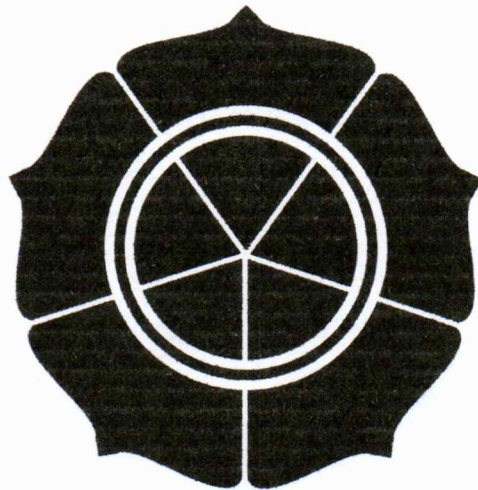


**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PELAYANAN
KONSUMEN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
MEDIA SOLUSINDO VISITAMA BANGKA**

Skripsi



Disusun Oleh :

Riky Ardiansyah

03.11.0180

Jurusan Teknik Informatika
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK AMIKOM
Y O G Y A K A R T A
2007

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PELAYANAN KONSUMEN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MEDIA SOLUSINDO VISITAMA BANGKA

Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Programa Studi Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi
Manajemen Informatika dan Komputer
“AMIKOM” Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh :

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dosen Pembimbing



(Drs. Mohammad Suyanto, MM)

(Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PELAYANAN KONSUMEN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MEDIA SOLUSINDO VISITAMA BANGKA” telah di uji dan dipertanggungjawabkan di depan tim penguji STMIK “AMIKOM” Yogyakarta pada :

Hari : Kamis


Tanggal : 24 Mei 2007

Tempat : Ruang Pixel Kampus Terpadu Unit II

STMIK AMIKOM Yogyakarta

Tim Penguji

Penguji I


(Ir Abas Ali Pangera, M.Kom)

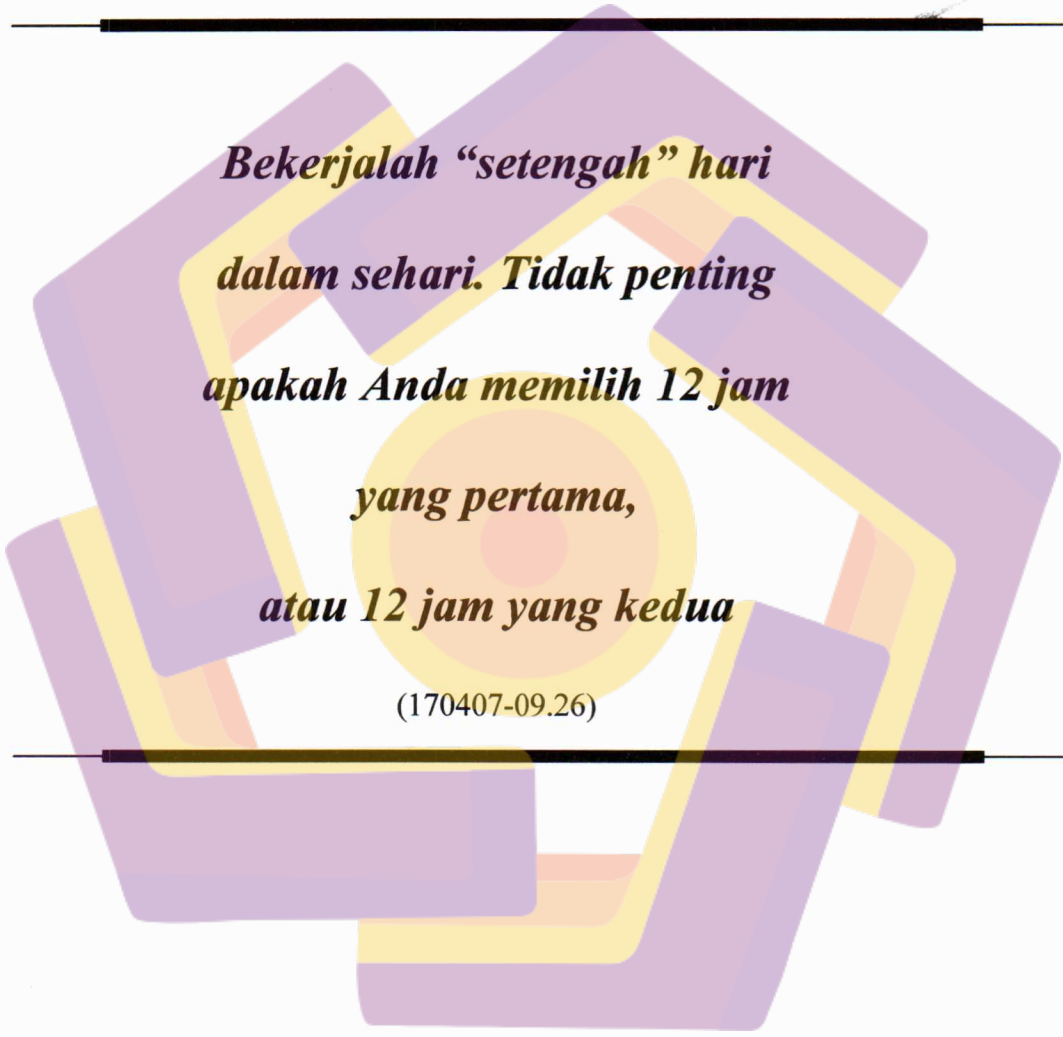
Penguji II


(Ir Rum M Andri KR., M.Kom)

Penguji III


(Ema Utami, S. Si, M.Kom)

HALAMAN MOTTO



*Bekerjalah “setengah” hari
dalam sehari. Tidak penting
apakah Anda memilih 12 jam
yang pertama,
atau 12 jam yang kedua*

(170407-09.26)

HALAMAN PERSEMBAHAN

:: Sembah sujud kepada Allah SWT::

::Rasulullah SAW::

::Keluarga besar Juanda Ikhsan, Ayah Juanda, Mamak Nurliah, maaf
agak telat dikit ::

::AManDa PC yang setia dan DELLiA, notebook yang manja ::

::Rekan-rekan asisten Lab 2 Komputer Grafis, Multimedia dan
Perancangan Multimedia, go kill ::

::mas Agus, pak Amir, pak Wawan, pak Tohizma, hormat dan saluut ::

::Rekan-rekan kos Dahlia Kricak Kidul, bang Dony, mas Slamet, mas
Itonk, mas Kardi dll::

:: Rekan-rekan di Dojo Karate Mirota Kampus, sampai Haryanto, sampai
Kusnadi beserta Majelis Sabuk Hitam dan karateka-karateka, Osh!! ::

::Rekan-rekan di Media Solusindo Visitama, come on guys::

::Rekan-rekan di pengajian Al-Furqon, 'afwan sering mbolos::

:: Adzahwa, Adzkianisa dan Asyifa Putrya Andriani, insyaAllah ::

:: semua yang belum di sebutkan diatas, terimakasih ::

KATA PENGANTAR

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 Sistem Pelayanan Konsumen Berbasis Multimedia Interaktif Pada Media Solusindo Visitama Bangka“ yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 dalam bidang Teknik Informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

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

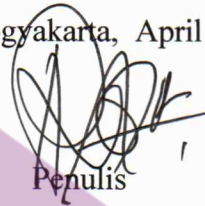
Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Mohammad Suyanto, MM. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi.
3. Pihak Manajemen Media Solusindo Visitama atas informasi dan kerjasamanya.
4. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas ini.

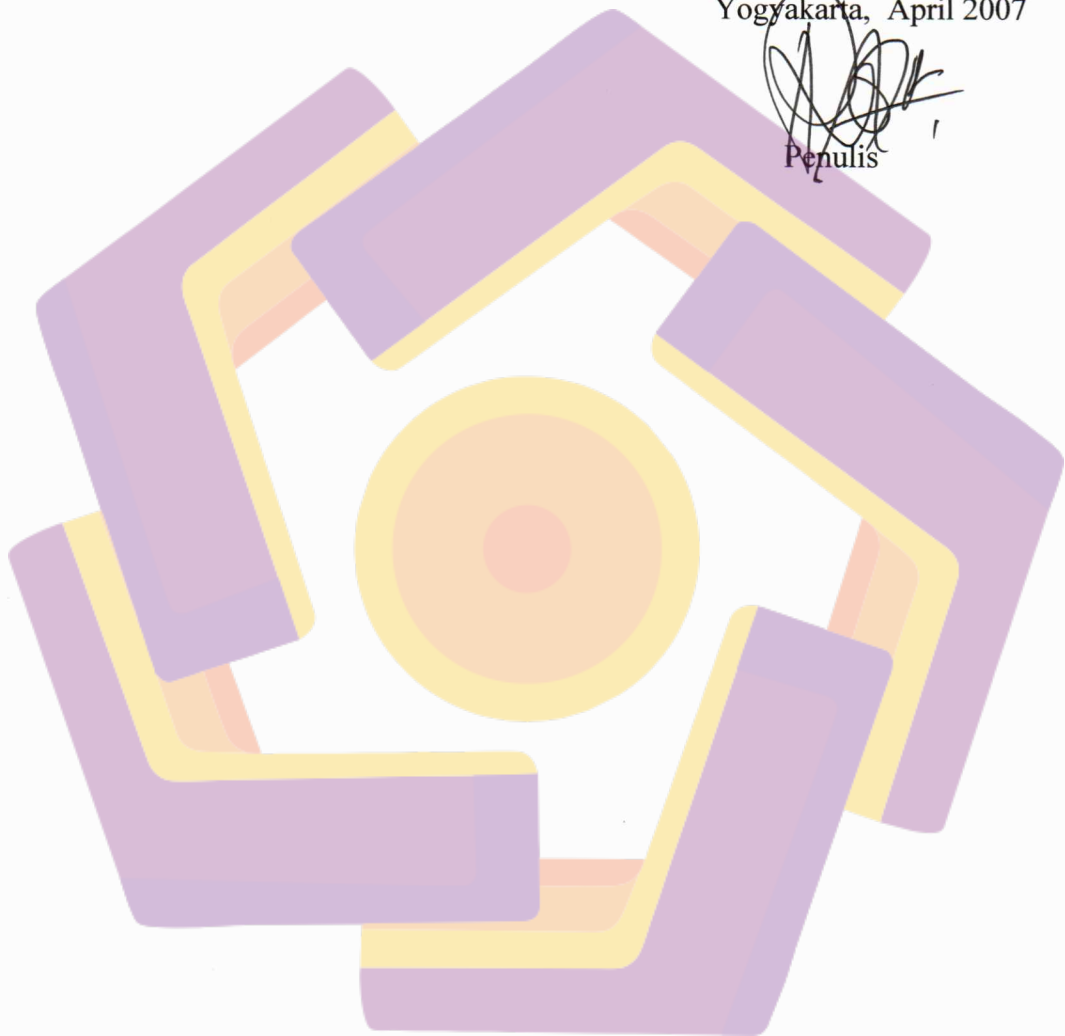
Akhirnya dengan doa kepada Allah, semoga jasa dan amal baiknya mendapat rahmat dan imbalan yang setimpal dari-Nya (Amin).

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, April 2007



Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Perumusan Masalah.....	4
I.3. Batasan Masalah.....	4
I.4. Tujuan Penelitian.....	4
I.5. Metode Pengumpulan Data	5
I.6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II DASAR TEORI.....	8
II.1. Konsep Dasar Sistem	8
II.2. Konsep Dasar Informasi.....	11
1. Pengertian Informasi	11
2. Kualitas Informasi	12

II.3. Konsep Dasar Multimedia.....	13
1. Sejarah Multimedia	13
2. Pengertian Multimedia	14
3. Kelebihan Multimedia.....	15
4. Komponen Multimedia	15
5. Konsep Dasar Animasi.....	17
6. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	18
7. Siklus Pengembangan Multimedia.....	21
II.4. Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	25
1. Macromedia Director MX.....	25
2. Adobe Photoshop 7.0	27
3. CorelDraw 11	29
4. Adobe Premiere 6.5.....	30
BAB.III.TINJAUAN UMUM	33
III.1. Sejarah Media Solusindo Visitama	33
III.2. Visi dan Misi Perusahaan	35
III.3. Struktur Organisasi dan Tata Kerja Perusahaan	36
1. Organisasi Media Solusindo Visitama	36
2. Tugas Masing-masing Bagian.....	37
III.4. Ruang Lingkup Usaha	42
BAB.IV ANALISIS DAN PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA	45
IV.1. Siklus Hidup Pengembangan Sistem Multimedia	45
IV.2. Pendefinisian Masalah Pada Media Solusindo Visitama.....	45

1. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia pada Media Solusindo	
Visitama	46
2. Masalah Dalam Sistem Multimedia Pada Media Solusindo	
Visitama	47
IV.3. Analisis PIECES	47
1. Analisis Kinerja.....	47
2. Analisis Informasi	49
3. Analisis Ekonomi	49
4. Analisis Pengendalian	50
5. Analisis Efisiensi.....	51
6. Analisis Pelayanan	52
IV.4. Studi Kelayakan.....	53
1. Kelayakan Teknis.....	53
2. Kelayakan Ekonomis.....	54
3. Kelayakan Operasional	54
4. Kelayakan Hukum.....	55
IV.5. Analisis Kebutuhan Sistem.....	55
1. Kebutuhan Perangkat Keras	56
2. Kebutuhan Perangkat Lunak	56
3. Kebutuhan Teknisi	57
IV.6. Metode Analisis Biaya manfaat	57
1. Analisis Payback Periode	61
2. Analisis Return Of Investment (ROI)	61

3. Analisis Net Present Value (NPV)	62
BAB.V PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MULTIMEDIA	65
V.1. Merancang Konsep	65
1. Teknik Penyajian Multimedia	66
2. Fungsi Efektif Multimedia	68
V.2. Merancang Isi	70
V.3. Merancang Naskah	71
V.4. Merancang Grafik	73
1. Tampilan Pembuka.....	74
2. Menu Utama	74
3. Menu Profil	75
4. Menu Produk.....	77
5. Menu Portofolio	78
6. Menu Kontak.....	79
7. Menu Lain-lain	81
8. Menu Data Konsumen.....	82
9. Menu Denah	84
10. Menu Bantuan	85
11. Menu Keluar.....	86
V.5. Memproduksi Sistem	87
1. Membuat Background dan Tombol menu.....	87
2. Membuat File Animasi.....	90
3. Membuat File Video.....	90

4. Mengimpor Objek Menu Utama.....	96
5. Menyusun Tampilan Sub menu	96
6. Menghubungkan Antar Halaman.....	98
7. Membuat Database Sederhana.....	100
V.6. Mengetes Sistem.....	102
V.7. Menggunakan Sistem	103
V.8. Memelihara Sistem.....	104
BAB VI PENUTUP	106
VI.1. Kesimpulan.....	106
VI.2. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Karakteristik Sistem	11
Gambar 2.2. Komponen Multimedia.....	15
Gambar 2.3. Struktur Linear	19
Gambar 2.4. Struktur Hierarki.....	19
Gambar 2.5. Struktur Piramida	20
Gambar 2.6. Struktur Polar	20
Gambar 2.7. Siklus Pengembangan Sistem.....	21
Gambar 2.8. Lembar Kerja Macromedia Director MX.....	26
Gambar 2.9. Lembar Kerja Adobe Photoshop 7.0	28
Gambar 2.10. Lembar Kerja CorelDraw 11	29
Gambar 2.11 Lembar Kerja Adobe Premiere 6.5.....	30
Gambar 2.12. Lembar Kerja 3Ds Max 7	31
Gambar 3.13. Struktur Organisasi Media Solusindo Visitama	36
Gambar 5.14. Struktur Aplikasi Multimedia Media Solusindo Visitama	72
Gambar 5.15. Menu Utama	75
Gambar 5.16 Menu Profil.....	76
Gambar 5.17 Menu Produk	77
Gambar 5.18 Menu Portofolio	78
Gambar 5.19 Menu Kontak	79
Gambar 5.20 Halaman Formulir Pemesanan	80
Gambar 5.21 Halaman Peta.....	80

Gambar 5.22 Menu Lain-lain	81
Gambar 5.23 Menu Data Klien	83
Gambar 5.24 Menu Tambah Data	84
Gambar 5.25 Menu Denah	85
Gambar 5.26 Menu Bantuan	85
Gambar 5.27 Menu Konfirmasi Keluar.....	86
Gambar 5.28 Opsi Pengaturan File Pada Photoshop 7.0.....	88
Gambar 5.29 Opsi Pengaturan File Pada Adobe Premiere 6.5	92
Gambar 5.30 Pengeditan Video dengan Adobe Premiere 6.5	94
Gambar 5.31 Jendela MPEG Encoder di Adobe Premiere 6.5	95
Gambar 5.32 Opsi Import	96
Gambar 5.33 Tampilan Marker.....	98
Gambar 5.34 <i>Score Database</i>	101
Gambar 5.35 <i>Update Movie</i>	105

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Perhitungan Biaya Proyek.....	60
Tabel 4.2 Hasil Analisis	64

