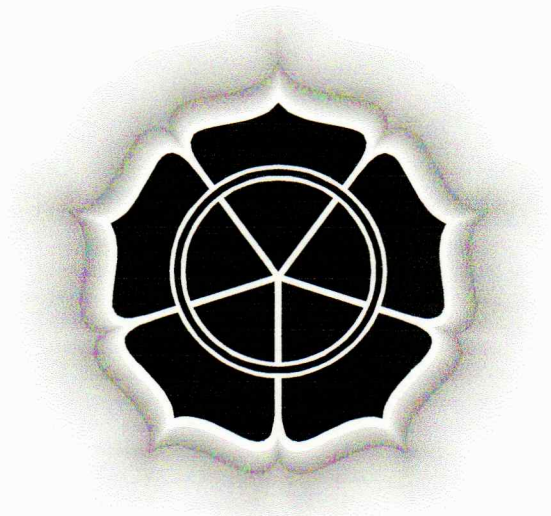


**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS  
MULTIMEDIA DI KUPU KUPU MALAM AUTO FASHION  
YOGYAKARTA**

**Skripsi**



**Disusun oleh:**

**DEDDY BELADONA**  
**03.12.0323**

**PROGRAM STRATA-1**

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

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS  
MULTIMEDIA DI KUPU KUPU MALAM AUTO FASHION  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi Strata Satu ( S1 )  
pada Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan  
Komputer "AMIKOM" Yogyakarta

Telah Diterima dan Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



**(Hanif Al Fatta, M.Kom)**

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta



**( Dr. Muhammad Suyanto, MM )**

## BERITA ACARA

### SKRIPSI

#### ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA DI KUPU KUPU MALAM AUTO FASHION YOGYAKARTA

Skripsi ini telah dipresentasikan dan diuji didepan tim penguji skripsi program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta, oleh :

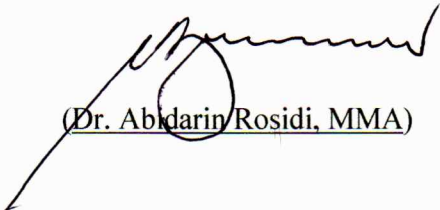
Nama : Deddy beladona  
Hari : Selasa  
Tanggal : 28 Agustus 2007  
Jam : 11.30 WIB  
Tempat : Ruang Network, Kampus Terpadu STMIK AMIKOM

Tim Penguji:

Penguji I

  
(Hanif Al Fatta, M.Kom)

Penguji II

  
(Dr. Abdarin Rosidi, MMA)

Penguji III

  
(M. Rudyanto Arief, MT)

## PERSEMBAHAN



Puji syukur kepada Allah Yang maha segalanya atas berkat dan rahmat yang telah di berikan kepada kita, tidak lupa ucapan terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu skripsi ini penulis persembahkan kepada pihak - pihak yang telah ikut memberi dukungan baik lahir maupun batin

1. Mama dan Papa yang tiada henti memberikanku kasih sayang, serta kakak2ku tersayang yang selau memberi dukungan lahir batin dan selalu memberi nasihat-nasihat yang sifatnya membangun.
2. Sayangku ♥ Reny ♥ yang tiada henti memberikanku dukungan dan perhatian.
3. Temen2 kelasku tercinta S1 SI kelas "👉 A" angkatan 2003.
4. Sepupuku Rudy thanks banyak atas semua fasilitas yang mendukung 🗣️.

5. My Prend yang Gaul abis 'n' Sotoy: GoodDog Ikram, Vikcy Dago, Thomas si Cupu. 🐶 🐶 🐶 🐶 🐶 🐶 🐶
6. Temen2 kostku Villa Damai 🏠: Sodek joo, Janu Army, Dodol BSPK, Jazz, Tomz, Master Andry, Indy, Anung Garong, Komenk, Alie, dan semua yang lupa aku tulis. 🐶 🐶 🐶
7. Temen2 Klaseman: 🐶 Ary yyy, Robertus kentas kentas alias Viki, Iduth jibut, DarGombez, CrobonK, Arsyad, Eko, Kirun OskaB, Bowooo, Prasaja. Dll buanyak lagi.....!
8. Semua yang mendukung jalannya skripsi ini: Warung mb Pon 🍷, Pisang Crispy 🍌, Winning, 📺 CS, Bacol abis, Burjo 🍜, Plat "R", K-fe cantik 🍷, konter pulsa. Dan Winampku



## MOTTO

- *Jika ingin sukses di dunia, pelajarilah ilmu dunia.  
Jika ingin selamat di akhirat, pakailah ilmu agama  
dan jika ingin keduanya maka tuntutlah keduanya.*
- *Kegagalan bukanlah kesuksesan yang tertunda  
melainkan sesuatu yang patut kita perjuangkan dengan  
ikhtiar dan doa.*
- *Kerja keras, pantang menyerah disertai kesabaran dan  
doa adalah kunci keberhasilan untuk meraih cita cita.*
- *Serendah-rendah ilmu pengetahuan adalah yang  
terhenti pada lidah dan setinggi-tinggi ilmu  
pengetahuan adalah yang tampak pada seluruh amal  
perbuatannya.*

## KATA PENGANTAR

### Assalamu'alaikum Wr.Wb

Segala puji bagi Allah yang telah menganugerahkan cahaya akal kepada umat manusia, yang dengannya manusia menjadi lebih mulia dibandingkan dengan makhluk-makhluk lainnya. Allah menghiasi kemuliaan manusia dengan ilmu pengetahuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA DI KUPU-KUPU MALAM AUTO FASHION YOGYAKARTA” ini dengan lancar.

Laporan skripsi ini disusun oleh penulis untuk memenuhi persyaratan kelulusan Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat terlaksana dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak DR. M. Suyanto, MM selaku Ketua Pengelola Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan SI Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan dukungan moril dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kedua Orang tua dan kakak penulis, yang selalu dengan sabar dan tidak pernah letih membesarkan, mendidik, dan mendoakan penulis agar menjadi manusia yang berahlak mulia dan berguna di dunia dan akhirat.
5. Bapak Kunto, selaku Manager KUPU-KUPU MALAM AUTO FASHION.
6. Makasih Banyak teman teman yang sudah membantu.
7. Anak-anak kos Villa Damai, Klaseman yang selalu mendukung memberikan masukan-masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini. Semoga yang MAHA segalanya membalasnya, Amin.....!
8. Semua pihak yang sudah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebut satu per satu. makasih banyak untuk semua

**Wassalamu'alaikum, Wr.Wb**

Yogyakarta, 27 Agustus 2007

Penulis

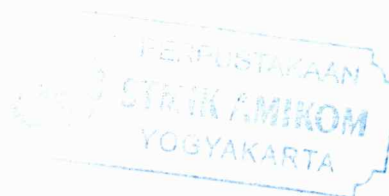


## DAFTAR ISI

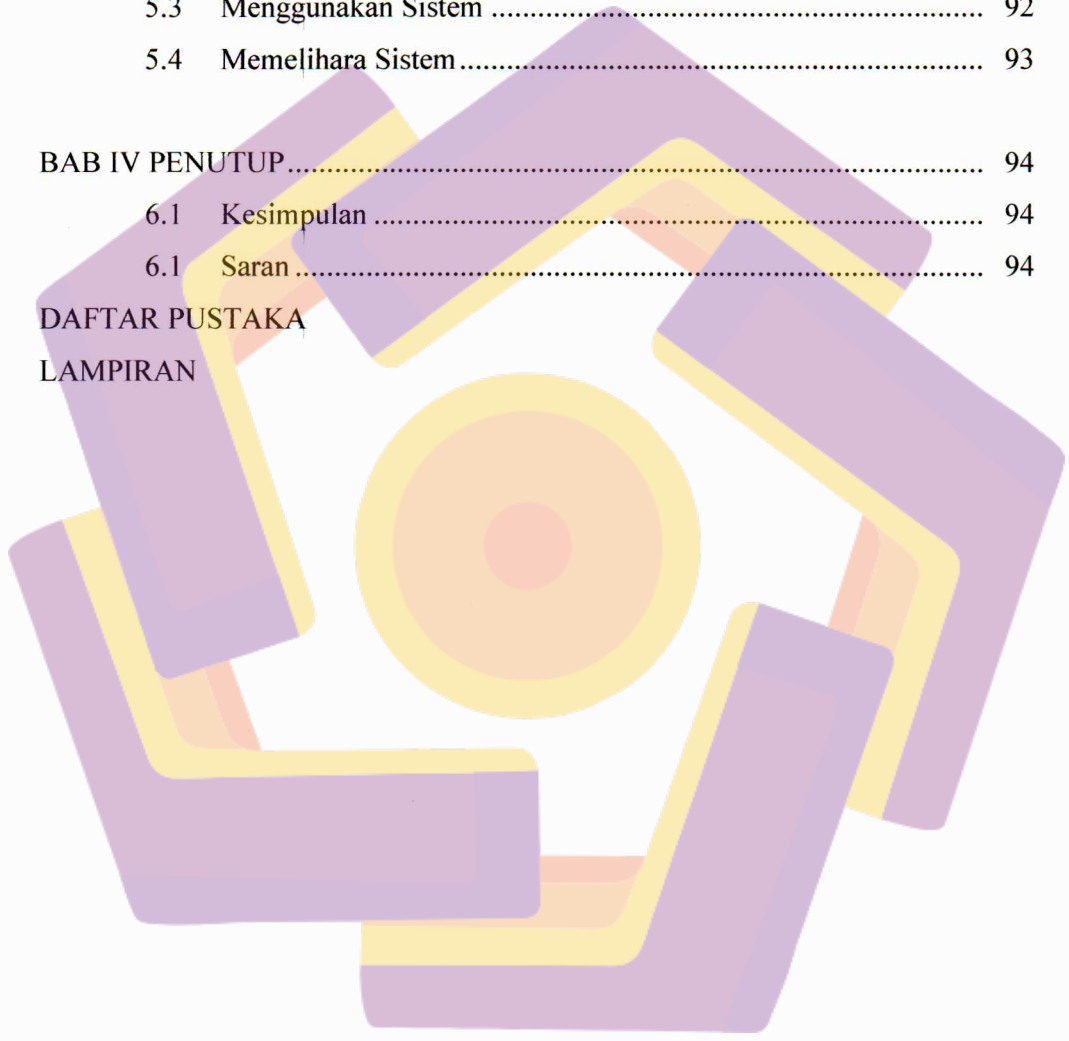
HALAMAN JUDIL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN BERITA ACARA .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN MOTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.3.1. Aspek Analisis .....	2
1.3.2. Isi Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data .....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1. Sejarah dan Pengertian Multimedia .....	7
2.2. Pengertian Multimedia .....	7
2.3. Elemen-elemen Multimedia .....	9
2.4. Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	11
2.4.1. Struktur Linier .....	12
2.4.2. Struktur Hierarki .....	12
2.4.3. Struktur Piramida .....	13
2.4.4. Struktur Polar .....	13

2.5.	Siklus Pengembangan Hidup Multimedia .....	14
2.6.	Teknik Penyajian Multimedia .....	16
2.7.	Fungsi Efektif Multimedia.....	17
2.8.	Konsep Dasar Jaringan Komputer.....	19
2.9.	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	21
2.9.1.	Macromedia Director MX 2004 .....	21
2.9.2.	Adobe Photoshop CS 3 .....	22
2.9.3.	Corel Draw X3.....	24
2.9.4.	Swish Max .....	24
2.9.5.	Ulead Video Studio 10.....	26
2.9.6.	3D Max 7.....	29
<b>BAB III TINJAUAN UMUM .....</b>		<b>31</b>
3.1.	Sejarah Singkat "Kupu-kupu Malam Auto Fashion" .....	31
3.2.	Tujuan Perusahaan.....	32
3.3.	Struktur Organisasi .....	33
3.4.	Media Promosi .....	36
<b>BAB IV ANALISIS SISTEM MULTIMEDIA .....</b>		<b>64</b>
4.1.	Alasan Melakukan Analisis Sistem .....	38
4.2.	Identifikasi Masalah .....	39
4.2.1.	Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia .....	40
4.2.2.	Masalah dalam Sistem Multimedia.....	40
4.3.	Analisis PIECES.....	41
4.3.1.	Analisis Kinerja .....	41
4.3.2.	Analisis Informasi.....	42
4.3.3.	Analisis Ekonomi.....	43
4.3.4.	Analisis Kendali ( <i>Control</i> ) .....	43
4.3.5.	Analisis Efisiensi .....	44
4.3.6.	Analisis Pelayanan.....	44
4.4.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	74
4.4.1.	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	46
4.4.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	46

4.4.3.	Teknologi Teknisi ( <i>Brainware</i> ) .....	47
4.5.	Metode Analisis Biaya-Manfaat.....	48
4.5.1.	Analisis Payback Perode .....	55
4.5.2.	Analisa Return On Investment (ROI) .....	55
4.5.3.	Analisa <i>Net Present Value</i> (NPV) .....	57
4.6.	Studi Kelayakan .....	58
4.6.1.	Kelayakan Teknologi .....	59
4.6.2.	Kelayakan Operasional .....	59
4.6.3.	Kelayakan Ekonomi.....	60
4.6.4.	Kelayakan Hukum .....	60
<b>BAB V PERANCANGAN IMPLEMENTASI DAN PEMELIHARAAN</b>		
<b>SISTEM MULTIMEDIA.....</b>		<b>84</b>
5.1	Merancang Konsep.....	61
5.2	Teknik Penyajian Multimedia .....	62
5.3	Fungsi Efektif Multimedia .....	63
5.4	Merancang Isi.....	64
5.5	Merancang Naskah .....	65
5.6	Merancang Grafik.....	68
5.6.1.	Tampilan Pembuka .....	69
5.6.2.	Menu Utama .....	69
5.6.3.	Menu Car Audio .....	70
5.6.4.	Menu Cosmetic.....	71
5.6.5.	Menu Racing Product.....	72
5.6.6.	Menu Variasi .....	73
5.6.7.	Menu Event .....	74
5.6.8.	Menu Work – Office .....	75
5.6.9.	Menu Keluar .....	76
5.1	Memproduksi Sistem.....	77
5.7.1.	Membuat Background.....	77
5.7.2.	Membuat File Video .....	78
5.7.3.	Mengimpor Objek Menu Utama.....	82



5.7.4.	Menyusun Tampilan Sub Menu.....	83
5.7.5.	Menghubungkan Antar Halaman.....	85
5.7.6.	Membuat File EXE .....	87
5.2	Mengetes Sistem.....	87
5.8.1.	Pengetesan Umum .....	88
5.8.2.	Pengetesan Pemakai.....	89
5.3	Menggunakan Sistem .....	92
5.4	Memelihara Sistem.....	93
BAB IV PENUTUP.....		94
6.1	Kesimpulan .....	94
6.1	Saran .....	94
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Elemen Multimedia .....	9
Gambar 2.2.	Struktur Linier .....	12
Gambar 2.3.	Struktur Hierarki .....	12
Gambar 2.4.	Struktur piramida.....	13
Gambar 2.5.	Struktur polar .....	13
Gambar 2.6.	Proses pengembangan sistem multimedia .....	15
Gambar 2.7.	Jaringan komputer model TSS.....	20
Gambar 2.8.	Jaringan komputer model distributed processing.....	20
Gambar 2.9.	Interface Macromedia Director MX 2004 .....	22
Gambar 2.10.	Interface Adobe Photoshop CS 3 .....	23
Gambar 2.11.	Interface Corel Draw X3.....	24
Gambar 2.12.	Interface Swish Max.....	25
Gambar 2.13.	Interface awal Ulead Video Studio 10.....	26
Gambar 2.14.	Interface Editor Ulead Video Studio 10 .....	27
Gambar 2.15.	Interface Movie Wizard Ulead Video Studio 10.....	27
Gambar 2.16.	Interface DV to DVD Wizard Ulead Video Studio10.....	28
Gambar 2.17.	Interface 3D Max 7.....	29
Gambar 2.18.	Objek setelah dirender dalam bentuk gambar JPEG .....	30
Gambar 3.1.	Struktur Organisasi .....	33
Gambar 3.2.	Brosur dari Kupu-kupu malam auto fashion.....	36
Gambar 5.1.	Struktur aplikasi multimedia Kupu-kupu Malam Auto Fashion	66
Gambar 5.2.	Menu Utama.....	70
Gambar 5.3.	Menu Car Audio.....	71
Gambar 5.4.	Menu Cosmetik .....	72
Gambar 5.5.	Menu Racing Product .....	73
Gambar 5.6.	Menu Variasi.....	74
Gambar 5.7.	Menu Event .....	75
Gambar 5.8.	Menu Work – Office.....	76
Gambar 5.9.	Menu Keluar.....	76
Gambar 5.10.	Tampilan Menu Untuk Mengatur Ukuran <i>File</i> .....	78
Gambar 5.11.	Jendela <i>Movie Capture</i> .....	80
Gambar 5.12.	Tampilan Ulead Video Studio 10.....	82
Gambar 5.13.	Import files.....	83
Gambar 5.14.	Tampilan marker .....	85
Gambar 5.15.	Membuat <i>file director</i> menjadi <i>file EXE</i> .....	87



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Perbandingan Sistem Lama dan Baru berdasarkan analisis kinerja	42
Tabel 4.2. Perhitungan biaya proyek .....	54
Tabel 4.3. Hasil Analisis .....	58
Tabel 5.1. Daftar pertanyaan .....	91

