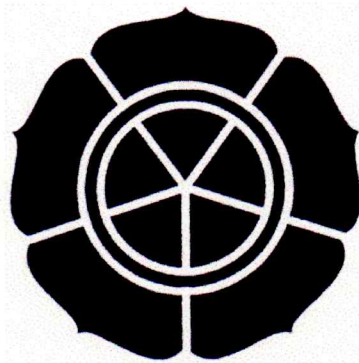


**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
SARANA INFORMASI “ MONUMEN YOGYA KEMBALI”
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



DISUSUN OLEH:

ATIYA SARI

NIM : 03.12.0319

**SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM” YOGYAKARTA
2007**

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
SARANA INFORMASI “MONUMEN YOGYA KEMBALI”**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu
(S1) Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AMIKOM Yogyakarta

Disusun oleh:

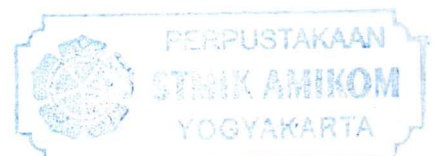
ATIYA SARI 03.12.0319

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM” YOGYAKARTA

2007



HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI “MONUMEN JOGJA KEMBALI”

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu
(S1) Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AMIKOM Yogyakarta

Mengetahui



Ketua STMIK AMIKOM

(Drs. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(M. Rudyanto Arief, ST, MT)

HALAMAN BERITA ACARA


Yang telah melaksanakan ujian SKRIPSI,

Nama : Atiya Sari
Nim : 03.12.0319
Jurusan : Sistem Informasi

SKRIPSI ini dipertahankan dan disahkan didepan tim penguji STMIK AMIKOM
Yogyakarta pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 18 januari 2007
Waktu : 11.30 WIB
Tempat : NETWORK

Tim Penguji:
Penguji I



(M. Rudyanto Arief, ST, MT)

Penguji II



(Dr. Abidarin Rosidi, MMA)

Penguji III

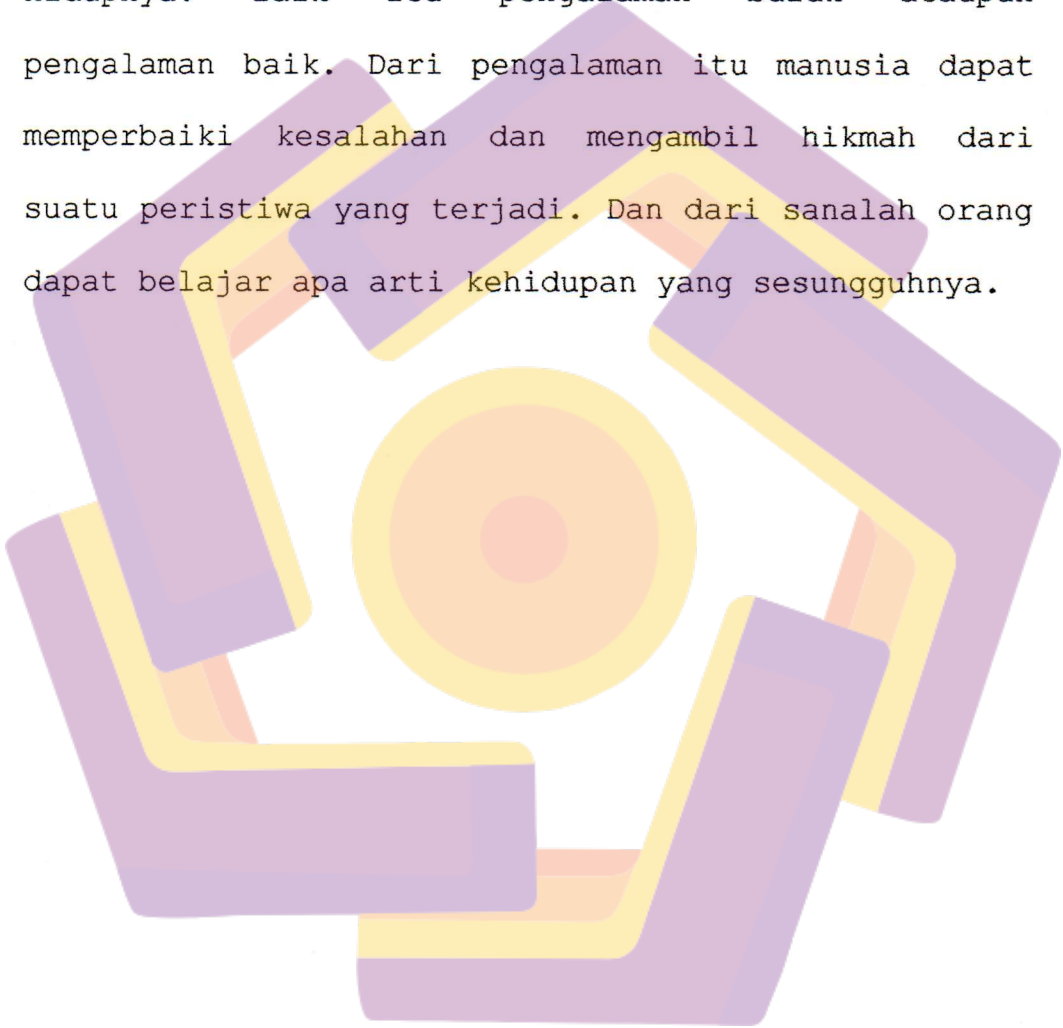


(Andi sunyoto, S.Kom)

HALAMAN MOTTO

✓ **Experience is the best teacher.**

Setiap orang pasti mempunyai pengalaman didalam hidupnya. Baik itu pengalaman buruk ataupun pengalaman baik. Dari pengalaman itu manusia dapat memperbaiki kesalahan dan mengambil hikmah dari suatu peristiwa yang terjadi. Dan dari sanalah orang dapat belajar apa arti kehidupan yang sesungguhnya.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tidak ada proses tanpa Zat dan Orang lain, Skripsi ini "sari" persembahkan untuk:

1. Begitu banyak terima kasih untuk Sang pencipta Allah SWT Sang Pemberi Kehidupan atas Karunia yang telah Kau berikan untukku.
2. Untuk orang tua ku tercinta "ayahandaku "MUSTOPA" dan ibundaku "HUDAIDAH" terima kasih atas semua yang kau berikan baik materil maupun spiritual, dan atas doa yang selalu kalian panjatkan disetiap sholat untukku. untuk saudara-saudaraku kakakku "ENDI", ayukku "FITRI", adekku "NORA & RASID" terimakasih untuk supportnya dan kasih sayang kalian. I LOVE YOU ALL.
3. To my love "IMAM" thanks for everything. terima kasih untuk bantuannya dan semua pengorbanan yang telah kau berikan untukku.
4. Thanks to my best friends "FIRLI, VIVI, PEPPY, EMSI" yang selalu setia di saat suka maupun duka.
5. Sahabatku "ELFA, WEMMY, DINA, INDAH" thanks yah.
6. Keluarga besarku tercinta di Palembang dan Jambi terimakasih atas doa dan dukungannya.
7. Seluruh civitas akademika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, terima kasih atas Ilmu yang selama ini ku dapatkan.
8. The last, for Keluarga besar SI-A angkatan 2003 yang sampai sekarang tetap kompak, dan semua yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu thanks to all.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga laporan skripsi yang berjudul **“Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Informasi Monumen Yogya Kembali”** ini dapat terselesaikan dengan baik.

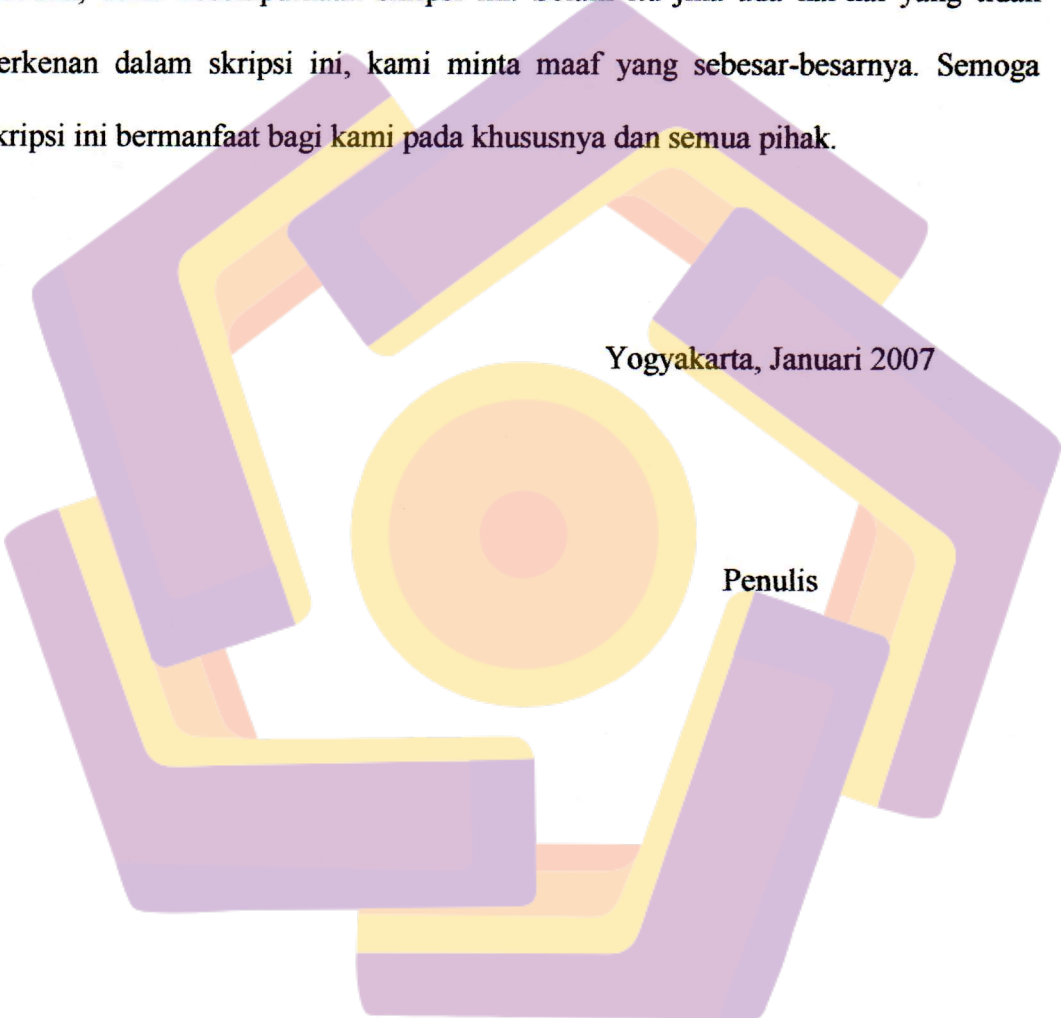
Laporan Skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

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. Kepala Bagian Umum dan Kepala Urusan Tata Usaha Yudi Pranowo yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian Monumen Yogya Kembali.
4. Seluruh karyawan Badan Pengelola Monumen Yogya Kembali yang telah memberikan kemudahan kepada penulis saat penelitian.
5. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan ini.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan pada penulis akan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

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 2007

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan dan Batasan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Maksud Pembuatan Aplikasi Multimedia	3
1.5. Tujuan Pembuatan Aplikasi Multimedia	4
1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.7. Sistematika Penulisan Laporan	5
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM	
2.1. Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1. Pengertian Multimedia	7
2.1.2. Konsep Dasar Multimedia	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.....	31
2.2.5. Adobe Premiere 6.5	33
2.3. Tinjauan Umum	35
2.3.1. Sejarah Monumen Yogya Kembali.....	35
2.3.2. Tujuan Pembangunan Monumen Yogya Kembali.....	37
2.3.3. Struktur Organisasi	38
2.3.3.1. Susunan Organisasi Badan Pengelola.....	40
2.3.4. Wahana Yang Ada	41
2.3.4.1. Taman dan Sekitarnya.....	41
2.3.4.2. Koleksi Halaman Lantai Satu	42
2.3.4.3. Koleksi Museum	43
2.3.4.3.1. Ruang Museum I.....	43
2.3.4.3.1. Ruang Museum II	55
2.3.4.3.1. Ruang Museum III	61
2.3.4.3.1. Ruang Museum IV	62
2.3.4.4. Koleksi Relief Dan Diorama.....	63
2.3.4.4.1. koleksi Relief	63
2.3.4.4.2. Diorama.....	68
2.3.4.5. Garbha Graha	70
2.3.5. Data Statistik Pengunjung.....	71
2.3.6. Harga Tiket Masuk	72
2.3.7. Promo – Promo Yang Sering Diadakan.....	72
BAB III ANALISIS SISTEM	
3.1. Identifikasi Masalah.....	74
3.1.1. Definisi Masalah	74
3.1.2. Penyebab Masalah.....	74
3.2. Analisis Pieces	75
3.2.1. Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	76
3.2.2. Analisis Informasi (<i>Information</i>)	77
3.2.3. Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	78

3.2.4. Analisis Keamanan (<i>Control</i>)	79
3.2.5. Analisis Efisiensi (<i>efficiency</i>)	81
3.2.6. Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	82
3.3. Studi Kelayakan	83
3.3.1. Kelayakan Teknis.....	83
3.3.2. Kelayakan Ekonomi.....	83
3.3.2.1. Metode Analisis Biaya – Manfaat.....	84
3.3.2.2. Metode – Metode Analisis Biaya – Manfaat	86
3.3.3. Kelayakan/Organisasi	91
3.3.4. Kelayakan Hukum	91
3.4. Analisis Kebutuhan Sistem	92
3.4.1. Perangkat Keras (<i>hardware</i>)	92
3.4.2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	92
3.4.3. User/Pemakai (<i>brainware</i>).....	93

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MULTIMEDIA

4.1. Merancang Konsep	95
4.2. Merancang Isi.....	96
4.3. Merancang Naskah.....	97
4.4. Merancang Grafik	107
4.4.1. Rancangan Menu Enter.....	108
4.4.2. Rancangan Menu Utama (<i>Home</i>).....	109
4.4.3. Rancangan Menu Gambaran Umum.....	110
4.4.4. Rancangan Menu Fasilitas	112
4.4.5. Rancangan Menu Museum	113
4.4.6. Rancangan Menu Koleksi	114
4.4.7. Rancangan Menu Peta Interaktif.....	116
4.4.8. Rancangan Menu Denah Lokasi	117
4.4.9. Rancangan Menu Designer	118
4.5. Memproduksi Sistem	119
4.5.1. Pembuatan Desain Grafik	119
4.5.2. Perekaman Dan Pengeditan Sound	120

4.5.3. Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flaash MX.....	122
4.5.4. Pengeditan Video Dengan Adobe Premiere 6.5	123
4.5.5.1. Memasukan Objek Kedalam Macromedia	
Director MX.....	125
4.6. Memulai Pembuatan Movie.....	127
4.7. Cara Merubah (<i>link Tombol – tombol</i>).....	129
4.8. Penggunaan Marker	131
4.9. Penggunaan Script	132
4.10. Penggunaan Behaviour Library	133
4.11. Memproteksi File.....	134
4.12. Membuat File *.exe	135
4.13. Pemakaian Autorun.....	137
4.14. Mempublikasikan Dengan Compact Disc (CD)	138
4.15. Melakukan Tes Pemakaian	142
4.14.1. Test Pemakaian Pada Hardware.....	142
4.14.2. Test Pemakaian Pada Software.....	143
4.16. Menggunakan Sistem.....	145
4.15.1. Spesifikasi Komputer Yang Digunakan.....	145
4.15.2. Cara Menggunakan Aplikasi Multimedia Monumen Yogya Kembali	145
4.17. Pemeliharaan Sistem.....	146
4.17.1. Pemeliharaan Hardware.....	146
4.17.2. Pemeliharaan software.....	147
4.18. Implementasi Tampilan Program.....	148
4.18.1. Tampilan Menu Enter	148
4.18.2. Tampilan Menu Intro	149
4.16.3. Tampilan Menu Utama.	149
4.16.4. Tampilan Menu Gambaran Umum	150
4.16.5. Tampilan Menu Fasilitas.....	150
4.16.6. Tampilan menu Museum	151
4.16.7. Tampilan Menu Koleksi	151

4.16.7. Tampilan Menu Peta Interaktif.....	152
4.16.9. Tampilan Menu Denah Lokasi.....	152
4.16.10. Tampilan Menu Designer	153

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	154
5.2. Saran	155

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

