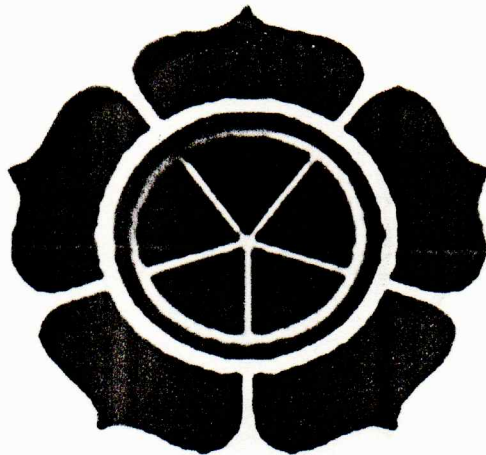


**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA  
STARFISH ANIMATION YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DAN INFORMASI**

**SKRIPSI**



Di susun Oleh :  
**WINDY ARDLI BINNURI**  
**03.12.0471**

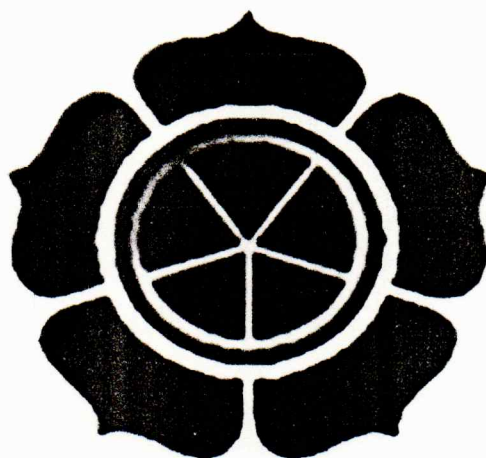
**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA**

**2008**

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA  
STARFISH ANIMATION YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DAN INFORMASI**

**Skripsi**

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer Pada Jurusan Sistem Informasi  
STMIK "AMIKOM" Yogyakarta



Di susun Oleh :

**WINDY ARDLI BINNURI**

**03.12.0471**

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

**2008**


## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer(S.Kom)

Jurusan Sistem Informasi Di Sekolah Tinggi Manajemen

Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh:

 Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta  
(Dr. M. Suyanto, MM.)

Dosen Pembimbing

  
(Hanif Al Fatta, M.Kom)



## HALAMAN PENGUJIAN

Skripsi ini disetujui dan dipresentasikan di depan Tim Penguji Skripsi Strata 1 Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, dengan mahasiswa:

Nama : Windy Ardli Binnuri

Hari : Kamis

Tanggal : 03 Januari 2008

Jam : 08.30 WIB

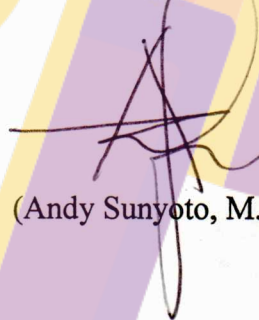
Ruang : Pixel

**Penguji I**



(M. Rudyanto Arief, MT)

**Penguji II**



(Andy Sunyoto, M.Kom)

**Penguji III**



(Hanif Al Fatta, M.Kom)

## HALAMAN PERSEMBAHAN



Dengan penuh rasa cinta, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang dengan tulus memberikan doa, dukungan dan cinta yang tidak pernah berhenti :

- Kekasihku yang jiwaku ada ditangan-Nya, anugerahi hamba ini agar selalu mencintai, karena cinta yang suci dan tidak terbatas hanyalah Allah SWT.
- Suci tauladan seluruh umat manusia Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi panutan dalam mengarungi kehidupan didunia ini.
- Rasa terima kasihku kepada Bapak Ibuku dan keluarga, yang kasih sayang dan perhatiannya serta tidak bosan-bosannya mendo'akanku untuk menjadi orang yang berguna bagi dirinya sendiri, orang lain, dan teramat spesial bagi agama Islam.
- Rasa terima kasih yang teramat dalam kepada Nenekku yang tak henti-hentinya bersujud memohon Rahmat-Nya untuk cucunya agar senantiasa menjadi anak yang sholeh, jujur, dan berguna bagi keluarga, bangsa dan agama.
- Terimakasih pula pada Emoloved yang telah memberi warna baru dalam hidupku.
- Terima kasih kepada bang Komar yang selalu telah membantu saya dan member saran dalam pengerjaan skripsi saya ini .

- Ucapan Terima kasih buat temen-temen kostQ: Teklek+Lilin, Zack (boKir)+Sari, Jenj Sry(tanto) yang selalu memberi dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
- Ucapan Terima kasih buat temen-temen Kontrakan: Ardi(kacuk), Bambang(Bhe), Omeng, Yesy, Bob Malley(salam Rock N Roll), Lahay(Banthenk), atau disebut jg B3(Banthenk Blusak Blusuk), Bayu, Yokow, Djoe, Mbah yoed, tatag (manusia Lendir), Herry(thank yc bs ngeprint gratis),Nely David burjo yang selalu memberi dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
- Terima kasih kepada teman-teman jogja : Anton, Brindil arif(kenyik, Imam, Aan, Kodox(Moli), Kodox(Ariel), Mbah Joe, wedus, randy, Afif, bos Erik yang selalu memberikan saran dan pengetahuan yang bermanfaat dalam pengerjaan skripsi ini.
- Terima kasih juga pada semua pihak yang membantu saya dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu.
- Untuk Almamaterku tercinta "STMIK AMIKOM". Disinilah aku selama 4 tahun mendapatkan harta yang tak terhingga nilainya hingga aku mengerti arti nyata sebuah hidup, ilmu, persahabatan, persaudaraan yang tidak mungkin dilupakan.

## HALAMAN MOTTO

---

*"Prestasi terbesar dalam hidup adalah dapat bangkit dari terpuruk akibat kegagalan"*

*( Reverend Zheng – Yan )*

*"Belajar dari kegagalan adalah cara meraih kesuksesan. Tidak pernah gagal berarti tidak pernah menang. Jika anda tidak mengalami kegagalan dan pahitnya kegagalan, anda tidak dapat manisnya kesuksesan"*

*(Dr. K. Sri Dhamananda Nayaka Maha Thera. J.S.M, Ph.D. Litt )*

*Tak ada kegagalan yang abadi*

*"...Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan kepada Tuhanmulah kamu berharap."*

*(QS. Al-Insyirah : 5-8)*

*Hari ini adalah orang yang sama dengan anda di lima tahun mendatang, kecuali dua hal: orang-orang disekeliling anda dan buku\_buku yang anda baca*

*(Windy Ardi Binuuri)*

*Suatu kehidupan yang penuh kesalahan tak hanya lebih berharga namun juga lebih berguna dibandingkan hidup tanpa melakukan apapun*

*(Novika Dewi F)*

*Persahabatan adalah hal tersulit untuk dijelaskan di dunia ini. Dan, ini bukan soal apa yang anda pelajari di sekolah. Tetapi, bila anda tidak pernah belajar makna persahabatan, anda benar-benar tidak belajar apa pun.*

*(Muhammad Ali)*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Maha besar Allah penguasa sekalian alam, segala puja dan puji syukur adalah milik-Mu hanya karena izin-Mu lah penulis mampu menyelesaikan kewajiban sebagai mahasiswa. Shalawat serta salam penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah menuntun jalan terang bagi umatnya.

Penyusunan dan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi dan mendapatkan gelar kesarjanaan dalam bidang komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Muhammad Suyanto, MM Selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta S.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak Timzar Akbar Satriayudha Selaku Pemilik Perusahaan STARFISH ANIMATION YOGYAKARTA yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.



5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan dan mengajarkan ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis berkuliah.
6. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun. Atas saran dan kritiknya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, Januari 2008

Penulis

Windy Ardli Binnuri

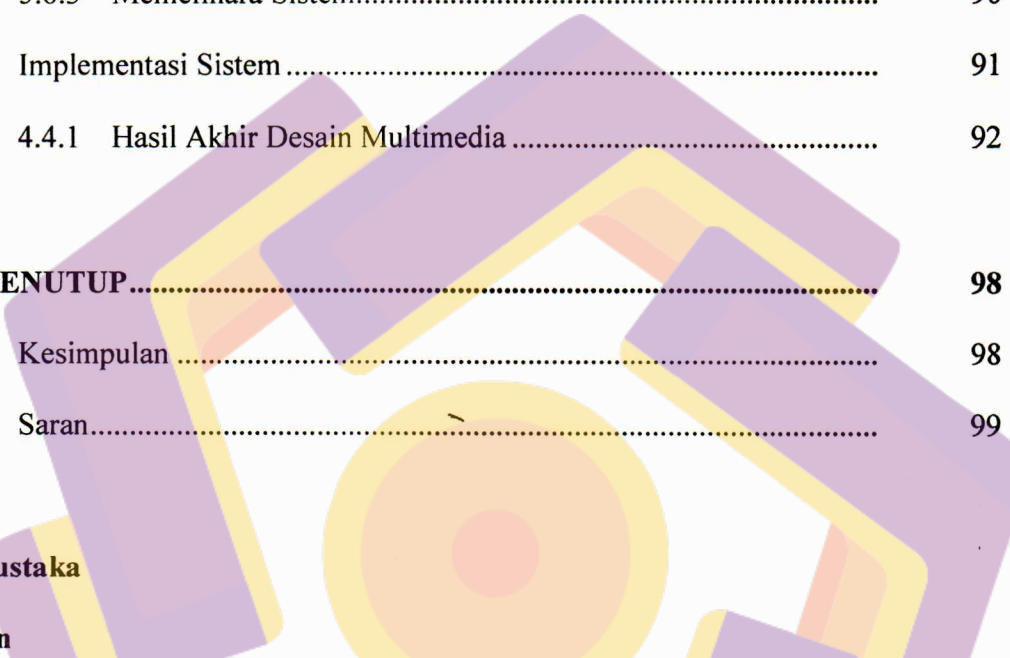
## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Berita Acara .....	iii
Halaman Motto .....	iv
Halaman Persembahan.....	v
Kata Pengantar .....	vi
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Tabel.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Metodologi Penelitian .....	6
1.6 Sistematika Laporan Penelitian.....	7
<b>BAB II DASAR TEORI.....</b>	<b>9</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	9

2.1.2	Fungsi multimedia.....	13
2.1.3	Langkah – langkah Dalam Mengembangkan Sistem.....	15
2.1.4	Struktur Aplikasi Multimedia .....	19
2.2	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	23
2.2.1	CorelDraw12 .....	23
2.2.2	Cool Edit Pro 2.0.....	24
2.2.3	Macromedia Flash 8.....	24
2.2.4	VCD Cutter .....	29
2.3	Tinjauan Umum Perusahaan .....	30
2.3.1	Gambaran Singkat Perusahaan.....	30
2.3.2	Lokasi Perusahaan.....	34
<b>BAB III ANALISIS SISTEM.....</b>		<b>35</b>
3.1	Analisis Sistem.....	35
3.2	Identifikasi Masalah .....	36
3.3	Analisis PIECES .....	37
3.3.1	Analisis Kinerja (Performance).....	37
3.3.2	Analisis Informasi (Information) .....	39
3.3.3	Analisis Ekonomi (Economic).....	40
3.3.4	Analisis Pengendalian (Control) .....	42
3.3.5	Analisis Efisiensi (Efficiency) .....	43
3.3.6	Analisis Pelayanan (Service).....	44

3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	45
3.5.1	Aspek Hardware.....	46
3.5.2	Aspek Software .....	46
3.5.3	Aspek Brainware.....	47
3.5	Analisis Kebutuhan Informasi .....	47
3.6	Studi Kelayakan .....	48
3.6.1	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kelayakan .....	49
3.7	Analisa Biaya dan Manfaat .....	52
3.7.1	Analisa Periode Pengembalian (Payback Periode) .....	58
3.7.2	Analisa Pengembalian Investasi (Return On Investment) .....	59
3.7.3	Analisa Nilai Bersih Sekarang (Net Present Value) .....	60
3.8	Teknologi Multimedia.....	62
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI .....</b>		<b>63</b>
4.1	Perancangan Sistem .....	63
4.2	Contoh Perancangan Grafik.....	69
4.2.1	Rancangan Halaman Pembuka (Opening) .....	69
4.2.2	Rancangan Halaman Utama.....	70
4.2.3	Rancangan Halaman Home.....	71
4.2.4	Rancangan Halaman Profil .....	72
4.2.5	Rancangan Halaman Galery.....	73
4.2.6	Rancangan Halaman Contact .....	74

4.3	Implementasi .....	74
4.3.1	Memproduksi Sistem .....	74
4.3.2	Pengetesan Sistem .....	88
4.3.3	Menggunakan Sistem .....	89
5.6.3	Memelihara Sistem.....	90
4.4	Implementasi Sistem .....	91
4.4.1	Hasil Akhir Desain Multimedia .....	92
<b>BAB V PENUTUP</b>	.....	<b>98</b>
5.1	Kesimpulan .....	98
5.2	Saran.....	99
<b>Daftar Pustaka</b>		
<b>Lampiran</b>		



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	15
Gambar 2.2	Rincian Pengembangan Sistem Multimedia .....	16
Gambar 2.3	Struktur Linear .....	20
Gambar 2.4	Struktur Hierarki .....	21
Gambar 2.5	Struktur Piramida .....	21
Gambar 2.6	Struktur Polar .....	22
Gambar 2.7	Tampilan CorelDraw12.....	23
Gambar 2.8	Tampilan Cool Edit Pro 2.0.....	25
Gambar 2.9	Tampilan Macromedia Flash MX 8 .....	28
Gambar 2.10	Tampilan VCD Cutter .....	30
Gambar 2.11	Stuktur Organisasi.....	31
Gambar 2.12	Lokasi Perusahaan.....	34
Gambar 4.1	Struktur Hierarki .....	67
Gambar 4.2	Opeaning .....	69
Gambar 4.3	Menu Utama.....	70
Gambar 4.4	Menu Home.....	71
Gambar 4.5	Menu Profil .....	72
Gambar 4.6	Menu Galery.....	73
Gambar 4.7	Menu Kontak.....	74
Gambar 4.8	Jendela CorelDraw 12 .....	76
Gambar 4.9	Logo STARFISH Animation .....	77

Gambar 4.10	Animasi Logo .....	78
Gamabr 4.11	Tampilan editing suara dengan cool edit pro 2.0 .....	79
Gambar 4.12	Tampilan integrasi Macromedia flash 8 .....	80
Gambar 4.13	Tampilan kotak dialog import files into library .....	81
Gambar 4.14	Tampilan kotak library .....	82
Gambar 4.15	Tampilan timeline .....	83
Gambar 4.16	Tampilan <i>publish setting</i> .....	84
Gambar 4.17	Tampilan <i>VCD Cutter</i> .....	85
Gambar 4.18	Tampilan <i>Open Movies</i> .....	86
Gambar 4.19	Tampilan <i>Proses Editing Video</i> .....	87
Gambar 4.20	Tampilan <i>Prosentase Pengetesan Sistem</i> .....	89
Gambar 4.21	Tampilan <i>Menu Utama</i> .....	92
Gambar 4.22	Tampilan <i>Menu Navigasi</i> .....	93
Gambar 4.23	Tampilan <i>Halaman Home</i> .....	94
Gambar 4.24	Tampilan Halaman <i>Profile</i> .....	95
Gambar 4.25	Tampilan Halaman <i>Gallery</i> .....	96
Gambar 4.26	Tampilan Halaman <i>Contact</i> .....	97

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis Kinerja.....	38
Tabel 3.2	Analisis Informasi.....	40
Tabel 3.3	Analisis Ekonomi.....	42
Tabel 3.4	Analisis Pengendalian.....	43
Tabel 3.5	Analisis Efisiensi.....	44
Tabel 3.6	Analisis Pelayanan.....	44
Tabel 3.7	Spesifikasi Hardware.....	46
Tabel 3.8	Spesifikasi Software.....	46
Tabel 3.9	Faktor-faktor yang mempengaruhi kelayakan.....	49
Tabel 3.10	Rincian Biaya dan Manfaat.....	57
Tabel 3.11	Keputusan Analisis.....	61