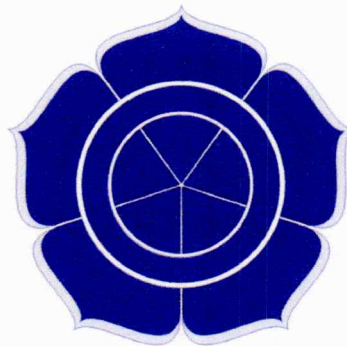


**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI MULTIMEDIA PADA KONSEP  
STRATEGI USAHA PT. TIMAH Tbk**

**Skripsi**



**Disusun oleh:**

**ANDI PRATAMA**

**04.12.0682**

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

**2009**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI MULTIMEDIA PADA KONSEP  
STRATEGI USAHA PT. TIMAH Tbk**

**SKRIPSI**

Disusun guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi  
Strata-1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
STMik AMIKOM Yogyakarta  
Jurusan Sistem Informasi

**Mengetahui**

**Ketua STMik "AMIKOM"**



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

**Dosen Pembimbing**

**( M. Rudyanto Arief, MT )**

## HALAMAN BERITA ACARA

Telah dipresentasikan dan diuji didepan tim penguji pada :

Hari : Selasa

Jam : 13.30 wib

Tanggal : 20 Januari 2008

Tempat : Ruang Network

### Tim Penguji :

Penguji I :




(M. Rudyanto Arief, MT)

Penguji II :



(Melwin Syafrizal, S.Kom, M.ENG)

Penguji III :



(Andi Sunyoto, M.Kom)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan penuh rasa cinta, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang dengan tulus memberikan doa, dukungan dan cinta yang tidak pernah berhenti :

- ✦ Kekasihku yang jiwaku ada ditangan-Nya, anugerahi hamba ini agar selalu mencintai, karena cinta yang suci dan tidak terbatas hanyalah Allah SWT.
- ✦ Suri tauladan seluruh umat manusia Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi panutan dalam mengarungi kehidupan didunia ini.
- ✦ Rasa terima kasihku kepada Ayah (Ayahanda Kurnia.D) dan Ibu, (Ibunda Bustati) yang selalu memberikan didikan, kasih sayang, perhatiannya, semangat dan motivasi untuk selalu bekerja keras dan tak meninggalkan kewajiban sebagai umat muslim serta tidak bosan-bosannya mendoakanku untuk menjadi orang yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain.
- ✦ Rasa terima kasih dan do'a yang teramat dalam kepada Almarhumah Nenekku (Syamsiah), Almarhum Kedua Kakekku (Basirun dan D'jamaan) Almarhum kedua pakcu dan pakwoku (Bustanul Arifin dan Bustari) serta Almarhum Adikku (M. Ansyori) yang membuat saya mengerti lebih baik tentang makna diri dan perjalanan yang sejauh ini tertempa.

- ✦ *Teruntuk Adikku (Yayuk Absari, Yunita Murpratiwi, Septia Prihandini, Silvia Oktari, Juwita Febrianti, M. Annas Fadhu, dan M. Diki Fathu) yang tak henti-hentinya memberikan semangat dan motivasi.*
- ✦ *Terima kasih juga buat anak-anak kost-kost an ku (Riza, Aji, Irfan, yayat, Leo, Deni, Bangkit, Pendi, dan Renato) buat bapak Kost (Pak Widi dan Istrinya) untuk hari-hari dan pergaulan yang positif dan menyenangkan.*
- ✦ *Terima kasih ku juga kepada tiga teman sekelas ku (M. Jauhari, Alfredo dan Firza Fansyuri) yang telah banyak sekali membantu dalam pembuatan skripsi ini, makasih banget Teman.*
- ✦ *Terima kasih juga buat segenap bagian SDM PT. Timah (Persero) Tbk yang udah mengizinkan dan membantu dalam penelitian untuk proses penyelesaian skripsi ini.*
- ✦ *Terima kasih kepada teman-teman satu kelas A yang selalu memberikan saran dan pengetahuan yang bermanfaat dalam pengerjaan skripsi ini.*
- ✦ *Untuk Almamaterku tercinta STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Disinilah aku mendapatkan harta yang tak terhingga nilainya hingga aku mengerti arti nyata sebuah hidup, ilmu, persahabatan, persaudaraan yang tidak mungkin dilupakan.*

## HALAMAN MOTTO

✦ *Orang-orang sukses berdisiplin diri; Orang-orang gagal menurut kehendak hati*  
*Orang-orang sukses selalu berkata : "saya bisa" ; orang-orang gagal berkata "saya tidak bisa"*  
*Orang-orang sukses tidak pernah mengeluh; Orang-orang gagal menganggap orang lain sebagai penyebab*

✦ *Tutup mata hatimu dari kebencian, jangan selalu gelisah, hiduplah dengan kesederhanaan, pengeluaran yang terbatas, memberi yang banyak, selalu bernyanyi, selalu berdo'a, lupakan masa lalu...selalu berpikir dengan perasaan, beri perasaan hatimu dengan cinta seperti matahari yang akan terbit...semua itu merupakan lingkaran emas dari kehidupan yang pasti akan berhasil*

✦ *Sebuah keberhasilan adalah hasil dari usaha dan kerja keras. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras. Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan*

*(Thomas A. Edison)*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan mengambil judul **“ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI MULTIMEDIA PADA KONSEP STRATEGI USAHA PT. TIMAH Tbk”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer **“AMIKOM”** Yogyakarta.

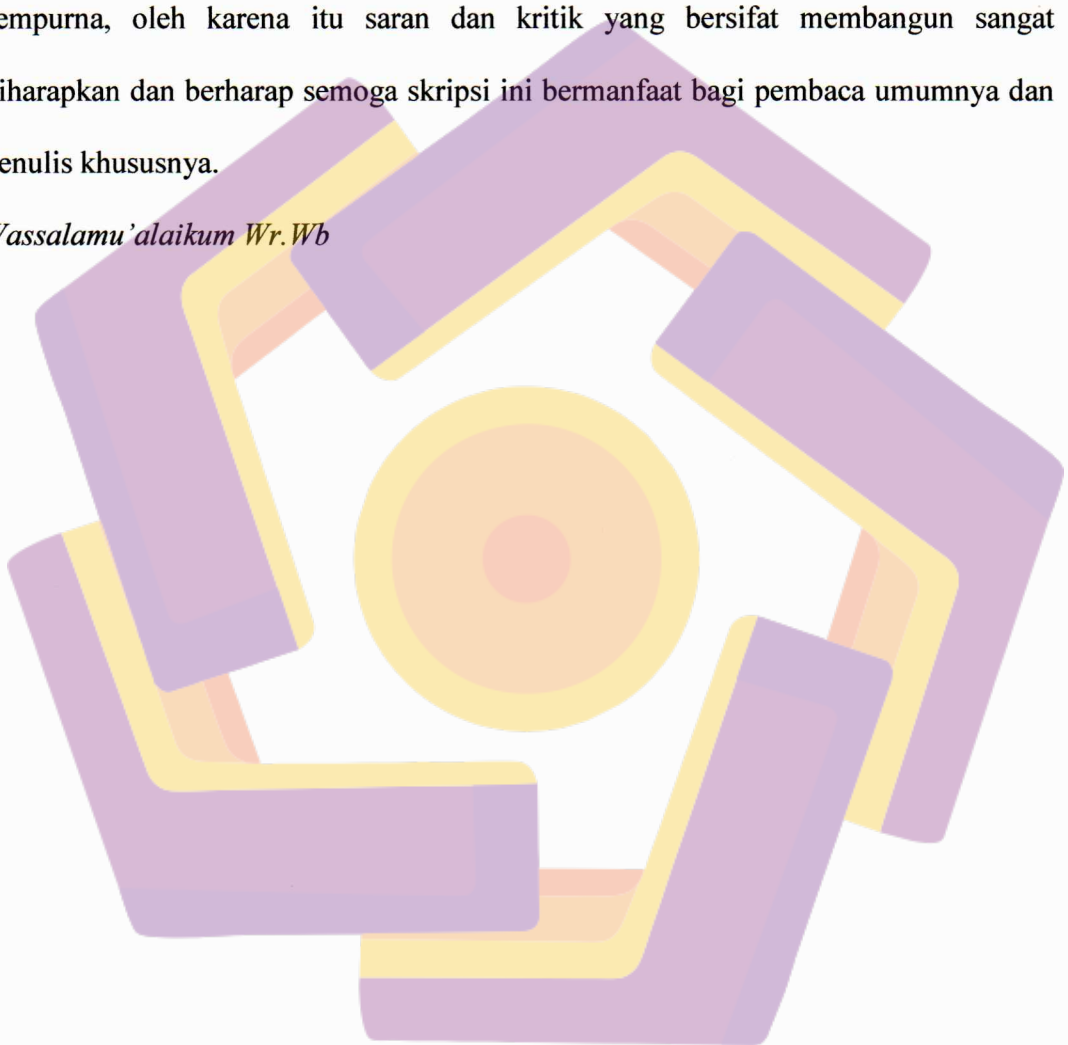
Adapun dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari beberapa pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada:

1. Bapak Prof. Dr. HM. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK **“AMIKOM”** Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. selaku ketua jurusan sistem informasi.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bagian SDM PT. Timah (Persero) Tbk yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Seluruh dosen-dosen STMIK **“AMIKOM”** Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuannya selama masa studi.

6. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungannya, nasehat, maupun do'a dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Metodologi Penelitian.....	6
F. Sistematika Laporan Penelitian.....	8
G. Jadwal Penelitian.....	10
<b>BAB II DASAR TEORI.....</b>	<b>11</b>
A. Konsep Dasar Aplikasi Multimedia.....	11

1.	Pengertian Multimedia .....	11
2.	Definisi Multimedia .....	12
3.	Sistem Multimedia .....	14
B.	Langkah-langkah Pengembangan Multimedia.....	16
C.	Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia.....	20
1.	Struktur Desain Linear .....	20
2.	Struktur Hierarki .....	21
3.	Struktur Piramida .....	21
4.	Stuktur Polar.....	22
D.	Pengertian Promosi .....	22
E.	Aplikasi Multimedia untuk Mendukung Promosi.....	23
F.	Software untuk Mendesain Multimedia Interaktif .....	25
1.	Macromedia Flash MX.....	25
2.	Adobe Photoshop CS .....	27
3.	Adobe Audition .....	33
4.	Swift 3D .....	34
5.	Particle Illusion .....	36
G.	Tinjauan Umum.....	38
1.	Gambaran Umum .....	38
2.	Lokasi .....	38
3.	Visi dan Misi PT. Timah (Persero) Tbk.....	39
4.	Tujuan PT. Timah (Persero) Tbk .....	40

5.	Struktur Organisasi.....	40
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA .....</b>		<b>42</b>
A.	Analisis Kelemahan Sistem.....	42
1.	Analisis Kinerja (Performance).....	42
2.	Analisis Informasi (Information) .....	43
3.	Analisis Ekonomi (Economic) .....	43
4.	Analisis Pengendalian (Control) .....	44
5.	Analisis Efisiensi (Efficiency) .....	44
6.	Analisis Pelayanan (Service).....	45
B.	Alternatif Solusi .....	45
C.	Analisis kebutuhan Sistem .....	46
1.	Perangkat Keras (Hardware) .....	46
2.	Perangkat Lunak (Software).....	46
3.	Sumber Daya Manusia (Brainware).....	46
D.	Analisis Kelayakan Sistem.....	47
1.	Faktor Teknis/Teknologi .....	47
2.	Faktor Ekonomi.....	48
3.	Faktor Operasi/Organisasi.....	49
4.	Faktor Hukum .....	49
E.	Metode Analisis Biaya – Manfaat.....	50
1).	Metode Periode Pengembalian ( <i>Pay Back Period</i> ) .....	54

2).	Metode Pengembalian Investasi ( <i>Return On Investment = ROI</i> )....	54
3).	Metode Nilai Bersih Sekarang ( <i>Net Present Value = NVP</i> ) .....	55
F.	Proses Perancangan .....	57
1.	Merancang konsep.....	57
2.	Merancang Isi .....	58
3.	Merancang Naskah .....	61
4.	Merancang Grafik .....	80
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN</b> .....	92
A.	Memproduksi Sistem.....	92
1.	Pembuatan dan Pengolahan Image/Grafik .....	93
2.	Pengeditan Suara (sound) dengan Adobe Audition 1.5 .....	99
3.	Pembuatan Animasi dengan Swift 3D .....	102
4.	Pembuatan Animasi dengan Particle Illusion.....	106
5.	Proses Pengintegrasian Dengan macromedia Flash .....	110
B.	Tes Uji Coba Program.....	118
C.	Menggunakan Sistem .....	119
D.	Memelihara Sistem.....	128
1.	Perangkat Keras (Hardware) .....	128
2.	Perangkat Lunak (Software).....	128

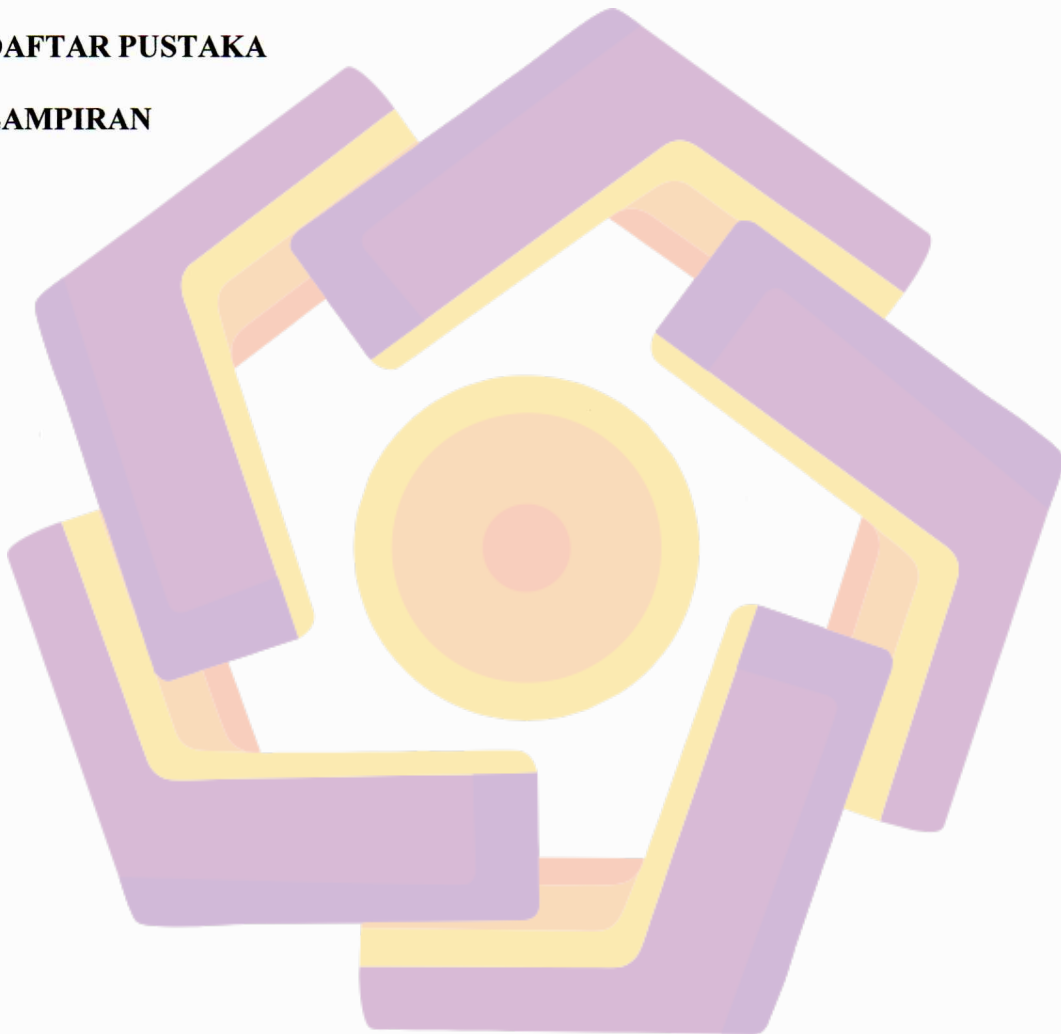
**BAB V PENUTUP**..... 132

    A. Kesimpulan..... 132

    B. Saran..... 134

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-Elemen Multimedia.....	12
Gambar 2.2 Tampilan interface Macromedia Flash MX .....	27
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS .....	32
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Audition.....	33
Gambar 2.5 Tampilan Swift 3D .....	35
Gambar 2.6 Tampilan Particle Illusion .....	37
Gambar 2.7 Peta Lokasi PT. Timah (Persero) Tbk.....	39
Gambar 2.8 Struktur Organisasi PT. Timah (Persero) Tbk.....	41
Gambar 3.1 Diagram Aplikasi .....	59
Gambar 3.2 Rancangan Intro (pembuka) .....	80
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama .....	81
Gambar 3.4 Rancangan Menu Gambaran Umum .....	82
Gambar 3.5 Rancangan Menu Organisasi.....	84
Gambar 3.6 Rancangan Menu Konsep Strategi Usaha .....	85
Gambar 3.7 Rancangan Menu Ketentuan Hukum .....	87
Gambar 3.8 Rancangan Menu Katalog .....	88
Gambar 3.9 Rancangan Menu Harga Timah.....	89
Gambar 3.10 Rancangan Menu Close Window.....	91
Gambar 4.1. Bagan Memproduksi Sistem .....	92
Gambar 4.2. Tampilan Image Size.....	93

Gambar 4.3. Pembuatan Menu utama Adobe Photoshop CS.....	94
Gambar 4.4. Kotak Dialog Save As to JPG .....	96
Gambar 4.5. Editing Audio dengan Adobe Audition 1.5.....	99
Gambar 4.6. Kotag Dialog Save As to mp3.....	101
Gambar 4.7. Pembuatan animasi dengan Swift 3D.....	102
Gambar 4.8. Pembuatan object huruf T .....	104
Gambar 4.9. Kotak Dialog Export All Frames to SWF .....	105
Gambar 4.10. Kotak Dialog Save As File Master Swift 3D .....	106
Gambar 4.11. Pembuatan animasi dengan Particle Illusion.....	107
Gambar 4.12. Proses Integrasi Animasi dengan Particle Illusion .....	108
Gambar 4.13. Kotak Dialog Save Output to PNG .....	108
Gambar 4.14. Kotak Dialog Output Options (*.PNG).....	109
Gambar 4.15. Proses Pengintegrasian dengan macromedia Flash .....	110
Gambar 4.16. Tampilan Menu Utama.....	121
Gambar 4.17. Tampilan Gambaran Umum .....	122
Gambar 4.18. Tampilan Organisasi.....	123
Gambar 4.19. Tampilan Konsep Strategi Usaha .....	124
Gambar 4.20. Tampilan Ketentuan Hukum .....	125
Gambar 4.21. Tampilan Katalog .....	126
Gambar 4.22. Tampilan Harga Timah .....	127
Gambar 4.23. Tampilan Kotak Dialog Open XML .....	130
Gambar 4.24. Tampilan Update Data Harga Timah .....	131

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Rancangan Jadwal Penelitian .....	10
Tabel 2.1 Proses Pengembangan Sistem Multimedia .....	19
Tabel 2.2 Struktur Desain Linear .....	20
Tabel 2.3 Struktur Hierarki .....	21
Tabel 2.4 Struktur Piramida .....	21
Tabel 2.5 Struktur Polar .....	22
Tabel 3.1 Analisis - Biaya Manfaat.....	53
Tabel 3.2 Kelayakan.....	56
Tabel 4.1. Daftar Nama File Gambar dan Ekstensi yang digunakan .....	97