

**SISTEM INFORMASI BARANG DAN JASA BERBASIS MULTIMEDIA
PADA TOKO FORTUNA MAGELANG**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Agus Miftahudin

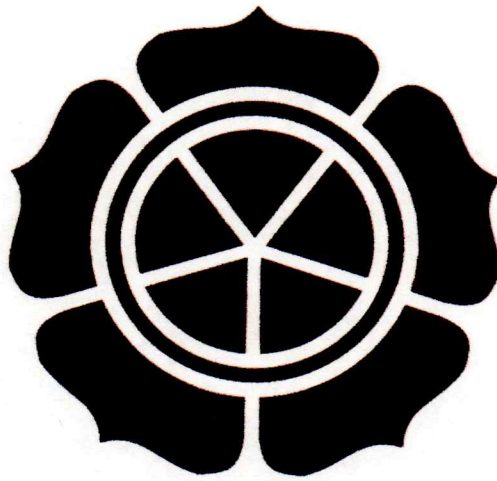
09.22.1148

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

**SISTEM INFORMASI BARANG DAN JASA BERBASIS MULTIMEDIA
PADA TOKO FORTUNA MAGELANG**

Skripsi

*untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat sarjana S1 pada
Jurusan Sistem Informasi*



Disusun oleh :

Agus Miftahudin

09.22.1148

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM”
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Sistem Informasi Barang dan Jasa Berbasis Multimedia
pada Toko Fortuna Magelang**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Miftahudin

09.22.1148

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 14 Juli 2010

Dosen Pembimbing



M. Rudyanto Arief. MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Sistem Informasi Barang dan Jasa Berbasis Multimedia
pada Toko Fortuna Magelang**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Miftahudin

09.22.1148

telah dipertahankan didepan dewan penguji

pada tanggal 8 Desember 2010

Susunan Dewan Penguji

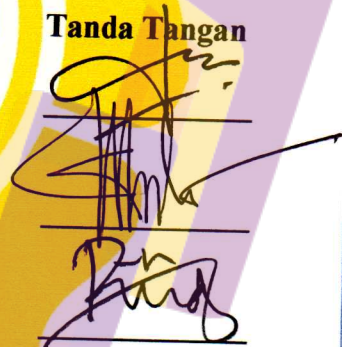
Nama Penguji

Sudarmawan, MT.
NIK. 190302035

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302105

M. Rudyanto Arief. MT.
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

tanggal 14 Desember 2010

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Desember 2010



Agus Miftahudin
NIM. 09.22.1148

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan berkat dan rahmat-Nya sehingga skripsi ini yang berjudul

“ SISTEM INFORMASI BARANG DAN JASA BERBASIS MULTIMEDIA PADA TOKO FORTUNA MAGELANG” dapat terselesaikan dengan baik.

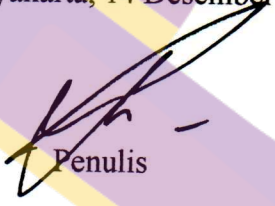
Laporan penulisan ini disajikan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam menempuh program S1 (strata satu) sistem informasi pada sekolah tinggi manajemen Informati dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulisan Skripsi ini tidak mungkin terlaksana dengan baik tanpa dukungan, bimbingan dan petunjuk dari semua pihak. Melalui kesempatan ini, saya ucapkan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudarmawan, MM. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing skripsi ini.
4. H. Sartoni. Selaku pemilik toko Fortuna Magelang yang telah memberi izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian.
5. Semua pihak yang tidak saya sebut satu persatu yang telah memberikan dukungan, doa, semangat maupun motivasinya.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banya kekurangan baik dalam hal pembuatan program maupun cara penyampainan dan penyajian materi. Untuk itu segala kritis dan saran yang membangun sangat kami harapkan guna perbaikan dan pengembanagan dimasa mendatang.

Yogyakarta, 14 Desember 2010


Penulis

MOTTO



**# KOBARKAN SEMANGAT,
KEPALKAN TANGAN,
RAPATKAN BARISAN, MAJU
DAN LANJUTKAN #**

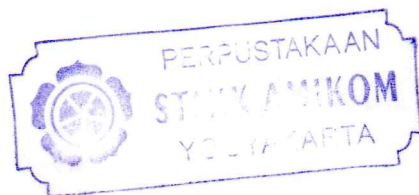
HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT, kuperjujarkan puji syukur-ku kepada-NYA, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-NYA serta memberikan kesehatan, dan kesabaran sehingga aku bisa menyelesaikan tugas ini dengan baik dan hanya kepada-NYA aku memohon pertolongan dan ampun.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ **Ayah dan ibuku tercinta, terima kasih untuk semua perhatian dan doa yang selalu ada buat aku, serta selalu sabar dalam mendidik dan memberi nasihat yang begitu bermanfaat untukku. aku akan berusaha sekuat jiwa dan raga untuk membuat kalian menangis bahagia dan bangga.**
- ❖ **Dosen – dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta. Yang telah memberikan ilmu walaupun sedikit yang bisa saya tangkap semoga bermanfaat.**
- ❖ **Teman – 1 leting S1 TS_ B angkatan 2009, mudahan-mudahan sukses semua tanpa terkecuali.**
- ❖ **Jajaran POLRI yang selalu memberi semangat juang, lanjutkan Ndan..86.**
- ❖ **Pihak Toko Fortuna Magelang, Terimakasih Kerjasamanya.**
- ❖ **Alarm HP cina ku...yang selalu setia membangunkan untuk mengingatkanku Sholat malam.**



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8

2.1.1	Pengertian Sistem.....	8
2.1.2	Karakteristik Sistem.....	8
2.1.3	Pengertian Informasi.....	12
2.1.4	Sistem Informasi Berbasis Multimedia.....	13
2.1.5	Definisi Multimedia.....	13
2.1.6	Elemen - Elemen Multimedia.....	15
2.1.7	Fungsi Efektif Multimedia.....	17
2.2	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	19
2.3	Langkah –langkah Pengembangan Sistem Multimedia... ..	22
2.4	Sistem Perangkat Lunak yang di gunakan.....	25
2.5	Sistem Perangkat Keras yang di gunakan.....	38
BAB II I	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	39
3.1	Latar Belakang Perusahaan.....	39
3.2	Tujuan Berdirinya.....	39
3.3	Struktur Organisasi.....	40
3.4	Analisis Sistem.....	40
3.5	Metode Pengumpulan Data.....	42
3.6	Data yang dibutuhkan.....	43
3.7	Identifikasi Masalah.....	43
3.8	Analisis PIECES.....	44
A.	Analisis Kinerja (Performance Analysis).....	45
B.	Analisis Informasi (Information Analysis)	45
C.	Analisis Ekonomi (Economic Analysis)	46

D. Analisis Pengendalian (Control Analysis)	47
E. Analisis Efisiensi (Efficiency Analysis)	48
F. Analisis Pelayanan (Service Analysis)	48
G. Hasil Analisis PIECES.....	49
3.9 Analisis Kebutuhan Sistem.....	50
A. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	50
B. Analisa Perangkat Lunak (Software)	51
C. Aspek Brainware	52
3.10 Analisis Kebutuhan Fungsional Sistem.....	53
3.11 Analisis Kelayakan Sistem.....	53
A. Kelayakan Operasional.....	54
B. Kelayakan Teknologi.....	54
C. Kelayakan Hukum.....	55
3.1.1 Proses Perancangan.....	55
3. 1.2 Merancang Konsep.....	56
3. 1.3 Merancang Isi.....	56
3. 1.4 Merancang Naskah.....	59
3. 1.3 Merancang Grafik.....	76
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM.....	87
4.1 Memproduksi Sistem.....	87
4. 1.1 Pembuatan Desain Grafis.....	88
4. 1.2 Pengeditan Sound Menggunakan Cool Edit Pro.....	91
4. 1.3 Pembuatan Teks Animasi dengan Swish Max 2.0.....	94

4. 1.4 Pembuatan Tombol dengan Shoting Glanda.....	96
4.1.4 Pembuatan Video Menggunakan Ulead VideoStudio.....	98
4. 1.5 Proses pengintegrasian Pada Macromedia MX 2004.....	101
4. 1.6 Memasukan Obyek kedalam Macromedia Director.....	103
4. 1.7 Memulai pembuatan Movie.....	104
4. 1.8 Penggunaan Marker.....	108
4. 1.9 Membuat dan memasukan Backsound.....	110
4. 1.10 Membuat Efek Transisi.....	110
4. 1.11 Penggunaan Scrip.....	112
4. 1.12 Memproteksi file.....	113
4. 1.12 Membuat file EXE.....	114
4. 1.13 Membuat file Autorun.....	117
4.2 Melakukan pengetesan sistem.....	118
4.3 Menggunakan Sistem.....	126
4.4 Memelihara Sistem.....	127
4.5 Pengembangan Sistem.....	129
4.6 Implementasi Sistem.....	130
4.7 Manual Program.....	132
BAB V PENUTUP.....	139
5.1 Kesimpulan.....	139
5.2 Saran.....	140

DAFTAR PUSTAKA

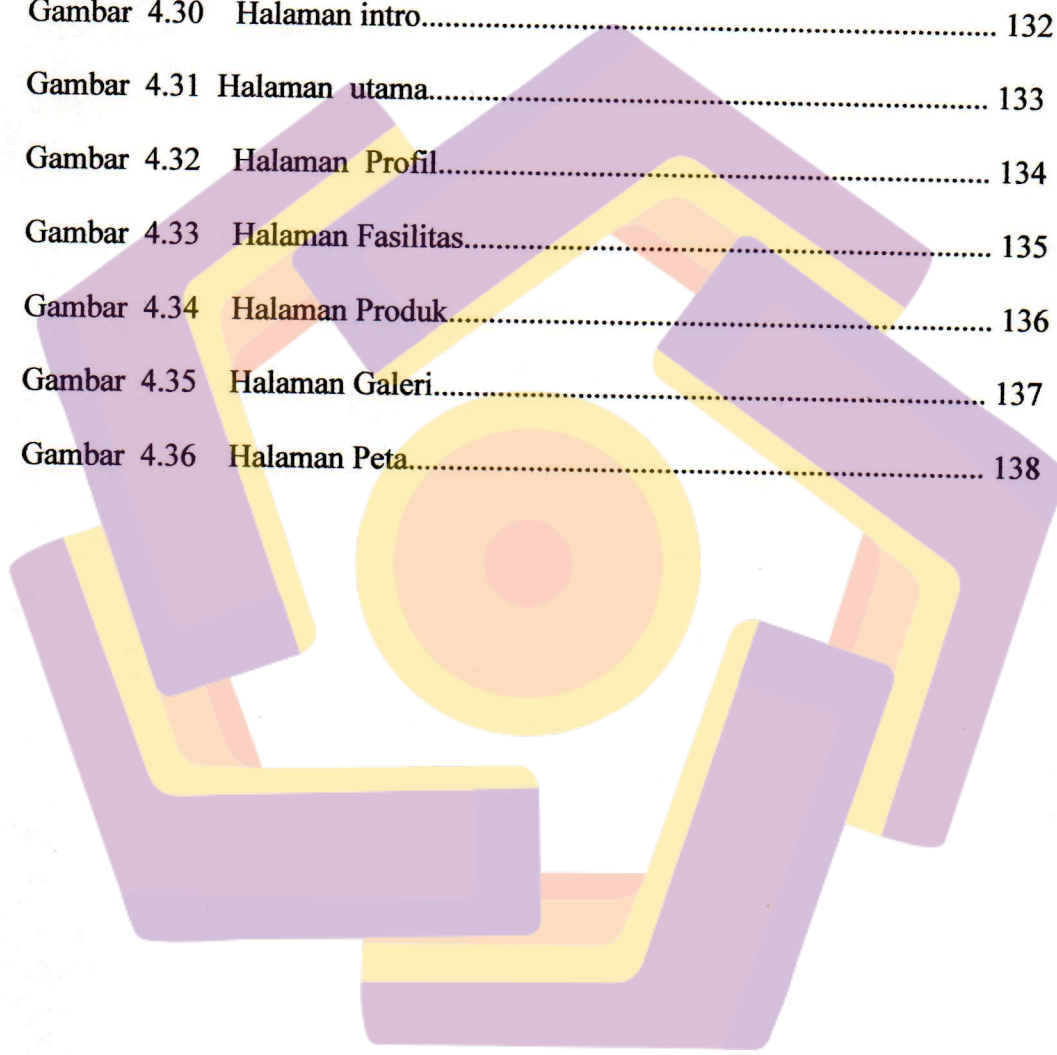
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier.....	19
Gambar 2.2	Struktur Hirarkis.....	20
Gambar 2.3	Struktur Piramida.....	20
Gambar 2.4	Struktur Polar.....	21
Gambar 2.5	Pengembangan Sitem Multimedia.....	24
Gambar 2.6	Tampilan Macromedia MX 2004.....	26
Gambar 2.7	Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	30
Gambar 2.8	Tampilan Cool Edit Pro 2.0.....	31
Gambar 2.9	Tampilan Shoting Glanda.....	33
Gambar 2.10	Tampilan Ulead VideoStudio.....	37
Gambar 3.1	Struktur Organisasi.....	40
Gambar 3.2	Diagram Aplikasi Struktur Hirarki.....	58
Gambar 3.3	Sketsa menu Intro.....	77
Gambar 3.4	Sketsa Menu tama.....	78
Gambar 3.5	Sketsa Menu profil.....	79
Gambar 3.6	Sketsa Menu Fasilitas.....	81
Gambar 3.7	Sketsa Menu Produk.....	82
Gambar 3.8	Sketsa Menu Galeri.....	84
Gambar 3.9	Sketsa Menu Peta.....	85
Gambar 4.1	Bagan Memproduksi Sistem.....	88
Gambar 4.2	Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	88

Gambar 4.3	Spesifikasi desain Background.....	90
Gambar 4.4	Tampilan Cool Edit Pro.....	92
Gambar 4.5	Tampilan Menu.....	92
Gambar 4.6	Tampilan Tools.....	92
Gambar 4.7	Tampilan Navigator.....	93
Gambar 4.8	Tampilan Timer sebelum cutting.....	93
Gambar 4.9	Tampilan Timer Cutting.....	93
Gambar 4.10	Tampilan Timer sesudah Cutting.....	93
Gambar 4.11	Tampilan Status bar.....	94
Gambar 4.12	Tampilan Swis Mx.....	95
Gambar 4.13	Tampilan Shoting Glanda.....	96
Gambar 4.14	Tampilan Penyimpanan pada shoting glanda.....	97
Gambar 4.15	Tampilan editing Video pada software ulead.....	100
Gambar 4.16	Tampilan penyimpanan video.....	100
Gambar 4.17	Tampilan Macromedia MX 2004.....	102
Gambar 4.18	Tampilan Cast Internal.....	103
Gambar 4.19	Tampilan Properti Inspector.....	104
Gambar 4.20	Tampilan Penggunaan marker.....	109
Gambar 4.21	Tampilan Memasukan backsound.....	110
Gambar 4.22	Tampilan Letak frame Transitions.....	111
Gambar 4.23	Tampilan dialog Transitions.....	111
Gambar 4.24	Tampilan Memproteksi file.dir.....	114
Gambar 4.25	Tampilan Publish setting.....	115

Gambar 4.26	Tampilan Projector Options.....	116
Gambar 4.27	Tampilan Menu intro.....	121
Gambar 4.28	Tampilan Halaman menu utama.....	122
Gambar 4.29	Tampilan Halaman menu profil.....	123
Gambar 4.30	Halaman intro.....	132
Gambar 4.31	Halaman utama.....	133
Gambar 4.32	Halaman Profil.....	134
Gambar 4.33	Halaman Fasilitas.....	135
Gambar 4.34	Halaman Produk.....	136
Gambar 4.35	Halaman Galeri.....	137
Gambar 4.36	Halaman Peta.....	138



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis kebutuhan perangkat keras.....	51
Tabel 3.2	Analisis kebutuhan perangkat lunak.....	52
Tabel 3.3	Daftar Harga jasa pada toko Fortuna.....	69
Tabel 3.4	Daftar Harga jasa cetak foto	70
Tabel 3.5	Daftar Harga ATK	71
Tabel 4.6	Hasil pengolahan File gambar.jpg	90
Tabel 4.7	File suara yang akan diolah.mp3	91
Tabel 4.8	Hasil pengolahan File suara.mp3	94
Tabel 4.9	Hasil pengolahan File Animateks.Swf.....	96
Tabel 4.10	Hasil pengolahan animasi tombol	98
Tabel 4.11	Hasil pengolahan Video.WMV	101
Tabel 4.12	Daftar Gambar.jpg	106
Tabel 4.13	Daftar File suara.Mp3	106
Tabel 4.14	Daftar File animasi teks.Swf	106
Tabel 4.15	Daftar File Tombol.....	107
Tabel 4.16	Daftar File teks.....	108
Tabel 4.17	Daftar File yang dimasukkan dalam Macromedia MX	117
Tabel 4.118	Hasil kuisisioner dalam bentuk prosentase.....	125

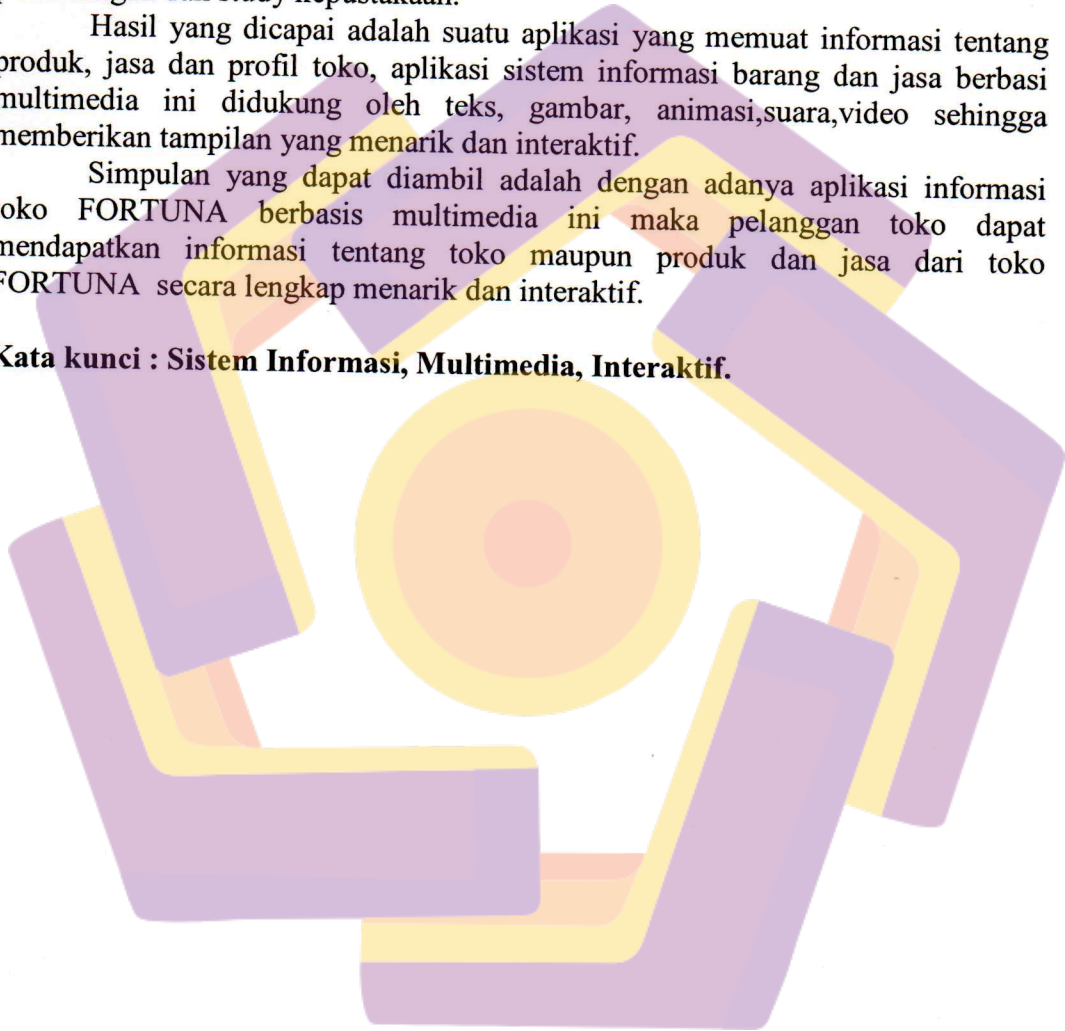
INTISARI

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis dan merancang Toko informasi yang menarik, interaktif dan dapat menyajikan informasi dengan lengkap, metode penelitian yang digunakan dalam membuat aplikasi adalah metode analisis, perancangan dan study kepustakaan.

Hasil yang dicapai adalah suatu aplikasi yang memuat informasi tentang produk, jasa dan profil toko, aplikasi sistem informasi barang dan jasa berbasis multimedia ini didukung oleh teks, gambar, animasi, suara, video sehingga memberikan tampilan yang menarik dan interaktif.

Simpulan yang dapat diambil adalah dengan adanya aplikasi informasi toko FORTUNA berbasis multimedia ini maka pelanggan toko dapat mendapatkan informasi tentang toko maupun produk dan jasa dari toko FORTUNA secara lengkap menarik dan interaktif.

Kata kunci : Sistem Informasi, Multimedia, Interaktif.



ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze and store information of interest to design, interactive and can provide information to complete, research methods used in making the application is a method of analysis, design and literature study.

The results is an application that contains information about products, services and store profiles, application information systems multimedia berbasis goods and services is supported by the text, images, animation, sound, video, thus providing an interesting and interactive display.

Conclusions that can be taken is by the application of multimedia-based FORTUNA store this information so customers can shop and store information about products and services from complete shop FORTUNA interesting and interactive.

Keywords: Information Systems, Multimedia, Interactive.

