktur Piramida .....	22
Gambar 2.5. Struktur Polar .....	23
Gambar 2.6. Tampilan Adobe Photoshop 7.0.....	25
Gambar 2.7. Tampilan Flash MX.....	29
Gambar 2.8. Tampilan Layar Kerja Cool Edit 2.0 .....	31
Gambar 2.9. Tampilan Layar Kerja Macromedia Director MX .....	33
Gambar 2.10. Tampilan Adobe Premiere 6.5 .....	35
Gambar 2.11. Struktur Organisasi .....	41
Gambar 4.1. Perancangan Struktur Hierarki.....	74
Gambar 4.2 Rancangan Menu Enter.....	78
Gambar 4.3. Rancangan Menu Utama.....	79
Gambar 4.4. Rancangan Menu Profile .....	81
Gambar 4.5. Rancangan Menu Fasilitas .....	83
Gambar 4.6. Rancangan Menu Peta Interaktif.....	84
Gambar 4.7. Rancangan Menu Denah Lokasi .....	85
Gambar 4.8. Rancangan Menu Designer .....	86
Gambar 4.9. Tampilan Adobe Photoshop 7.0.....	87
Gambar 4.10. Tampilan Cool Edit Pro .....	89

Gambar 4.11. Tampilan time Line Pada Adobe Premiere 6.5 .....	92
Gambar 4.12. Tampilan Direcmedia Pligins Macromedia Director.....	94
Gambar 4.13. Tampilan Menu Import .....	96
Gambar 4.14. Tampilan Menu Dialog Information.....	96
Gambar 4.15. Tampilan Behavior Inspector.....	98
Gambar 4.16. Tampilan Penggunaan Marker .....	100
Gambar 4.17. Tampilan Library.....	102
Gambar 4.18. Tampilan Memproteksi File Dir.....	103
Gambar 4.19. Tampilan Create Projector .....	104
Gambar 4.20. Tampilan Projector Option.....	104
Gambar 4.21. Tampilan Splash Screen.....	106
Gambar 4.22. Tampilan Save Autorun .....	106
Gambar 4.23. Tampilan Nero.....	107
Gambar 4.24. Tampilan Compilation.....	107
Gambar 4.25. Tampilan Select File and folder .....	108
Gambar 4.26. Tampilan Add File.....	108
Gambar 4.27. Tampilan Compilation Parameter.....	109
Gambar 4.28. Tampilan Proses Burning.....	110
Gambar 4.29. Tampilan Menu Enter.....	112
Gambar 4.30. Tampilan Menu Utama .....	112
Gambar 4.31. Tampilan Menu Profil.....	113
Gambar 4.32. Tampilan Menu Enter.....	117
Gambar 4.33. Tampilan Menu Intro.....	118

Gambar 4.34. Tampilan Menu Utama .....	118
Gambar 4.35. Tampilan Menu Profil.....	119
Gambar 4.36. Tampilan Menu Fasilitas.....	119
Gambar 4.37. Tampilan Menu Soft drink dan food .....	120
Gambar 4.38. Tampilan Menu Peta Interaktif .....	120
Gambar 4.39. Tampilan Menu Denah Lokasi.....	121
Gambar 4.40. Tampilan Menu Designer .....	121



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Manfaat - Biaya.....	63
Tabel 3.2. Perhitungan Analisis Biaya - Manfaat .....	64
Tabel 3.3. Hasil Analisis.....	69

