

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFILE
FAKULTAS PERIKANAN UNIVERSITAS
ALKHAIRAAT PALU SULAWESI TENGAH
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



Di susun oleh :

**Nama : HUSEN
No. Mhs : 06.22.0644**

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

**AMIKOM
YOGYAKARTA
2009**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan skripsi dengan judul “ **ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFILE FAKULTAS PERIKANAN AL KHAIRAAT PALU SULAWESI TENGAH BEBASIS MULTIMEDIA** “ disetujui dan disahkan untuk memenuhi syarat kelulusan jenjang Program strata 1 (S1) jurusan sistem informasi STMK Amikom Yogyakarta.



Mengetahui,

Ketua STMK Amikom

Prof. Dr. M. Suyanto, MM

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Hanif Al Fatta, M Kom

HALAMAN BERITA ACARA

Laporan skripsi yang berjudul “ **ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFILE FAKULTAS PERIKANAN UNIVERSITAS AL KHAIRAAT PALU SULAWESI TENGAH BERBASIS MULTIMEDIA**” ini telah dipresentasikan Dan diuji tim penguji STMK Amikom Yogyakarta pada :

Hari/Tanggal : Rabu 18 Maret 2009

Waktu : 13.00

Tempat : Ruang Stack, Kampus Terpadu STMK Amikom
Yogyakarta

Tim Penguji

Penguji I : **Hanif Al Fatta, M Kom**





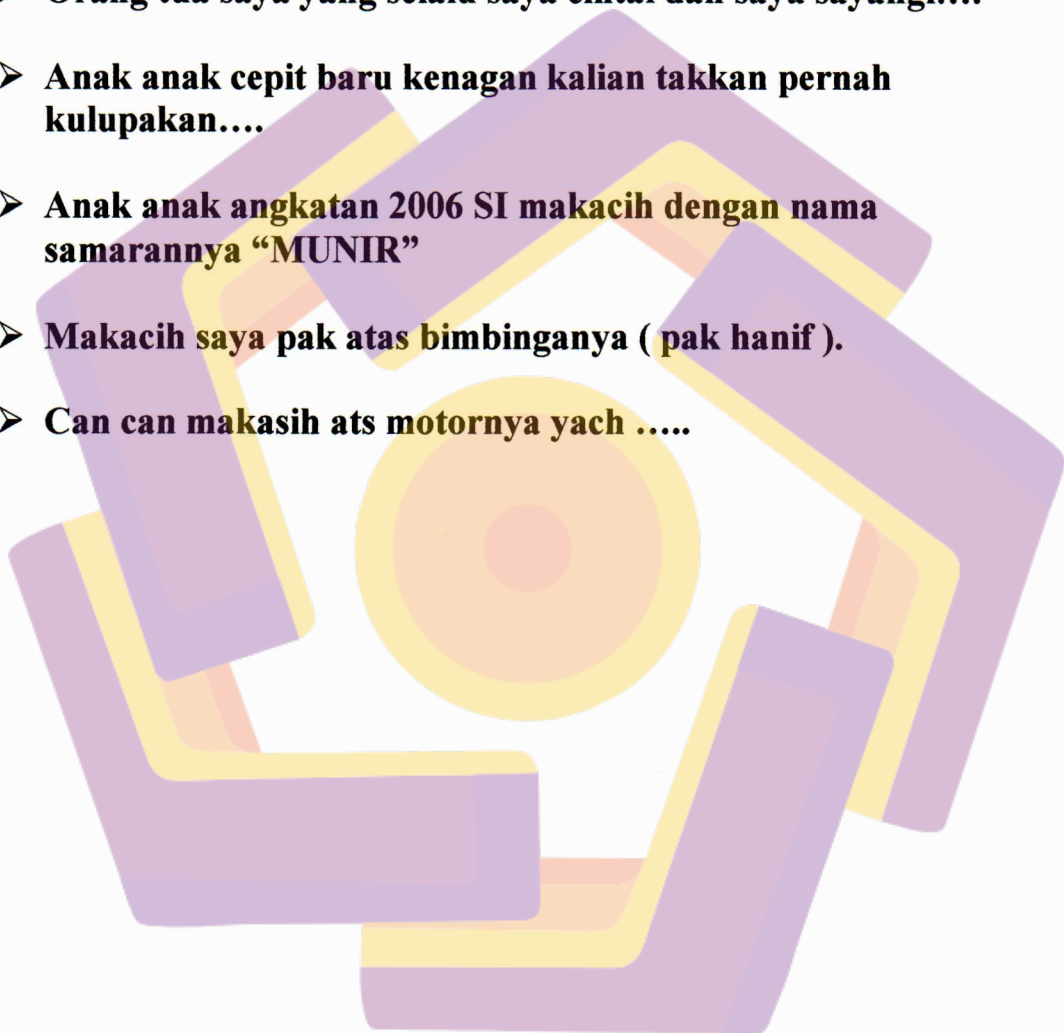
Penguji II : **Amir F. Sofyan, ST. M. Kom**

Penguji III : **M Rudiyanto Arief, MT.**



HALAMAN PERSEMBAHAN

- Allah SWT Beserta Nabi MUHAMMAD S A W atas rahmat dan hidayahnya
- Orang tua saya yang selalu saya cintai dan saya sayangi....
- Anak anak cepit baru kenangan kalian takkan pernah kulupakan....
- Anak anak angkatan 2006 SI makacih dengan nama samarannya "MUNIR"
- Makacih saya pak atas bimbinganya (pak hanif).
- Can can makasih ats motornya yach



HALAMAN MOTTO

**Sesungguhnya Dalam Penciptaan Langit Dan Bumi
Dan Pergantian Siang Dan Malam
Ada Tanda-Tanda Bagi Orang Yang Berakal”**

(QS Al Baqarah : 164)

**Takkan Kau Dapatkan Ilmu, Kecuali Dengan Enam Hal:
Kecerdasan, Semangat Keras, Rajin dan Ulet,
Biaya Yang Cukup, Bersahabat Dengan Guru
dan Waktu Yang Lama**

**Barang Siapa Tidak Memanfaatkan Masa Mudanya
Untuk Menuntut Ilmu,
Maka Bertakbirlah Empat Kali Untuknya
Sebagai Tanda Kematianya**

(Nasihat Imam Syafi’i)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadirat tuhan yang maha esa ats berkatnya dan karunianya akhirnya laporan skripsi saya ini dapat terselesaikan guna memenuhi persyaratan dari Akdemik STMIK Amikom Yogyakarta. Pada kesempatan ini saya memberukan penghargaan dan mengucapkan terimah kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Dr. M. Suyanto, MM. Selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.kom Selaku Dosen pembimbing saya dengan sabar membimbing dalam menyusun skripsi ini dari awal hingga akhir..

Dalam penyusun laporan skripsi ini mungkin masih banyak terdapat lesalahan dan kekurangn. Untuk itu saya mohon saran dan kritiknya untuk kesempurnaan laporan skripsi ini agar laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya..

Yogyakarta, Maret 2009

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMANPERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	
2.1. Pengertian Multimedia	7
2.1.1. Objek Objek Multimedia	8
2.2. Merancang Konsep Aplikasi Multimedia	10
2.2.1. Alat Bantu Tuk Merancang Aliran Aplikasi Multimedia	10
2.2.2. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	16
2.2.3. Pendefinisian Masalah Multimedia	18
2.2.4. Study Kelayakan	19
2.2.5. Analisis Kebutuhan Sistem	19
2.2.6. Merancang Konsep	20
2.2.7. Merancang Isi	20
2.2.8. Merancang Naskah	20
2.2.9. Merancang Storyboard	21
2.2.10. Memproduksi Sistem Multimedia	22
2.2.11. Pengetesan Sistem Multimedia	23
2.2.12. Penggunaan Sistem Multimedia	24
2.2.13. Pemeliharaan Sistem Multimedia	24
2.3. Software yang Digunakan	24
2.3.1. Macromedia Flash MX	24

2.4. Sistem Operasi	26
---------------------------	----

BAB III GAMBARAN UMUM

3.1. Penyelenggaraan (Coverance)	28
3.1.1. Visi Dan Misi	28
3.1.2. Sistem	33
3.2. Infrastruktur	35
3.2.1. Ketersediaan Prasarana Tanah Gedung Perkantoran/ Perkuliahaan Dan Transporttasi	35
3.2.2. Ketersediaan Sarana/Fasilitas Dan Peralatan Utama	36
3.3. Finansial	37
3.4. Sumber Daya manusia	40
3.4.1. Dosen Dan Karyawan	40
3.4.2. Mahasiswa	41

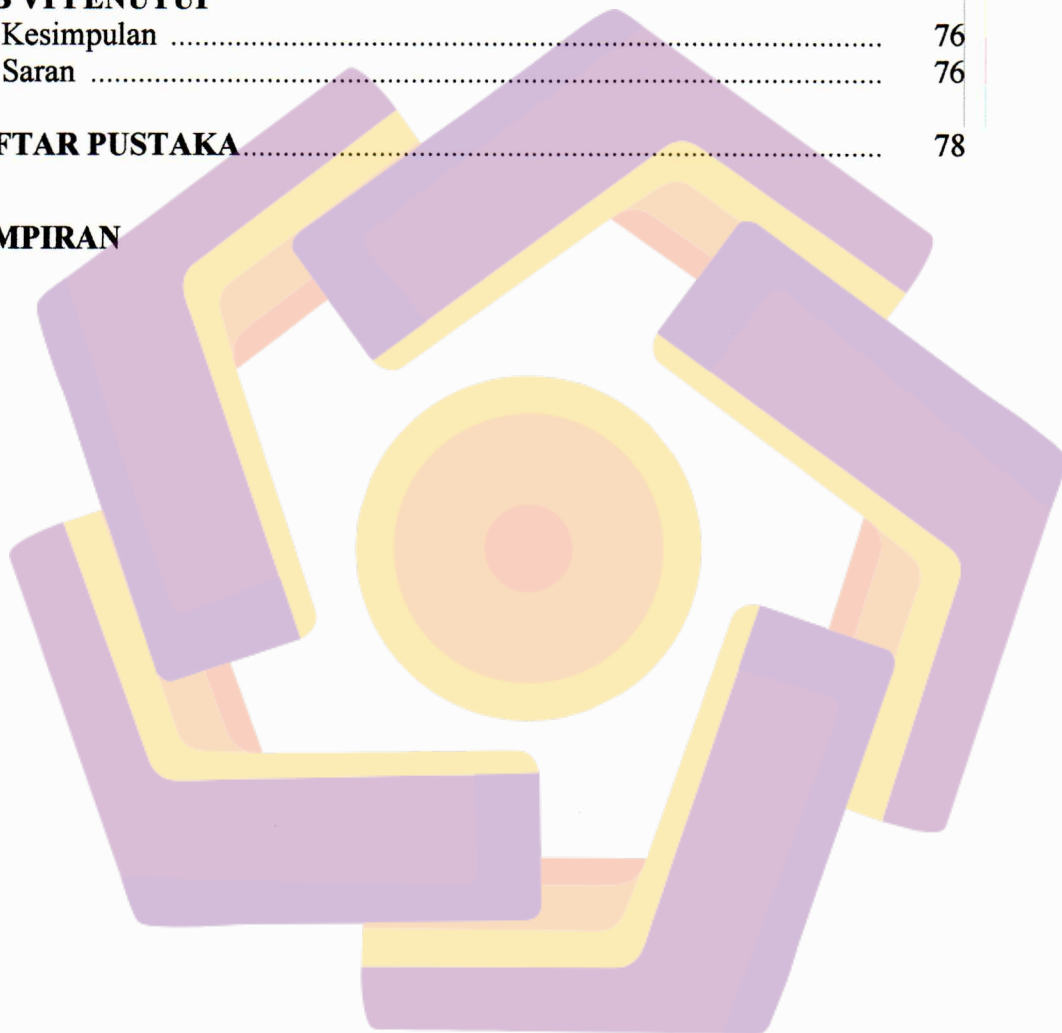
BAB IV ANALISIS SISTEM MULTIMEDIA

4.1. Analisis Dan Perancangan Sistem Multimedia	43
4.2. analisis Pieces	44
4.2.1. Analisis Kinerja (Performance)	44
4.2.2. Analisis Informasi (Information)	45
4.2.3. Analisis Ekonomi (Economy)	46
4.2.4. Analisis Pengendalian (Control)	47
4.2.5. Analisis Efisiensi (Efficiency)	47
4.2.6. Analisis Pelayanan (Service)	48
4.3. Analisis Kebutuhan Sistem	48
4.3.1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	49
4.3.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	49
4.3.3. Teknologi Teknisi	49
4.4. Studi Kelayakan	50
4.4.1. Kelayakan Teknis	50
4.4.2. Kelayakan Operasional	50
4.4.3. Kelayakan Ekonomi	51
4.4.5. Kelayakan Hukum	51
4.5. Metode Analisa Biaya-Manfaat	51
4.5.1. Metode Periode Pengembalian (Payback Periode)	56
4.5.2. Metode Pengembalian Investasi (ROI)	57
4.5.3. Metode Nilai Sekarang Bersih (NPV)	58

BAB V PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

5.1. Merancang Konsep	60
5.2. Merancang Isi	61
5.3. Merancang Naskah	63
5.4. Merancang Stroryboard	65
5.5. Memproduksi Sistem	69
5.5.1. Membuat Movie Clip pada Flash MX	69
5.5.2. Mengimport file	70

5.5.3 Penganimasian	71
5.5.4 Penggunaan Fasilitas ActionScript	72
5.6 Proses Pengintegrasian	72
5.6.1 Mengimport Background Sound pada Flash MX	72
5.7 Membuat File Exe	74
5.8 Mengetes Suara	75
5.9 Menggunakan Sistem Multimedia	75
BAB VI PENUTUP	
6.1 Kesimpulan	76
6.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Linier	11
Gambar 2.2 Struktur Menu	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	13
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	14
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.6 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	18
Gambar 2.7 Tampilan Layar Kerja Macromedia Flash MX	26
Gambar 5.1 Slide 01 Storyboard Iklan Unisa Palu	65
Gambar 5.2 Slide 02 Storyboard Iklan Unisa Palu	65
Gambar 5.3 Slide 03 Storyboard Iklan Unisa Palu	65
Gambar 5.4 Slide 04 Storyboard Iklan Unisa Palu	66
Gambar 5.5 Slide 05 Storyboard Iklan Unisa Palu	66
Gambar 5.6 Slide 06 Storyboard Iklan Unisa Palu	66
Gambar 5.7 Slide 07 Storyboard Iklan Unisa Palu	67
Gambar 5.8 Slide 08 Storyboard Iklan Unisa Palu	67
Gambar 5.9 Slide 09 Storyboard Iklan Unisa Palu	67
Gambar 5.10 Slide 10 Storyboard Iklan Unisa Palu	68
Gambar 5.11 Slide 03 Storyboard Iklan Unisa Palu	68
Gambar 5.25 Cara Membuat Simbol	70
Gambar 5.26 Cara Mengimport file	70
Gambar 5.27 Tampilan Timeline Keyframe pada Flash MX	71
Gambar 5.28 Create Motion Tween pada Keyframe	72
Gambar 5.29 Libary pada Flash MX	73
Gambar 5.30 Panel Properties Flash MX	74
Gambar 5.31 Cara Membuat File Exe	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.2.1 Analisis Kinerja (Performance)	44
Tabel 4.2.2 Analisis Informasi (Information)	45
Tabel 4.2.3 Analisis Ekonomi (Economy)	46
Tabel 4.2.4 Analisis Pengendalian (Control)	47
Tabel 4.2.5 Analisis Efisiensi (Efficiency)	47
Tabel 4.2.6 Analisis Pelayanan (Service)	48
Tabel 4.5.1 Rincian Biaya dan Manfaat	53
Tabel 4.5.3 Hasil Analisis	59

