

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA AKADEMI
KESEJAHTERAAN SOSIAL
“AKS-AKK” YOGYAKARTA**

Skripsi



Disusun oleh:

Edi Suherman

06.22.0696

JURUSAN SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA**

2008



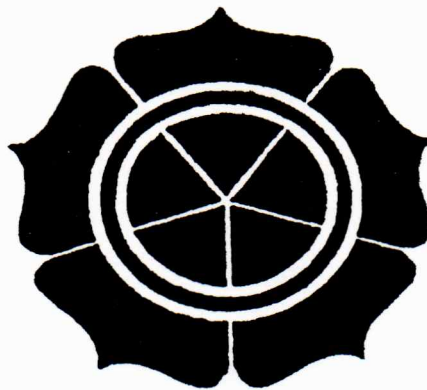
**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA AKADEMI
KESEJAHTERAAN SOSIAL
“AKS-AKK” YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Disusun guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi

Strata-1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

STMIK AMIKOM Yogyakarta



Disusun Oleh :

Edi Suherman

06.22.0696

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

2008

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA AKADEMI
KESEJAHTERAAN SOSIAL
“AKS-AKK” YOGYAKARTA**

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1
Jurusan Sistem Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer “AMIKOM” Yogyakarta

Diajukan Oleh :

Edi Suherman

06.22.0696

Sistem Informatika

Yogyakarta, februari 2008

Telah Diperiksa dan Disetujui



Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dr. Mohammad Suyanto, MM

Dosen Pembimbing

Hanif Al Fatta, M.Kom

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
SARANA INFORMASI PADA AKADEMI KESEJAHTERAAN
SOSIAL“AKS-AKK” YOGYAKARTA**

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata-1
Jurusan Sistem Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer ”AMIKOM“ Yogyakarta

Telah Dipresentasikan dan Dipertahankan Di Depan Penguji

Pada Hari : Sabtu
Tanggal : 02 februari 2008
Jam : 11.30 WIB
Tempat : Ruang Network STMIK AMIKOM
Yogyakarta

Tim Penguji

Tanda Tangan

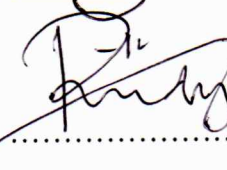
1. Hanif Al Fatta, M.Kom.

.....


2. DR.Abidarin Rosidin, M.M.A

.....


3. M. Rudianto Arief, M.T

.....


Halaman Persembahkan

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ↓ ALLAH SWT, Yang telah memberikan segalanya bagiku, terima kasih Tuhan.
- ↓ Bapak dan Ibuku tercinta, yang telah memberikan kasih sayangnya kepadaku, kalian adalah harta yang paling berharga di dunia ini.
- ↓ Adikku dwi dan try terima kasih doa dan dukungannya.
- ↓ Bapak Dr. M.Suyanto, MM. Yang telah menerima saya sebagai mahasiswa di Amikom.
- ↓ Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. yang telah membimbing skripsi.
- ↓ Kekasihku yang kusayangi, terima kasih atas segala dukungannya.
- ↓ Bapak-Ibu Dosen di Amikom yang telah mengajarkan ilmu informatika kepada saya.
- ↓ Teman-teman ane yang memberikan kemudahan-kemudahan, bantuan dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
- ↓ Kampus Akademi Kesejahteraan Sosial Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
- ↓ Seluruh keluargaku yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
- ↓ Buat seseorang yang telah banyak memberi dukungan, aku tak akan melupakanmu.

HALAMAN MOTTO

↓ *Hiduplah kamu sebagaimana yang kamu kehendaki,
Tetapi ingat bahwa kamu akan mati.
Cintailah siapa yang kamu kehendaki,
Tetapi ingat kamu akan berpisah dengannya
Buatlah apa saja yang engkau kehendaki,
Tetapi awas kamu akan dibalas atas apa yang engkau lakukan itu.*

*Dan ketahuilah bahwasannya kemuliaan orang yang beriman
terletak pada kiyamul lailnya, dan
kehebatannya bila tidak bergantung pada orang lain.*

(H.R. Al-Hakim dan Abu Na'im)

↓ *Bekerjalah bersungguh-sungguh
Seolah-olah kamu akan hidup selama-lamanya.
Beramallah untuk akheratmu
Seolah-olah kamu akan mati esok hari.*

(H.R. Bukhori Muslim)

*Hidup adalah perjuangan, segala sesuatu telah ditentukan allah
SWT, jadi jalanilah hidup dengan degan degan tidak mudah menyerah.*

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan Rahmat dan Rahim kepada kita semua, dan tak lupa kita haturkan shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW begitupun segenap keluarga serta para sahabat-sahabatnya, semoga kita senantiasa mendapat syafaat dari beliau.

Atas petunjuk serta karunia dari Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Analisis Dan Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Informasi Pada Akademi Kesejahteraan Sosial ‘AKS-AKK’ Yogyakarta“. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Untuk itu penulis mengucapkan dan menyampaikan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Dr. M. Suyanto MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif AL Fatta, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Dalam Pembuatan Skripsi ini.
3. Segenap staf dan karyawan STMIK “ AMIKOM “ Yogyakarta yang telah membantu kelancaran perkuliahan sampai dengan terselesainya skripsi ini.
4. Bapak Drs. H. Supardjo H.B.M.M.Selaku Direktur Kampus Akademi Kesejahteraan Sosiak “AKS-AKK” Yogyakarta

5. Segenap Staf Dan Karyawan Kampus Kampus Akademi Kesejahteraan Sosiak “AKS-AKK” Yogyakarta
6. Bapak, Ibu, adikku serta kekasihku yang tercinta, terimakasih atas dukungan, kasih sayang dan doanya.
7. seluruh teman-teman dan sahabatku yang telah banyak membantu baik dalam bentuk materil maupun semangat sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca maupun pengguna aplikasi yang saya buat ini, saya harapkan demi kesempurnaan pengembangan kedepan.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan bagi semua yang membaca serta yang menggunakan aplikasi ini.

Yogyakarta 25 Desember 2007

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN BERITA ACARA.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Metode Penelitian	4
F. Sistematika Penulisan Laporan	5
BAB II DASAR TEORI.....	7
A. Pengertian Multimedia	7
B. Elemen-Element Multimedia	8
C. Konsep Dasar Animasi	11
D. Struktur Sistem Informasi	11
D.1. Struktur Linear	11
D.2. Struktur Hierarki	12
D.3. Struktur Piramida	12

D.4. Struktur Polar	13
E. Langkah-Langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia	13
F. Sistem Penyajian Multimedia	16
G. Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	17
G.1. Adobe Photoshop Cs.....	17
G.2. Coll Edit Pro.....	19
G.3. Vcd Cutter	20
G.4. Macromedia Director Mx.....	22
G.5. Swish Max.....	22
G.6. Sothink Glanda 2004.....	23
G.7. Ulead Video Studio	24
BAB III GAMBARAN UMUM	25
A. Sejarah	25
B. Tujuan	28
C. Visi Dan Misi	29
C.1. Visi	29
C.2. Misi	29
D. Motto	30
E. Sasaran.....	30
F. Sarana Dan Fasilitas	31
G. Struktur Organisasi	31
BAB IV ANALISI SISTEM	33
A. Analisis Sistem	33
A.1. Analisis Kelemahan Sistem	33
A.1.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	33
A.1.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	35
A.1.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	35
A.1.4 Analisis Pengendali (<i>Control</i>)	36
A.1.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	36

A.1.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	37
B. Analisis Kebutuhan Sistem	38
B.1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	39
B.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	39
B.3. Kebutuhan Informasi	40
B.4. Kebutuhan Pengguna	40
C. Analisis Kelayakan Sistem	41
C.1 Kelayakan Teknik	42
C.3 Kelayakan Operasional	42
C.2 Kelayakan Ekonomi	42
C.4 Kelayakan Hukum	43
D. Metode Analisis Biaya Manfaat	43
D.1. Metode Periode Pengembalian (Payback Periode)	46
D.2. Metode Pengembalian Investasi (Return On Investment =ROI)	47
D.3. Metode Nilai Sekarang (Net Present Value =NPV).....	48
BAB V DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM	50
A. Mendefinisikan Masalah	50
B. Merancang Konsep	50
C. Merancang Isi	51
D. Merancang Naskah	52
E. Merancang Grafik	54
E.1. Tampilan Pembuka	55
E.2. Tampilan Menu Utama	56
E.3. Tampilan Menu Sejarah	57
E.4. Tampilan Menu Visi Misi	58
E.5. Tampilan Menu Program Studi	58
E.6. Tampilan Menu Fasilitas	59
E.7. Tampilan Menu Peta Lokasi	60
E.8. Tampilan Menu Lain-Lain	60
F. Memproduksi Sistem	61

F.1 Pegolahan Desain Grafik Dengan Adobe Photoshop	61
F.2 Mengedit Suara Dengan Menggunakan Cool Edit Pro.....	63
F.3 Animasi Dengan Swish Max	64
F.4 Membuat Tombol Dengan Sothink Glanda 2004	65
F.5. Membuat Aplikasi Dengan Macromedia Director Mx.....	66
G. Implementasi Sistem.....	76
G.1 Spesifikasi Komputer Yang Digunakan.....	76
G.2 Cara Menjalankan Aplikasi.....	77
G.3 Pengujian Pemakaian	77
G.4. Memelihara Sistem.....	78
G.4.1. Perangkat Keras (Hardware).....	79
G.4.2. Perangkat Lunak .(Software).....	79
BAB VI PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
Daftar Pustaka	
Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Eleven-Elemen Multimedia	13
Gambar 2.2: Struktur Linear	17
Gambar 2.3: Struktur Hirarki.....	25
Gambar 2.4: Struktur Piramida.....	25
Gambar 2.5: Struktur Polar	26
Gambar 2.6: Diagram Pengembangan Sistem	26
Gambar 3.1: Struktur Organisasi	48
Gambar 5.1: Gambar Rancangan Naskah Aplikasi	105
Gambar 5.2: Tampilan Sketsa Movie Pembuka	106
Gambar 5.3: Tampilan Sketsa Tampilan Menu Utama	106
Gambar 5.4: Tampilan Sketsa Menu Sejarah.....	107
Gambar 5.5: Tampilan Sketsa Menu Visi Misi.....	109
Gambar 5.6: Tampilan sketsa menu program studi.....	109
Gambar 5.7: Sketsa Tampilan Menu Fasilitas.....	110
Gambar 5.8: Sketsa Tampilan Menu Peta Lokasi.....	111
Gambar 5.9: Sketsa tampilan menu lain-lain.....	111
Gambar 5.10: Tampilan Menu Untuk Mengatur Ukuran File	112
Gambar 5.11: Tampilan Menu Swish	112
Gambar 5.12: Tampilan Layer Keja Director Mx.....	113
Gambar 5.13: Import file cast Member Director MX 2004.....	113
Gambar 5.14: Behaviour Inspector.....	114
Gambar 5.15: Behavior Script.....	114
Gambar 5.16: Publish Setting.....	115
Gambar 5.17: File Projector	116

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Jenis-Jenis Format File Images.....	9
Tabel 4.1: Rincian Biaya dan Manfaat.....	45
Tabel 4.2: Hasil Analisis.....	49
Tabel 5.1: Pertanyaan	79

