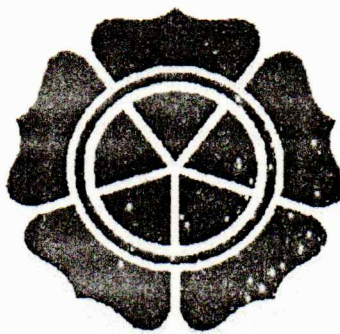


**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK  
PENYULUHAN DUNIA JUNKIES PADA DPD JAM YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



Disusun oleh:

**Sance Maha Gandhi**

**(06.22.0664)**

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

**2007**

## HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK  
PENYULUHAN DUNIA JUNKIES PADA DPD JAM YOGYAKARTA

### SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
sarjana komputer pada jurusan Sistem Informasi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
“AMIKOM” Yogyakarta

Disusun Oleh :

Nama : Sance Maha Gandi

NIM : 06.22.0664



Disahkan dan Disetujui

Ketua STMIK AMIKOM

Dosen Pembimbing



DR Mohammad. Suyanto, MM

Muhammad Rudyanto Arief, MT

HALAMAN BERITA ACARA

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK  
PENYULUHAN DUNIA JUNKIES PADA DPD JAM YOGYAKARTA

Telah dipresentasikan dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA dan KOMPUTER  
“AMIKOM” YOGYAKARTA, pada:

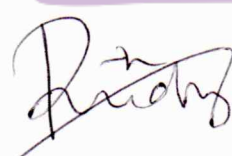
Nama : Sance Maha Gandi  
Hari : Senin  
Tanggal : 30 juli 2007  
Jam : 08.50 wib  
Tempat : R. PIXEL


Tim Penguj


Penguji I

Penguji II

Penguji III

  
Muhammad Rudyanto Arief, MT

  
Krisnawati, S.Si, MT

  
Kusrini, M.Kom

## MOTTO

"KEPUTUSAN YANG DIAMBIL DARI HATI NURANI ADALAH  
KEPUTUSAN YANG PALING BENAR."

"*FILM FTV "KEKASIHKU PEMBANTUKU"*

"JANGAN JADI ORANG YANG SUKA MARAH. TAPI  
JADILAH ORANG YANG BISA MERANGKUL ORANG  
PEMARAH"

"ME"

"DONT BE FOLLOWERS, BUT BE A LEADERS"

"ME"



## Halaman Persembahan

The Most Important :

- ~ Pemimpin segalanya di jagat raya, maafkan aku ya allah karena aku sekarang menjadi orang yang lupa kepadamu. Tunjukkan jalan melalui hambamu.
- ~ Bapak dan Ibu, yang paling ganteng dan paling cantik. Aku tak akan seperti ini tanpa dorongan dan bimbingan kalian. Thanks Mom and Dad. I Love You .
- ~ Dosen Pembimbing Bapak M. Rudyanto Arief, Mt. Thank's 4 bimbingannya bos, Meski aku dibantai habis-habisan dahulu sebelumnya.
- ~ My girl who I regard eventhought is not my side.
- ~ To my friends when I in SI Transfer. Bayou, Reza, Ilham, Agha, Aan, Robi, Trisno, Endah (Pok indun), Vanny, Yuni. Eri, Fandy, Agus, Puput, Reta, Ida, Indri. I Regard You All.
- ~ All of my friends I can't write one by one but you are always in my heart
- ~ Say peace to you my friend in GIANT KOS ' Anox, Bayu, Asmo, Edi kroya, Wahyu, Kok Rian, Narno, Kang Tuji, Dont Forget about Comics.
- ~ Konco-konco koyo " Jaja' khoroth, Agung, Ali, Singgih, Dinto, Rolish".
- ~ Seluruh pihak dan teman-teman yang datang dan pergi yang lom saya sebut satu-persatu
- ~ Hitam putih hidup ini dan segelas air putih for inspiration ( I believe any guardian angel in there )

Sance MG.Cecek\_maha83

## Kata Pengantar

Syukur alhamdulillah, kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa mencurahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga pada akhirnya laporan Skripsi ini dapat terselesaikan. Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Ada banyak pihak yang berperan dalam penyelesaian Skripsi ini, maka sudah sepantasnya kami mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Drs. M Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Bapak Muhammad Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing, atas saran dan masukan serta kritikan yang membangun
4. Bro faris, tarima kasih atas kesempatan yang diberikan.
5. Seluruh Dosen dan segenap staff dan karyawan STMIK AMIKOM yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini.

Akhir kata kami berharap semoga laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa AMIKOM khususnya dan bagi STMIK AMIKOM umumnya, kami menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan pada Skripsi kami, untuk itu kritik dan saran yang membangun demi kebaikan Skripsi ini sangat diharapkan.

Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN BERITA ACARA .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Batasan Masalah .....	3
D. Tujuan Penelitian .....	3
E. Metode Pengumpulan Data .....	4
F. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II DASAR TEORI DAN TINJUAN UMUM.....</b>	<b>7</b>
A. Konsep Dasar multimedia .....	7
B. Pengertian Multimedia .....	7
C. Produk Multimedia .....	8
D. Elemen Multimedia .....	9
E. Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia ..	11
H. Macam-macam Struktur Multimedia .....	15
I. Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	18

I.1 Macromedia Flash MX .....	18
I.2 Adobe Audition 1.0 .....	20
I.3 Adobe Photoshop CS .....	22
J. Tinjauan Umum .....	23
<b>BAB III ANALISIS SISTEM .....</b>	<b>28</b>
A. Analisis Sistem .....	28
A.1 Pendefinisian Masalah Multimedia .....	28
A.2 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia .....	29
A.3 Masalah dalam Sistem Multimedia .....	29
A.4 Analisis PIECES .....	30
A.4.1 Analisis Kinerja (Performance) .....	30
A.4.2 Analisis Informasi (Information) .....	30
A.4.3 Analisis Ekonomi (Economy) .....	31
A.4.4 Analisis Keamanan (Control) .....	31
A.4.5 Analisis Efisien (Efficiency) .....	31
A.4.6 Analisis Pelayanan (Service) .....	32
B. Analisis Kebutuhan Perangkat Sistem (multimedia) .....	32
B.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	33
B.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	33
B.3 Spesifikasi Komputer Untuk Implementasi .....	34
C. Studi Kelayakan .....	34
C.1 Kelayakan Teknologi .....	34
C.2 Kelayakan Ekonomi .....	35
C.2.1 Analisis Biaya-Manfaat .....	35
1. Metode Analisis <i>Payback Periode</i> .....	38
2. Metode Analisis Pengembalian Investasi (ROI) .....	39
3. Metode Analisis Nilai Sekarang Bersih (NPV) .....	40
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM.....</b>	<b>43</b>
A. Merancang Konsep .....	43
B. Merancang Isi .....	44
C. Menulis Naskah .....	45



C.1 Rancangan Struktur Aplikasi .....	46
C.2 Rancangan Desain Menu .....	47
D. Merancang Grafik .....	52
E. Memproduksi Sistem .....	56
E.1 Pengeditan Gambar dengan Adobe Photoshop CS .....	56
E.2 Pembuatan Animasi Menggunakan Macromedia Flash MX ..	58
E.3 Proses Pengintegrasian dalam Macromedia Flash MX .....	60
E.3.1 Memulai Pembuatan Stage .....	60
E.3.2 Membuat Label pada Frame.....	61
E.3.3 Membuat Tombol .....	62
E.3.4 Memasukkan Suara .....	63
E.3.5 Pembuatan Slider Volume .....	64
E.3.6 Mengubah file *.Fla menjadi *.exe .....	66
F. Melakukan Tes Pemakaian .....	67
G. Menggunakan Sistem .....	68
G.1 Spesifikasi Komputer yang Digunakan .....	68
G.2 Petunjuk Menjalankan Program. ....	69
H. Memelihara Sistem .....	69
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>72</b>
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>SURAT KETERANGAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Grafik pengembangan sistem Multimedia .....	14
Gambar 2.2 Model Icon .....	15
Gambar 2.3 Struktur Linear .....	15
Gambar 2.4 Struktur Desain Hierarki .....	16
Gambar 2.5 Struktur Desain Piramida .....	17
Gambar 2.6 Struktur Desain Polar .....	17
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Flash MX .....	20
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Audition 1.0 .....	21
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS .....	20
Gambar 4.1 Struktur Hierarki dalam Aplikasi .....	46
Gambar 4.2 Rancangan Menu Utama .....	47
Gambar 4.3 Rancangan Menu Dunia Adiksi .....	48
Gambar 4.4 Rancangan Menu Keluarga Pecandu .....	50
Gambar 4.5 Rancangan Menu Menuju Pemulihan .....	50
Gambar 4.6 Rancangan Menu Pengurangan Bahaya .....	52
Gambar 4.7 Interface Menu Utama .....	53
Gambar 4.8 Interface Dunia Adiksi .....	54
Gambar 4.9 Interface Submenu Gambaran Umum .....	54
Gambar 4.10 Interface Keluarga Pecandu .....	55
Gambar 4.11 Interface Menuju Pemulihan.....	55
Gambar 4.12 Interface Pengurangan Bahaya.....	56
Gambar 4.13 Setting Gambar .....	56
Gambar 4.14 Gambar yang akan diedit .....	57
Gambar 4.15 Gambar hasil editan .....	58
Gambar 4.16 Setting Convert to Symbol.....	58
Gambar 4.17 Bekrja Dengan Efek Masking.....	59
Gambar 4.18 Interface Export Flash Player .....	60
Gambar 4.19 Setting Stage Flash MX .....	60

Gambar 4.20 Import Objek pada Flash MX .....	61
Gambar 4.21 Gambar Frame Label .....	61
Gambar 4.22 Interface create new symbol .....	62
Gambar 4.23 Memasukkan file mp3 ke stage.....	64
Gambar 4.24 Pan dan Slider .....	65
Gambar 4.25 Kotak Dialog Publish Settings.....	66
Gambar 4.26 Kotak Dialog membuat file exe.....	66

### DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel spesifikasi perangkat keras untuk pembuatan.....	33
Tabel 3.2 Tabel spesifikasi minimal perangkat keras untuk implementasi .	34
Tabel 3.3 Rincian Biaya dan Manfaat .....	37
Tabel 3.2 Hasil Keputusan Analisis .....	42
Tabel 4.1 Tabel Kuisisioner .....	68