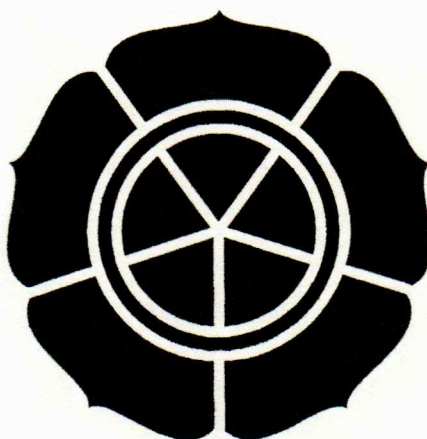


**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN
BERBASIS MULTIMEDIA PADA
DEPOK SPORTS CENTER
YOGYAKARTA**

Skripsi



Disusun oleh:

NURYASIN

02.11.0092

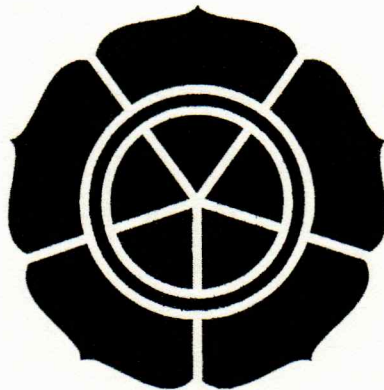
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
A M I K O M
YOGYAKARTA
2007**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN
BERBASIS MULTIMEDIA PADA
DEPOK SPORTS CENTER
YOGYAKARTA**

Skripsi

Disusun Sebagai Prasyarat Kelulusan Jenjang Sarjana S1

Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta



Disusun oleh:

NURYASIN

02.11.0092

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
A M I K O M
YOGYAKARTA**

2007

HALAMAN PENGESAHAN I

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN
BERBASIS MULTIMEDIA PADA
DEPOK SPORTS CENTER
YOGYAKARTA**

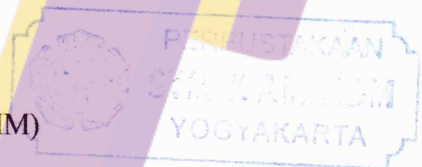
**Disusun guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi
Strata 1 pada Jurusan Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM”
Yogyakarta**

Menyetujui:

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



(Drs. H.M. Suyanto, MM)



KAJUR TI STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Abas Ali Pangera".

(Abas Ali Pangera, Ir. M. Kom)

HALAMAN PENGESAHAN II

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN
BERBASIS MULTIMEDIA PADA
DEPOK SPORTS CENTER
YOGYAKARTA**

**Disusun guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi
Strata 1 pada Jurusan Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM"
Yogyakarta**

Menyetujui:

Direktur

Depok Sports Center Yogyakarta



DEPOK SPORTS CENTER
(Dr. H. Maryanto, MM)

Dosen Pembimbing



(Abas Ali Pangera, Ir. M. Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA DEPOK SPORTS CENTER YOGYAKARTA” telah diuji dan dipertanggung jawabkan didepan tim penguji STMIK AMIKOM Yogyakarta pada:

Hari : Rabu


Tanggal : 17 Januari 2007

Jam : 10.00 WIB

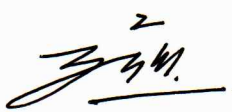
Tempat : Ruang Pixel Kampus Terpadu Unit II STMIK
AMIKOM Yogyakarta

Tim Penguji


Penguji I


(Sudarmawan, MT)

Penguji II


(Heri Sismoro, S.Kom)

Penguji III


(Kusriani, M.Kom)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini Ku persembahkan untuk orang-orang yang selalu dan selalu mendukung dan menyayangi aku

- ❖ Untuk Allah SWT yang selalu memberi ide-ide gila dan tahu semua tingkah laku ku, maafkan aku terkadang selalu lupa akan ajaran dan jalan-MU
- ❖ Untuk kedua Orang tua ku, terima kasih untuk kasih sayang dan do'a yang tiada henti dan menjadikan aku seperti sekarang ini....
- ❖ Untuk kakakku tercinta Muryanti, terima kasih atas do'a, dukungan, omelan, dan uang jajan yang selalu membuatku kangen akan ramainya waktu kita kumpul, dan semoga cepet *merried yach*....
- ❖ Untuk adikku seorang Tri Riskawati, semoga jadi anak yang baik dan bisa diandalkan oleh keluarga, cepet selesaiin kuliah, jangan ENDUT yach.....
- ❖ Untuk keluarga besar ku terima kasih atas supportnya selama ini....
- ❖ For Someone special n being a part time of mylife thanx for youre love n spirits after all this time...
- ❖ Buat temen-temen seperjuangan Simbah, Banu, Ajis, Bendol, thanx u are the best friends, makasih udah jadi saudara dan selalu peduli pada keluarga dan diriku...
- ❖ To Bayu&Sutriez thanx udah Bantu mikir n Gofar&Bunda Thanks Printernya
- ❖ Anak-anak S1 TI B angkatan 2002 jangan lupain kita-kita yach....
- ❖ All Art Film School Crew...*Makes You Creative*

MOTTO

- ☞ Ketika aral datang dalam hidupmu tegakkan kepalamu dan hadapilah karna yakinlah pasti akan datang jalan untukmu
- ☞ Gunakan hidup dan waktu senggangmu untuk selalu menjadi warna baru bagi orang-orang disekitarmu
- ☞ Janganlah menyalahkan apa yang telah menjadi jalan hidupmu karna dibalik itu akan tercipta kisah baru
- ☞ Muliakanlah anggota keluargamu sebagaimana kamu memuliakan dirimu
- ☞ Dewasakanlah otak dan tingkah laku mu ketika semakin bertambah umur dan semakin dekat masa ajalmu

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamualaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukur saya persembahkan kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Analisis Dan Perancangan Profil Perusahaan Berbasis Multimedia Pada Depok Sports Center Yogyakarta” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 dalam bidang Teknik Informasi di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna membantu skripsi ini, sehingga mendekati dari kesempurnaan dan dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan .

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

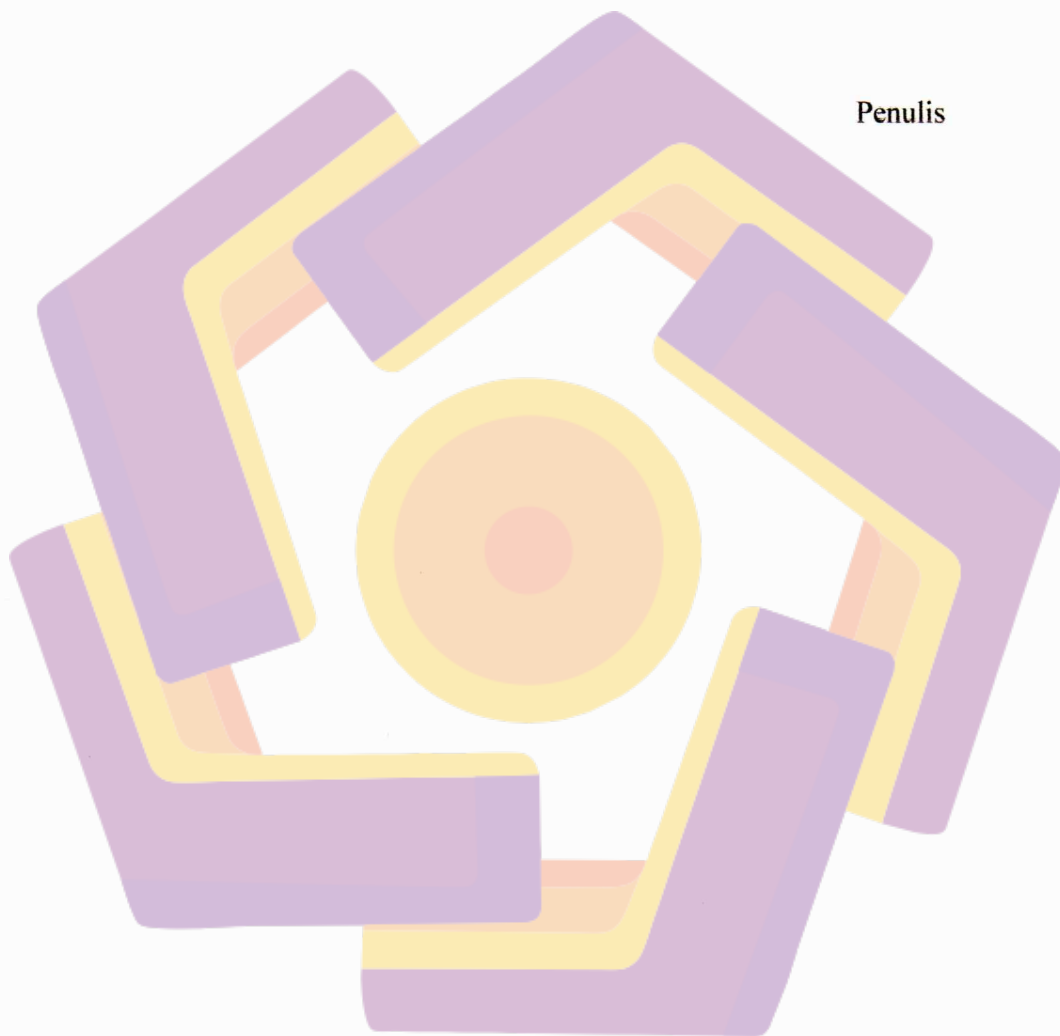
1. Drs. Mohammad Suyanto, MM, Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ir. Abbas Ali Pangera M.Kom, Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta dan Dosen Pembimbing skripsi.
3. Drs. H. Maryanto, MM, Direktur Depok Sports Center Yogyakarta.
4. Pihak Depok Sports Center Yogyakarta atas informasi dan kerjasamanya.
5. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas ini.

Akhirnya dengan doa kepada Allah, semoga jasa dan amal baiknya mendapat rahmat dan imbalan yang setimpal dari-Nya (Amin).

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Januari 2006

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN I	ii
HALAMAN PENGESAHAN II	iii
HALAMAN BERITA ACARA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Sistem	7
2.2 Konsep Dasar Informasi.....	8
2.3 Pengertian Multimedia	10

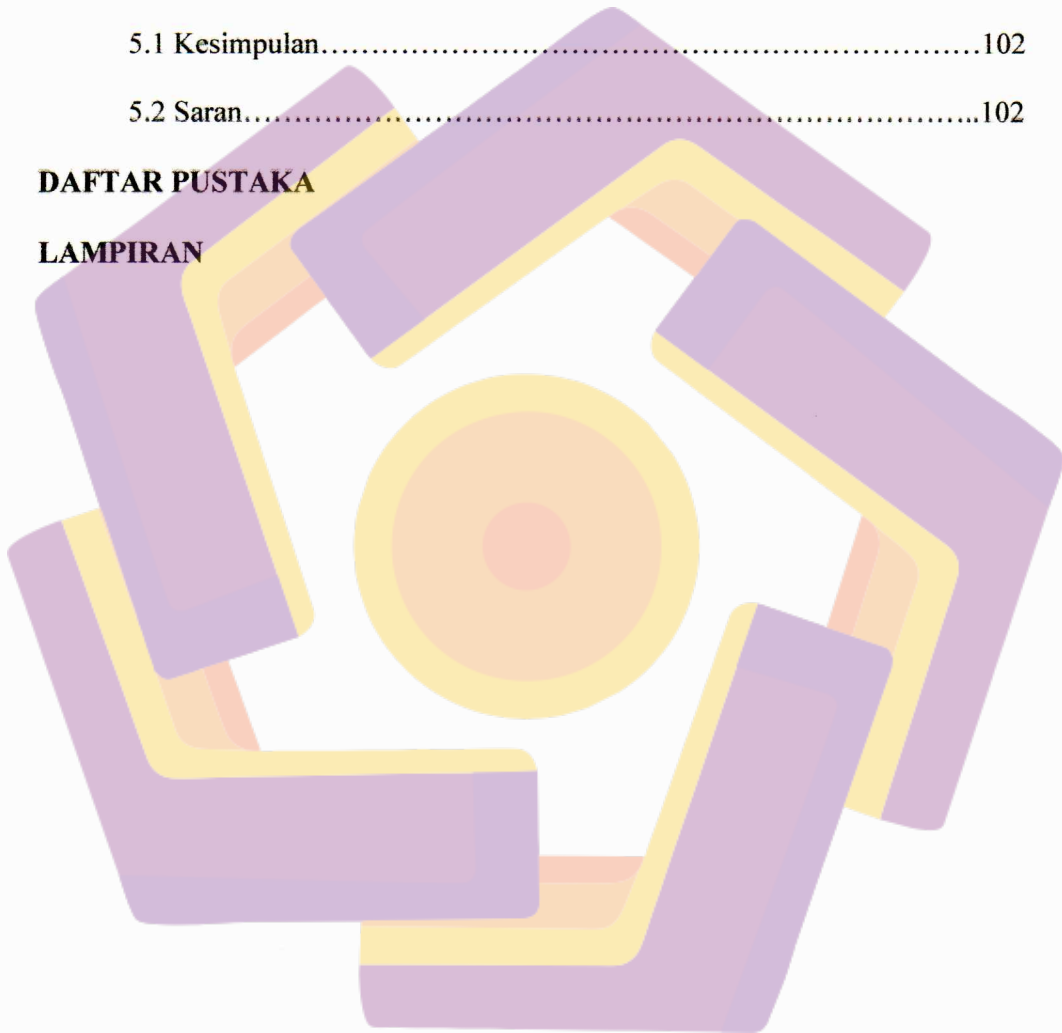
2.4 Elemen-elemen Multimedia.....	11
2.5 Konsep Dasar Animasi.....	13
2.6 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	13
2.6.1 Struktur Linier.....	14
2.6.2 Struktur hierarki.....	14
2.6.3 Struktur Piramida.....	15
2.6.4 Struktur Polar.....	15
2.7 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	16
2.8 Teknik Penyajian Multimedia.....	19
2.9 Fungsi Efektif Multimedia.....	20
2.10 Perangkat lunak yang digunakan.....	20
2.10.1 Adobe Photoshop 7.0.....	23
2.10.2 Macromedia Flash MX 2004.....	24
2.10.3 Adobe Premiere Pro 7.0.....	26
2.10.4 Macromedia Director MX 2004.....	27
2.10.5 Cool Edit Pro 2.0.....	28
2.10.6 Microsoft Visual Basic 6.0.....	30
2.10.7 Microsoft Access.....	31
BAB III ANALISIS PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA.....	32
3.1 Gambaran Umum Depok Sports Center.....	32
3.1.1 Sejarah Depok Sports Center.....	32
3.1.2 Tujuan Depok Sports Center.....	33
3.1.3 Struktur Organisasi.....	34

3.1.4 Fasilitas Depok Sports Center.....	35
3.1.5 Sarana Informasi.....	42
3.2 Analisis dan Pengembangan Sistem Multimedia.....	43
3.2.1 Alasan Melakukan Analisis Sistem.....	43
3.2.2 Pendefinisian Masalah Multimedia.....	44
3.2.2.1 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia.....	44
3.2.2.2 Masalah dalam Sistem Multimedia.....	45
3.2.3 Analisis PIECES.....	45
3.2.3.1 Analisis Kinerja.....	46
3.2.3.2 Analisis Informasi.....	46
3.2.3.3 Analisis Ekonomi.....	47
3.2.3.4 Analisis Keamanan.....	48
3.2.3.5 Analisis Efisiensi.....	48
3.2.3.6 Analisis Pelayanan.....	48
3.2.4 Studi Kelayakan.....	50
3.2.5 Metode Analisis Biaya – Manfaat.....	50
3.2.5.1 Metode Analisis Payback Periode (<i>Payback Periode</i>).....	53
3.2.5.2 Metode Analisis Pengembalian Investasi (<i>Return On Investasi =ROI</i>).....	54
3.2.5.3 Metode Nilai Sekarang Bersih (<i>Net Present Value = NPV</i>).....	56
3.2.5.4 Metode Tingkat Pengembalian Internal (<i>Internal Rate of Return = IRR</i>).....	58

3.2.6 Analisis Kebutuhan Sistem.....	60
3.2.6.1 Kebutuhan perangkat keras (<i>hardware</i>).....	60
3.2.6.2 Kebutuhan perangkat lunak (<i>software</i>).....	61
3.2.6.3 Teknologi Teknisi.....	61
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MULTIMEDIA.....	63
4.1 Merancang Konsep.....	63
4.2 Merancang Isi.....	64
4.3 Merancang Naskah.....	65
4.4 Merancang Grafik.....	67
4.4.1 Tampilan Pembuka.....	68
4.4.2 Tampilan Menu Utama.....	69
4.4.3 Tampilan menu Gambaran Umum.....	71
4.4.4 Tampilan menu Fasilitas.....	72
4.4.5 Tampilan menu Ruang Dinamis.....	73
4.4.6 Tampilan menu Buku Tamu.....	74
4.4.7 Tampilan menu Contact us.....	76
4.5 Merancang Grafik.....	76
4.5.1 Desain Grafik Opening.....	77
4.5.2 Desain Grafik Menu Utama.....	78
4.5.3 Desain Grafik Gambaran Umum.....	78
4.5.4 Desain Grafik Fasilitas.....	79
4.5.5 Desain Grafik Ruang Dinamis.....	79
4.5.6 Desain Grafik Buku Tamu.....	80

4.5.7	Desain Grafik Contact Us.....	80
4.6	Memproduksi Sistem Multimedia.....	81
4.6.1	Pembuatan Desain Grafis.....	81
4.6.2	Mengedit Video Dengan Adobe Premiere Pro 7.0.....	82
4.6.3	Membuat Aplikasi Menggunakan Macromedia Director MX 2004.....	83
4.6.4	Proses Pengintegrasian Pada Macromedia Director MX 2004.....	84
4.6.5	Memasukkan objek kedalam Macromedia Director MX 2004.....	84
4.6.6	Memulai Pembuatan <i>Movie</i>	85
4.6.7	Penggunaan <i>Marker</i>	86
4.6.8	Membuat dan Mengimport Objek.....	86
4.6.9	Membuat Tombol Navigasi.....	87
	1. Menampilkan halaman lain ketika tombol kiri mouse ditekan.....	88
	2. Membuat tombol saat <i>pointer mouse</i> berada pada area tombol.....	89
	3. Merubah <i>pointer mouse</i>	90
4.6.10	Membuat File EXE (Execution).....	91
4.6.11	Pembuatan Database dengan Microsoft Access.....	94
4.6.12	Pembuatan interface Visual Basic dan koneksi dengan Access Database.....	95

4.6.13 Package and Deployment pada Visual Basic 6.0.....	98
4.7 Mengetes Sistem.....	99
4.8 Menggunakan Sistem.....	100
4.9 Memelihara Sistem.....	101
BAB V PENUTUP.....	102
5.1 Kesimpulan.....	102
5.2 Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep dasar informasi.....	8
Gambar 2.2 Elemen Multimedia.....	11
Gambar 2.3 Struktur Linier.....	14
Gambar 2.4 Struktur Hierarki.....	14
Gambar 2.5 Struktur piramida.....	15
Gambar 2.6 Struktur polar.....	15
Gambar 2.7 Proses pengembangan sistem multimedia.....	17
Gambar 2.8 Interface Adobe Photoshop 7.....	23
Gambar 2.9 Interface Macromedia Flash MX 2004.....	25
Gambar 2.10 Interface Adobe Premiere Pro 7.0.....	26
Gambar 2.11 Interface Macromedia Director MX 2004.....	28
Gambar 2.12 Tampilan Cool Edit Pro 2.0 The Edit Waveform View.....	29
Gambar 2.13 Tampilan Cool Edit Pro 2.0 The Multitrack View.....	29
Gambar 2.14 Tampilan Visual Basic 6.0.....	30
Gambar 2.15 Tampilan Microsoft Access.....	31
Gambar 4.1 Struktur multimedia dengan metode hierarki.....	66
Gambar 4.2 Tampilan <i>Animasi Intro</i>	68
Gambar 4.3 Tampilan menu utama.....	69
Gambar 4.4 Tampilan submenu gambaran umum.....	71
Gambar 4.5 Tampilan submenu fasilitas.....	73
Gambar 4.6 Tampilan submenu ruang dinamis.....	74

Gambar 4.7 Tampilan menu buku tamu.....	75
Gambar 4.8 Tampilan submenu contact us.....	76
Gambar 4.9 Opening intro 1.....	77
Gambar 4.10 Opening intro 2.....	77
Gambar 4.11 Grafik menu utama.....	78
Gambar 4.12 Grafik gambaran umum.....	78
Gambar 4.13 Grafik fasilitas.....	79
Gambar 4.14 Grafik Ruang dinamis.....	79
Gambar 4.15 Grafik Galeri.....	80
Gambar 4.16 Grafik Contact Us.....	80
Gambar 4.17 <i>New file</i> Adobe Photoshop.....	82
Gambar 4.18 Project Setting Adobe Preimere Pro 7.0.....	83
Gambar 4.19 <i>Score</i>	86
Gambar 4.20 <i>Import file cast Member Director MX 2004</i>	87
Gambar 4.21 Behavior Inspector.....	91
Gambar 4.22 Behavior Script.....	91
Gambar 4.23 Publish Setting.....	93
Gambar 4.24 Tab Projector.....	93
Gambar 4.25 Tab File.....	94
Gambar 4.26 Interface table buku tamu.....	94
Gambar 4.27 Kotak dialog Login.....	98
Gambar 4.28 Kotak Dialog Package Deployment wizard.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Perhitungan biaya proyek.....	53
Tabel 4.2 Hasil Analisis.....	58

