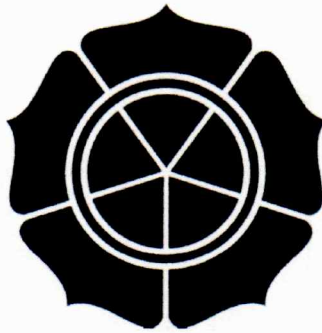


**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA
PERUSAHAAN ASOSIASI PENGUSAHA KECIL DAN PENGRAJIN
MATARAM (ASPERAM) YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun oleh :

AHAMAD TRI NURRAHIIM

NIM : 07.22.0777

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM”
YOGYAKARTA
2009**

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA PERUSAHAAN
ASOSIASI PENGUSAHA KECIL DAN PENGRAJIN MATARAM
(ASPERAM) YOGYAKARTA

Skripsi

Diajukan kepada

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
“AMIKOM” Yogyakarta guna memenuhi sebagian syarat
yang diperlukan untuk memperoleh gelar

Sarjana

Disetujui dan disahkan oleh :

Yogyakarta, 31, MARET..... 2008



Ketua STMIK AMIKOM

(Prof. Dr. M. Suyanto, MM.)

Dosen Pembimbing Skripsi

(M. Rudyanto Arief, MT.)

BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipresentasikan dan dipertahankan dihadapan dewan penguji guna mendapatkan gelar Sarjana di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta pada:

Nama : Ahmad Tri Nurrahiim

NIM : 07.22.0777

Hari : Rabu

Tanggal : 18 Maret 2008

Waktu : 11.30 WIB

Tempat : Ruang Network

Kampus Terpadu STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
Jl. Ring Road Utara, Condong Catur, Depok Sleman,
Yogyakarta.

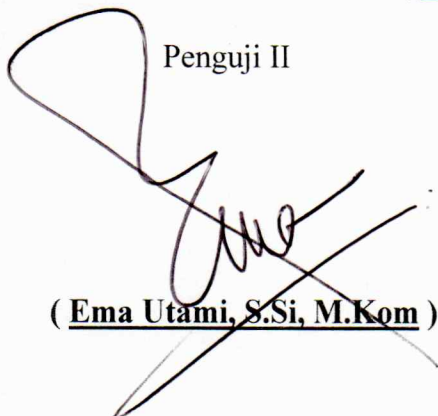
Susunan Dewan Penguji

Penguji I



(M. Rudyanto Arief, MT)

Penguji II



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

Penguji III



(Hanif Al Fatta, M.Kom)

MOTTO

“jadilah diri sendiri”

“aku hidup karena aku butuh dan dibutuhkan

orang lain”

“sesungguhnya hidup itu indah, apabila kita

pandai bersyukur”

“lihatlah orang di bawah kalian dan janganlah

kalian melihat orang yang diatas kalian. karena

sesungguhnya itu lebih pantas, agar kalian tidak

memandang rendah atas nikmat Allah yang

diberikan kepada kalian”

(hr bukhari)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga saya mampu untuk menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi ini diajukan sebagai syarat kelulusan Strata I jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang terdekat saya ;

1. Bapak Dan Ibu, terimakasih atas doa dan restunya. Kakak-kakak ku (Etik Wahyu Ningsih, Amin Yuni Sumar Dana) dirumah dan semua sanak family Wonosari.
2. Ariza Putri Amalia. Terima kasih untuk semangat, do'a dan kasih sayangnya.
3. STMIK “AMIKOM”Yogyakarta
4. Semua teman-teman kuliah terutama S1 Transwer kelas A. Serta temen-temen yang aku kenal Mas Budy, MbK Yuni, Klecuap, Wilek, Ateng, Jiono, Septa, Wahid, Agung, Mas Eko, dan Rama, ipul (tenxs semangat kekompakan kalian buat bimbingan barengnya, akhirnya kita kelar juga..he..he...) semua yang temen-temen yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu. Terimakasih atas dukungan kalian dan kalian sungguh menggembirakan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Penyampaian Informasi Pada Perusahaan Asosiasi Pengusaha Kecil Dan Pengrajin Mataram (Asperam) Yogyakarta”.

Penyusunan skripsi ini bertujuan sebagai syarat untuk menempuh jenjang pendidikan Strata 1 / S1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari semua pihak yang terkait langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada :


1. Ayahanda, ibunda, saudara-saudara dan teman-teman tercinta yang telah memberikan dukungan, baik moral maupun material selama penulis menjalani masa studi.
2. Bapak Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Bpk. M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing kami yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Seluruh Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya.

6. Bapak Budi Sarwono selaku Pimpinan ASPERAM yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian pada perusahaannya.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan dan melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik penulisan maupun dalam pengolahan data. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dipakai sebagai bahan referensi yang dapat memberikan wawasan luas dalam bidang multimedia, amin.



Yogyakarta, 15 Januari 2009


Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.4.1. Tujuan	5
1.5. Metode Pengumpulan Data	6
1.5.1. Metode Observasi	6
1.5.2. Metode Wawancara	7
1.5.3. Metode Studi Pustaka	7
1.5.4. Dokumentasi	7
1.6. Sistematika Penulisan Laporan	7

BAB II. LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1. Pengertian multimedia	9
2.2. Elemen-elemen Multimedia	11
2.2.1. Teks	11
2.2.2. Audio (Suara)	12
2.2.3. Image (Gambar)	12
2.2.4. Video	13
2.2.5. Animasi	14
2.3. Pengembangan Aplikasi (Sistem) multimedia	15
2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Apikasi (Sistem) Multimedia	15
2.3.2. Mendefinisikan Masalah	17
2.3.3. Merancang Konsep	27
2.3.4. Merancang Isi Multimedia	28
2.3.5. Merancang Naskah	28
2.3.6. Merancang Grafik	29
2.3.7. Memproduksi Sistem Multimedia	30
2.3.8. Pengetesan Sistem Multimedia	31
2.3.9. Penggunaan Sistem Multimedia	31
2.3.10. Pemeliharaan Sistem Multimedia	31
2.4. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	32
2.4.1. Struktur Linier	33
2.4.2. Struktur Hierarki	33

2.4.3. Struktur Piramid	34
2.4.4. Struktur Polar	34
2.5. Fungsi Efektif Multimedia	35
2.6. Sistem Perangkat Lunak (Software) Multimedia	37
2.6.1. Adobe Photoshop 7.0	37
2.6.1.1. Resolusi	38
2.6.1.2. Intensitas atau Kedalaman Warna	39
2.6.2. Macromedia Flash MX	40
2.6.3. Cool Edit Pro	43
2.6.3.1. Memahami Dasar Audio Digital	45
2.6.3.2. Sample dan Sample Rate	45
2.6.3.3. Bit Resolution	46
2.7. Sejarah Umum Perusahaan	48
2.8. Deskripsi Perusahaan	49
2.9. Visi dan Misi	49
2.9.1. Visi	49
2.9.2. Misi	50
2.10. Tujuan ASPERAM	51
2.11. Keanggotaan	52
2.12. Kepengurusan	53
2.13. Struktur Organisasi	54

BAB III. ANALISIS SISTEM

3.1. Pendahuluan	56
3.2. Analisis Kelemahan Sistem	57
3.2.1. Identifikasi Masalah	57
3.2.2. Analisis PIECES	58
3.2.2.1. <i>Performance</i> (kinerja)	59
3.2.2.2. <i>Information</i> (informasi)	59
3.2.2.3. <i>Economy</i> (ekonomi)	61
3.2.2.4. <i>Control</i> (kontrol)	61
3.2.2.5. <i>Efficiency</i> (efisiensi)	62
3.2.2.6. <i>Service</i> (pelayanan)	63
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem	64
3.3.1. Analisis Kebutuhan Informasi	64
3.3.2. Komponen Pendukung Sistem	64
3.4. Analisis Kelayakan Sistem	66
3.4.1. Kelayakan Teknologi	66
3.4.2. Kelayakan Hukum	67
3.4.3. Kelayakan Ekonomi	67

BAB IV. DESAIN DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Perancangan Sistem	75
4.1.1. Merancang Konsep	75
4.1.2. Merancang isi Multimedia	75
4.1.3. Merancang Naskah	78

4.1.4. Merancang Grafik	93
4.1.5. Memproduksi Sistem	96
4.1.5.1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop 7.0	97
4.1.5.2. Mengolah Suara (Sound) Dengan Cool Edit	104
4.1.5.3. Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Macromedia Flash MX	107
4.1.5.3.1. Memasukan Data Gambar Dan Suara	107
4.1.5.3.2. Membuat Animasi	108
4.1.5.3.3. Membuat Tombol	113
4.1.5.3.4. Tahap Pengintegrasian	116
4.1.5.3.5. Membuat Tampilan Full Screen	120
4.1.5.3.6. Membuat File Windows Projector	120
4.2. Proses Burning ke CD.....	121
4.3. Implementasi Sistem	123
4.3.1. Pengetesan Sistem	123
4.3.2. Menggunakan Sistem	125
4.3.3. Memelihara Sistem	126
4.3.3.1. Hardware	126
4.3.3.2. Software	126
4.3.4. Manual Program	128
4.3.5. Kelebihan dan Kelemahan	138
4.3.5.1. Kelebihan	139
4.3.5.2. Kelemahan	139

BAB V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan	140
5.2. Saran	141

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel. 2.1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kelayakan dan pertanyaan kunci	20
Tabel. 2.2. Sample Rate dan Kualitas	46
Tabel 3.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	60
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	61
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian (<i>control</i>)	62
Tabel.3.5 Analisis Pelayanan (<i>Services</i>)	63
Tabel 3.6. Rincian Biaya – Manfaat	70
Tabel 3.7. Tabel Kelayakan	74
Tabel 4.1 Daftar file gambar	101
Tabel 4.2 Daftar file gambar yang dapat di up-date	102
Tabel 4.3 Daftar file sound yang di gunakan	106
Tabel 4.4 Responden Pengetesan Pemakai	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	16
Gambar 2.2. Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	17
Gambar 2.3. Icon Yang Digunakan Untuk Mendesain Struktur	32
Gambar 2.4. Desain Struktur Linier	33
Gambar 2.5. Desain Struktur Hierarki	33
Gambar 2.6. Desain Struktur Piramid	34
Gambar 2.7. Desain Struktur Polar	34
Gambar 2.8. Tampilan Photoshop 7.0	40
Gambar 2.9. Tampilan Macromedia Flash MX	42
Gambar 2.10. Tampilan Cool Edit Pro	47
Gambar 4.1 Desain Struktur Aplikasi	77
Gambar 4.2. Desain Tampilan menu Utama atau Home	79
Gambar 4.3. Desain Tampilan Menu Profil	81
Gambar 4.4. Desain tampilan Program Usaha	86
Gambar 4.5. Desain Tampilan Menu Struktur Organisasi	87
Gambar 4.6. Desain Tampilan Menu Visi dan Misi	89
Gambar 4.7. Desain Tampilan Menu Galery	90
Gambar 4.8. Desain Tampilan Menu Product	91
Gambar 4.9. Desain Tampilan Menu Vidoe	91
Gambar 4.10. Desain Tampilan Menu Contact	92
Gambar 4.11. Desain Tampilan Menu Peta	93

Gambar 4.12. Animasi yang digunakan dalam project	94
Gambar 4.13. Penggunaan tipe huruf Tomes New Roman pada Flas	94
Gambar 4.14. Menu Utama atau Home pada Kios Informasi	95
Gambar 4.15. Brosur perusahaan Asperam	95
Gambar 4.16. Menu Utama atau Home pada Kios Informasi	96
Gambar 4.17. Diagram alir Proses Produksi Sistem	96
Gambar 4.18. Dialog Box New	97
Gambar 4.19. Tampilan Home pada Layer kerja Photoshop 7.0	98
Gambar 4.20. Dialog Box Save As	99
Gambar 4.21. Tampilan foto galery pada Layar kerja Photoshop 7.0	100
Gambar 4.22. Dialog Box Save As	100
Gambar 4.23. Dialog Box New Wave form	104
Gambar 4.24. Tampilan Layar kerja Cool Edit Pro	105
Gambar 4.25. Dialog Box Save Waveform As	107
Gambar 4.26. Dialog Box Import to Library	108
Gambar 4.27. Tampilan Layar Kerja Macromedia Flash MX	109
Gambar 4.28. Tampilan pertama tampak kecil	109
Gambar 4.29. Tampilan setelah kecil menjadi besar	110
Gambar 4.30. Tampilan pertama gelap (Loading)	110
Gambar 4.31. Tampilan animasi alpha dari loading menuju ke halaman Home.	111
Gambar 4.32. Tampilan terakhir halaman Home menjadi lebih terang	111
Gambar 4.33. Tampilan penggunaan animasi Guie pada halaman Contact (peta lokasi)	112

Gambar 4.34. Tampilan penggunaan animasi frame by frame pada background halaman Home	112
Gambar 4.35. Tampilan penggunaan animasi masking pada gambar product halaman Home	113
Gambar 4.36. Dialog Box Create New Symbol	114
Gambar 4.37. Tampilan Edit Tombol	116
Gambar 4.38. Tampilan Panel Action Button	116
Gambar 4.39. Tampilan Hasil Akhir Pada Macromedia Flash	117
Gambar 4.40. Tampilan Publish Setting	121
Gambar 4.41 Tampilan Nero 6	121
Gambar 4.42 Menu Disc Content	122
Gambar 4.43 Menu Final Burn Setting	122
Gambar 4.44 Menu Utama atau Home	128
Gambar 4.45 Menu halaman Profil (sejarah)	129
Gambar 4.46 Menu halaman Profil (program usaha)	129
Gambar 4.47 Menu halaman Profil (struktur organisasi)	130
Gambar 4.48 Menu halaman Profil (visi dan misi)	131
Gambar 4.49 Menu halaman Profil (galery)	131
Gambar 4.50 Menu halaman Product	132
Gambar 4.51 Menu halaman menuju ke Video	133
Gambar 4.52 Menu halaman Video	134
Gambar 4.53 Menu halaman Contact us	135
Gambar 4.54 Menu halaman Peta Lokasi	135