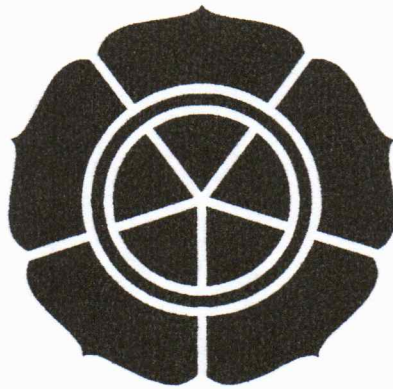


**ANALISIS DESAIN DAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
PADA KONVEKSI KAOS DAN SABLON “ INTEE SHIRT ” YOGYAKARTA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

SYAIFUL HADI IRAWAN

NIM : 04.12.0996

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

” AMIKOM ”

YOGYAKARTA

2009

ANALISIS DESAIN DAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA

PADA KONVEKSI KAOS DAN SABLON “ INTEE SHIRT ”

YOGYAKARTA

SEBAGAI MEDIA PROMOSI

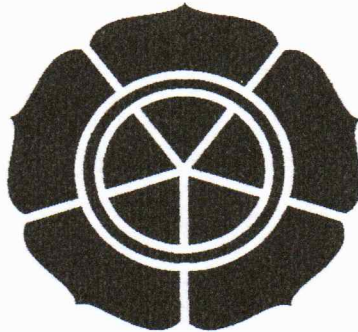
SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat menyelesaikan Jenjang Strata 1 (S1)

Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan

Komputer ” AMIKOM ”

Yogyakarta



Disusun oleh :

SYAIFUL HADI IRAWAN

04.12.0996

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM”

YOGYAKARTA

2009

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS DESAIN DAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
PADA KONVEKSI KAOS DAN SABLON “ INTEE SHIRT ”
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Skripsi

Disusun guna melengkapi prasyarat mencapai jenjang Strata 1 (S1)
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
STMIK “AMIKOM” Yogyakarta



Disusun oleh :

Syaiful Hadi Irawan

NIM. 04.12.0996

Yogyakarta, Maret 2009

Disahkan dan disetujui oleh :



(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(M. Rudyanto Arief, MT)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi

ANALISIS DESAIN DAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA

PADA KONVEKSI KAOS DAN SABLON “ INTEE SHIRT ”

YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

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

Telah Dipresentasikan dan Dipertahankan Di Depan Penguji

Pada Hari : Sabtu
Tanggal : 14 Maret 2009
Jam : 08.30 WIB
Tempat : Ruang Network kampus terpadu unit II
STMIK AMIKOM Yogyakarta

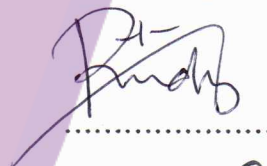
Tim Penguji

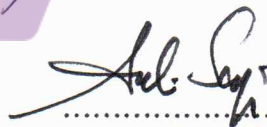
1. M. Rudyanto Arief, MT

2. Andi Sunyoto, M.Kom

3. Kusnawi, S.Kom

Tanda Tangan


.....


.....


.....

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan

kan kepada :

1. ALLAH SWT.
2. Abahku Suniyat, Amd, Umiku tercinta Asmana , Ayuk Erni, Kak Joni, Mba Iya (aku doain semoga nanti bayinya lahir dengan lancar dan sehat), Adekku yang gendut Ita dan *My Schatzi* Ndo Ratih (abang doain cepet selesai skripsinya, dapet kerja yang barokah, jgn marah terus ntar cepet tua lho..) yang tersayang, serta seluruh keluarga besarku yang ada di Sumatra dan Jawa, **ALHAMDULILLAH JAZAKUMULLAHU KHOIRO** terima kasih atas dukungan, semangat dan doanya sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Sobatku : Mas Ristiar (ajkk dah bantuin buat programnya), Rama (ramjong) S.Kom, Reza (Geblek) Amd, Kotre, S.Kom, Erwin, SE, Rifqi (oncom), Pak Wali, Desy, S.Kom, Yunita , S.Kom, dan Semua temen – temen yang ada di Griya dan kepuh terima kasih.... Jasa - jasa kalian tak kan terlupa sobat.
4. Bapak Ibu guru dari SD, SLTP, SLTA yang mendidik saya, tak lupa dosen pembimbing Bpk. M. Rudyanto Arief, MT, serta Dosen – dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang memberi perkuliahan serta ilmunya.
5. Seluruh teman-teman angkatan 2004 khususnya kelas F atas supportnya.
6. Ibu warung makan demangan, Bapak Angkringan (Bpk. Diqin dan Bpk. Pomo) Terima kasih untuk menu-menunya 😊.
7. Komputerku, Motor Astrea Legendaku dan Sepatu Bulukku terima kasih telah menemaniku sampai aku lulus kuliah.

MOTTO

“Dan, apa saja nikmat yang ada pada kamu, maka dari Allah-lah (datangnya).”

(QS. An-Nahl: 53)

“Wahai orang-orang yang beriman, mintalah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat.”

(QS. Al-Baqarah: 153)

“Dosa itu adalah apa yang menurutmu itu salah dan syak dalam hati.”

“Seorang mukmin tidak akan pernah bersedih dengan tidak tercapainya dunia, tidak pernah mempedulikannya, dan tidak pernah terguncang dengan kata stop. Sebab ia percaya bahwa dunia ini pasti akan sirna, tidak berharga dan fana”

“Jauhi cinta yang berlebihan dan cinta yang terlarang, sebab itu adalah azab bagi jiwa, dan penyakit bagi hati. Kembalilah kepada Allah SWT, kepada mengingat-Nya, kepada menaati Nya”

“Sahabat yang paling baik adalah yang sangat anda percaya dan membuat diri anda tenang bersamanya. Dia menjadi tempat berbagi kelelahan, berbagi kesedihan, dan tidak pernah menjual rahasia diri anda.”

“Nyamuk selalu berusaha mengganggu dan menyakiti singa, namun itu semua tidak menarik perhatian singa dan tidak membuatnya menoleh kepadanya. Sebab singa sudah sibuk dengan target-target yang harus dimangsanya ketimbang seekor nyamuk.”

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul **“ANALISIS DESAIN DAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA KONVEKSI KAOS DAN SABLON “ INTEE SHIRT ” YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI ”** dengan baik.

Karya tulis ini disusun dengan tujuan sebagai pelengkap dari berbagai syarat untuk dapat menyelesaikan program pendidikan jenjang S1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini pula penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini, yaitu kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT, selaku dosen pembimbing dalam penyusunan karya tulis ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
4. Semua Staf karyawan perusahaan konveksi kaos dan sablon “ InTee Shirt “ Yogyakarta, terutama mba Wanti yang mau meluangkan waktunya kepada penulis.

5. Bapak, Ibu serta kakak-kakak dan adikku tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materiil tanpa henti.
6. Calon Istriku tercinta yang sabar menunggu serta selalu memberikan motivasi dan dukungan.
7. Teman-teman seperjuangan di STMIK AMIKOM dan Griya Mahasiswa

Akhir kata penulis berharap semoga karya tulis ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 23 Maret 2009

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN BERITA ACARA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.1. Metode Observasi.....	3
1.5.2. Metode Wawancara.....	4
1.5.3. Metode Keputusan.....	4
1.6. Sistematika Penulisan Laporan.....	4

BAB II. DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

2.1. Konsep Dasar Sistem.....	7
2.1.1. Konsep Dasar Sistem.....	7
2.1.2. Konsep Dasar Informasi.....	8
2.1.3. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	9
2.1.4. Pengertian Sistem Informasi Manajemen.....	9
2.2. Struktur Informasi Sistem Multimedia.....	9
2.3. Konsep Dasar Multimedia.....	14
2.3.1. Definisi Multimedia.....	14
2.3.2. Siklus Pengembangan Multimedia.....	15
2.4. Software (perangkat lunak) Yang Digunakan.....	18
2.4.1. Macromedia Flash MX.....	18
2.4.2. Macromedia Director MX.....	21
2.4.3. Adobe Photoshop 7.0.....	23
2.4.4. Adobe Audition 1.5.....	29
2.5. Tinjauan Umum.....	33
2.5.1. Gambaran Umum Sejarah Perusahaan.....	33
2.5.2. Sistem Penjualan.....	35
2.5.3. Tujuan Perusahaan.....	35
2.5.4. Visi dan Misi Perusahaan.....	36

2.5.5. Lokasi Perusahaan.....	36
2.5.6. Struktur Organisasi.....	36
2.5.7. Saluran Distribusi dan Promosi.....	40
2.5.7.1. Saluran Distribusi.....	40
2.5.7.2. Promosi.....	41
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	42
3.1. Analisis Sistem Multimedia.....	42
3.1.1. Identifikasi Masalah.....	42
3.1.2. Analisis PIECES.....	44
3.1.2.1. Kinerja Sistem (<i>Performance</i>).....	45
3.1.2.2. Informasi (<i>Information</i>).....	46
3.1.2.3. Ekonomi (<i>Economy</i>).....	47
3.1.2.4. Kontrol (<i>Control</i>).....	47
3.1.2.5. Efisiensi (<i>Effisiensiy</i>).....	48
3.1.2.6. Pelayanan (<i>Service</i>).....	48
3.1.2.7. Hasil dan Solusi analisis PIECES.....	48
3.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	49
3.2.1. Aspek Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	49
3.2.2. Aspek Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	50
3.2.3. Aspek Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	50

3.3. Studi Kelayakan Sistem.....	50
3.3.1. Kelayakan Teknis.....	51
3.3.2. Kelayakan Ekonomi.....	52
3.3.3. Komponen Biaya.....	52
3.3.4. Komponen Manfaat.....	53
3.3.5. Metode Analisis Biaya dan Manfaat.....	54
3.3.6. Kelayakan Hukum.....	59
3.4. Perancangan Sistem.....	60
3.4.1. Merancang Konsep.....	60
3.4.2. Merancang Isi.....	61
3.4.3. Menulis Naskah.....	63
3.4.4. Merancang Grafik.....	68
3.4.4.1. Sketsa Tampilan Menu Intro.....	68
3.4.4.2. Sketsa Tampilan Menu Utama.....	69
3.4.4.3. Sketsa Tampilan Menu Company.....	71
3.4.4.4. Sketsa Tampilan Menu Fasilitas.....	72
3.4.4.5. Sketsa Tampilan Menu Gallery.....	73
3.4.4.6. Sketsa Tampilan Menu Contact.....	74
BAB IV. IMPLEMENTASI SISTEM	75
4.1. Memproduksi Sistem Aplikasi.....	75

4.1.2. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photosop 7.0.....	76
4.1.3. Pengeditan Suara Dengan Adobe Audition 1.5.....	82
4.1.4. Pembuatan Aplikasi Pada Macromedia Flash MX.....	87
4.1.4.1. Memasukan Gambar ke Macromedia Flash MX.....	87
4.1.4.2. Membuat Animasi.....	88
4.1.4.3. Membuat Tombol.....	94
4.1.5. Proses Penggabungan Pada Macromedia Director MX.....	95
4.1.5.1. Merubah Property Stage.....	95
4.1.5.2. Mengimport Media.....	96
4.1.5.3. Mendefinisikan Marker dan Menghentikan Movie... ..	98
4.1.5.4. Menambah Behavior.....	99
4.1.5.5. Sound.....	101
4.1.5.6. Distribution.....	102
4.1.6. Proses Burning ke CD.....	104
4.2. Implementasi Sistem.....	106
4.2.1. Pengetesan Sistem.....	106
4.2.2. Pengetesan Pemakai.....	108
4.2.3. Menggunakan Sistem.....	109
4.3. Manual Program.....	110
4.3.1. Halaman Persembahan.....	111

4.3.2. Menu Halaman Intro.....	111
4.3.3. Halaman Menu Utama.....	112
4.3.4. Halaman Menu Company.....	113
4.3.5. Halaman Menu Fasilitas.....	116
4.3.6. Halaman Menu Gallery.....	118
4.3.7. Halaman Menu Contact.....	120
4.4. Memelihara Sistem.....	123
4.4.1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	124
4.4.2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	125
4.5. Kelebihan dan Kelemahan Sistem.....	125
4.5.1. Kelebihan Sistem.....	125
4.5.2. Kelemahan Sistem.....	126
BAB V. PENUTUP.....	127
5.1. Kesimpulan.....	127
5.2. Saran.....	128

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rincian Biaya dan Manfaat.....	54
Tabel 3.2. Kelayakan.....	59
Tabel 4.1. Daftar file gambar yang dapat di up date.....	80
Tabel 4.2. Daftar file gambar yang tidak dapat di up date.....	82
Tabel 4.3. Daftar file sound yang digunakan.....	86
Tabel 4.4. Hasil test pemakaian company profile.....	107
Tabel 4.5. Responden pengetesan pemakai.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Informasi.....	8
Gambar 2.2. Struktur Linier.....	11
Gambar 2.3. Struktur Hierarki.....	12
Gambar 2.4. Struktur Piramida.....	13
Gambar 2.5. Struktur Polar.....	14
Gambar 2.6. Pengembangan Sistem.....	17
Gambar 2.7. Splash Screen Macromedia Flash MX.....	19
Gambar 2.8. Splash Screen Macromedia Director MX.....	22
Gambar 2.9. Splash Screen Adobe Photoshop 7.0.....	25
Gambar 2.10. Tool Box.....	26
Gambar 2.11. Menu Bar.....	27
Gambar 2.12. Palet.....	28
Gambar 2.13. Status Bar.....	29
Gambar 2.14. Splash Screen Adobe Audition 1.5.....	31

Gambar 2.15. Bagan Struktur Orgainsasi.....	37
Gambar 3.1. Diagram Aplikasi Multimedia “InTee Shirt” Yogyakarta.....	62
Gambar 3.2. Sketsa Tampilan Menu Intro.....	69
Gambar 3.3. Sketsa Tampilan Menu Utama.....	70
Gambar 3.4. Sketsa Tampilan Menu Company.....	71
Gambar 3.5. Sketsa Tampilan Menu Fasilitas.....	72
Gambar 3.6. Sketsa Tampilan Menu Gallery.....	73
Gambar 3.7. Sketsa Tampilan Menu Contact Person.....	74
Gambar 4.1. Diagram Aliran Proses Sistem.....	75
Gambar 4.2. Dialog Box New.....	76
Gambar 4.3. Tampilan Home Pada Layar Kerja Photoshop 7.0.....	77
Gambar 4.4. Dialog Box Save As.....	78
Gambar 4.5. Tampilan Foto galery pada Layar kerja Photoshop 7.0.....	79
Gambar 4.6. Dialog Box New Wav Form.....	84
Gambar 4.7. Tampilan Layar Kerja Adobe Audition 1.5.....	85
Gambar 4.8. Dialog Box Save Wave Form As.....	87

Gambar 4.9. Dialog Box Import To Library.....	88
Gambar 4.10. Tampilan Layar Kerja Macromedia Flash MX.....	89
Gambar 4.11. Tampilan Pertama Sebelum Muncul Tulisan	
Halaman Persembahan.....	90
Gambar 4.12. Tampilan Kedua Sesudah Muncul Tulisan	
Halaman Persembahan.....	90
Gambar 4.13. Tampilan Sebelum Menampilkan Animasi	
Berwarna Merah dan Hitam.....	91
Gambar 4.14. Tampilan Animasi Berwarna Merah Dan	
Hitam.....	91
Gambar 4.15. Tampilan Animasi Gambar Pada	
Posisi Tengah Halaman.....	92
Gambar 4.16. Tampilan animasi Alpha Sebelum Menampilkan	
Empat Tombol Enter Pada Menu Utama.....	92
Gambar 4.17. Tampilan Terakhir Pada Menu Utama	
Yang Menampilkan Empat Tobol Enter.....	93

Gambar 4.18. Tampilan Animasi Penggunaan

Frame by Frame.....	93
Gambar 4.19. Dialog Box Create New Symbol.....	94
Gambar 4.20. Tampilan Edit Tombol.....	94
Gambar 4.21. Movie Properties.....	96
Gambar 4.22. Internal Cast.....	97
Gambar 4.23. Image Option.....	97
Gambar 4.24. Mendefinisikan Marker.....	98
Gambar 4.25. Behavior Inspector.....	100
Gambar 4.26. Behavior Action.....	100
Gambar 4.27. Jendela Score Sound.....	102
Gambar 4.28. Jendela Create Projector.....	103
Gambar 4.29. Jendela Option Projector.....	103
Gambar 4.30. Jendela Save Projector As.....	104
Gambar 4.31. Jendela Progress Bar.....	104
Gambar 4.32. Tampilan Nero 6.....	105

Gambar 4.33. Menu Disc Content.....	105
Gambar 4.34. Menu Final Burn Setting.....	106
Gambar 4.35. Halaman Persembahan.....	111
Gambar 4.36. Menu Halaman Intro.....	112
Gambar 4.37. Halaman Menu Utama.....	112
Gambar 4.38. Halaman Menu Company.....	113
Gambar 4.39. Halaman Menu Company (sejarah).....	113
Gambar 4.40. Halaman Menu Company (Visi dan Misi).....	114
Gambar 4.41. Halaman Menu Company (Lingkup Usaha).....	114
Gambar 4.42. Halaman Menu Company (Struktur Organisasi).....	115
Gambar 4.43. Halaman Menu Fasilitas.....	116
Gambar 4.44. Halaman Menu Fasilitas (Original Product).....	116
Gambar 4.45. Halaman Menu Fasilitas (Konsultasi Design).....	117
Gambar 4.46. Halaman Menu Gallery.....	118
Gambar 4.47. Halaman Menu Gallery (Order Project).....	118
Gambar 4.48. Halaman Menu Gallery (Retail Project).....	119

Gambar 4.49. Halaman Menu Gallery (Design Project)..... 120

Gambar 4.50. Halaman Menu Contact..... 121

Gambar 4.51. Halaman Menu Contact (Contact Person)..... 121

