

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INFORMASI  
PRODUK PADA “DANI ARTA REPLIKA” HANDYCRAFT DENGAN  
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh:**

**TINTON HARTADI**

**03.12.0348**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**DAN KOMPUTER “ A M I K O M ”**

**YOGYAKARTA**

**2007**

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INFORMASI PRODUK PADA  
“DANI ARTA REPLIKA” HANDYCRAFT DENGAN MENGGUNAKAN  
MACROMEDIA DIRECTOR**

**Skripsi**

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan jenjang Strata-1 ( S1 )

Jurusan Sistem Informasi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
AMIKOM Yogyakarta

Disusun oleh:

**TINTON HARTADI**

**03.12.0313**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
PROGRAM STUDI STRATA - 1  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2007**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INFORMASI PRODUK PADA  
“DANI ARTA REPLIKA” HANDYCRAFT DENGAN MENGGUNAKAN  
MACROMEDIA DIRECTOR**

**SKRIPSI**

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan jenjang Strata-1 ( S1 )

Jurusan Sistem Informasi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
AMIKOM Yogyakarta

Telah diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
STMIK AMIKOM Yogyakarta pada tanggal 11 September 2007

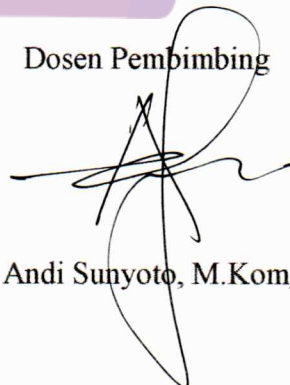
Mengetahui,

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta



( Dr. Mohammad Suyanto, MM )

Dosen Pembimbing



( Andi Sunyoto, M.Kom )

## HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipresentasikan dan diuji di depan tim penguji. Sekolah Tinggi  
Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta

Hari : Jumat

Tanggal : 31 Agustus 2007

Jam : 13.00 WIB

Tempat : Ruang Network Kampus Terpadu

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Jl. Ring Road Utara Condong Catur

Depok, Sleman Yogyakarta

Dosen Penguji

Penguji I

Penguji II

( Hanif Al Fatta, M.Kom )

( Heri Sismoro, M.Kom )

Penguji III

( Emha Taufiq Luthfi, ST )

## MOTTO

- ❖ Hidup itu adalah sebuah tantangan. Anggaplah tantangan itu sebagai suatu motivasi untuk menjadikan hidup ini agar bisa jauh lebih baik.
- ❖ Jadilah manusia yang dapat berguna bagi orang lain.



## **PERSEMBAHAN**

**Dengan menyebut nama ALLAH Yang Maha Pengasih  
Lagi Maha Penyayang**

**Puji dan syukur kehadirat pemilik nyawaku ALLAH SWT  
atas segala karunia dan anugerah yang telah dilimpahkan...  
Karya kecil ini aku persembahkan kepada orang-orang yang  
telah memberi arti dalam hidupku....**

**Penyambung hidupku... Bapak tercinta Rudy Margono dan Ibu  
tercinta Murtikah, atas ketulusan cinta dan iringan doa yang  
tiada henti...**

**Terima kasih tiada akan pernah cukup , baktiku selamanya....**

**Para pengiring langkahku... Pembangkit semangatku,  
Keluargaku....Karena cinta kalianlah aku mampu  
Mbak ku louis, Mbak ku Lydia dan mas ku Tedy.**

**Buat Kekasih ku tersayang Stephanie, makasih ya untuk  
semua suport dan kasih sayangmu.**

**Om Yoyon & Tante Nur atas semua bantuannya...**

**Keluarga di Srumbung: Pakle To, Bulek Yati, Mbak Emi, Tataq.**

**Keluarga di Muntilan: Om Rahman, Bulek Ida, Adik ku Erick.**

**Keluarga di Sleman: Om Arwin, Bulek Ani, De Ivan dan Vaiq.**

**Smua Mbah ku yang selalu mendoakan aku untuk menjadi  
orang yang sukses dan dapat berguna untuk orang lain...**

## Terima kasih Untuk Teman-teman ku :

### =====Teman Seperjuangan Sarang Di Penyamun:=====

- Darmawan Syahbuana, S.Kom Alias **Kepala suku, Leo, Darmi, Ponko...** atau apalah (thanks a lot Bro... Berkat lu kite smua bisa lebih ngerti sama komputer)
- Imi Very T, S.Kom Alias **Our Mom** (thanks untuk kebaikan mu sama ini)

### =====Teman Seperjuangan Bimbingan & Pendadaran:=====

- Koko Alias **Kelik Pelipur Lara** (sohib.... pertama damikom&skaligus temen curhat yang ga pernah jelas curhat apa??)
- Anjar Alias **Kiwil, Malih** (inget, duit ditabung! jgn shopping mulu????)
- Donie Alias **Doyok Maroyok** (inget, jangan pacaran terus! di tunggu undangannya ye???)
- Tyo Alias **To\_Cool** (tukul) (thanks untuk wejangannya&beli laptop dunk? Biar kaya tukul beneran)

....Akhirnya kita **LULUS** bareng MAN....!!!!!!

- Toni hidayat, tapi bukan pemain bulu tangkis lho? (thanks bro, atas bimbingannya anak2 bisa lulus dengan hasil yang baik)
- Ifad Alias **Fe\_Del** (thanks bro untuk smuanya)
- (adhi (Pak Leo),Yudha (Tile), anang (Kabul)... kapan ni nyusul wisuda?
- Buat anak **SP+** "susah senang kita lalui, moga2... persaudaraan kita untuk selamanya"
- Keluarga besar **Villa Damai** "Afdoal, Ambalih, Janu, Dedi, SidiQ, gadhang, Indhie, gofar, andry"
- komunitas Teletubbies "Ani\_pooh, Irsyalia, Windha, Deasy.

- **M.Ramadhan Alias Dani**, thanks untuk bantuannya & jangan mikirin komputer terus! Cepet istri dunk?
- **Asta alias Desta**, thanks untuk informasinya & bantuannya slama ini?
- **Kos Alpukat 40D, Yoga(bro... n tebby),Win ZZone, Ryan, budi, Ambon, idham, Udin, Aryo**
- **Jurusan Sistem Informasi Angkatan 2003 Kelas A yang Tetep..... kompak & paling asik!**
- **Will\_lutu, Sh!Nt@, liQ, Dian "ndut", Diah.....(uui)**





## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi sebagai salah satu persyaratan kelulusan Program Studi Strata Satu (S1) Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta Jurusan Sistem Informasi. Adapun judul yang penulis ambil adalah “APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INFORMASI PRODUK PADA “DANI ARTA REPLIKA” HANDYCRAFT DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR”.


Adapun dalam penyusunan laporan ini, penyusun banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. M.Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom selaku dosen Pembimbing.
4. Bapak Bambang Edi Istyowanto yang memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
5. Bapak dan Ibu serta keluarga tercinta yang selalu memberi doa restu agar kemudahan selalu menyertaiku dalam mencapai segala cita-cita.



7. Teman-teman SP+ dan kelas A angkatan 2003 yang banyak memberikan masukan dan informasi dalam penyusunan laporan ini.

Dalam kesempatan ini penyusun mohon maaf kepada semua pihak atas kekurangan dalam penyusunan laporan ini, baik dari segi penulisannya maupun isinya. Untuk itu penyusun sangat berterima kasih apabila ada saran atau usulan yang membangun demi penyempurnaan laporan ini.



Yogyakarta, 10 September 2007

Penyusun,

Tinton Hartadi  
03.12.0348

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN BERITA ACARA .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR TABEL .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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 .....	4
1.6. Sistematika Penulisan .....	5
1.7. Jadwal Kegiatan .....	7

BAB II DASAR TEORI .....	8
2.1. Dasar Teori .....	8
2.1.1. Konsep Dasar Sistem .....	8
2.1.1.1. Pengertian Sistem.....	8
2.1.2.2. Karakteristik Sistem .....	9
2.1.3.3 Klasifikasi Sistem .....	11
2.2. Konsep Dasar Informasi .....	12
2.2.1. Kualitas Informasi.....	13
2.2.2. Nilai Informasi.....	14
2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi .....	15
2.3.1. Komponen Sistem Informasi .....	15
2.4. Konsep Dasar Multimedia .....	18
2.4.1. Sejarah Multimedia .....	19
2.4.2. Kelebihan Multimedia .....	20
2.4.3. Struktur Sistem Multimedia .....	20
2.4.4. Sistem Penyajian Multimedia .....	24
2.5. Siklus Hidup Pengembangan Sistem Multimedia.....	25
2.6. Pendefinisian Masalah Multimedia.....	30
2.6.1. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia .....	30
2.6.2. Masalah Dalam Sistem Multimedia.....	31
2.7. Studi Kelayakan.....	31
2.8. Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
2.9. Merancang Konsep .....	35

2.10. Merancang Isi Multimedia .....	35
2.11. Merancang Naskah .....	36
2.12. Merancang Grafik .....	36
2.13. Memproduksi Sistem .....	37
2.14. Pengetesan Sistem Multimedia .....	38
2.15. Penggunaan Sistem Multimedia .....	38
2.16. Pemeliharaan Sistem Multimedia .....	38
2.17. Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	39
2.17.1. Macromedia Director MX 2004 .....	39
2.17.2. Adobe Photoshop CS 2 .....	42
2.17.3. Corel Draw 12.....	45
2.17.4. Adobe Audition 1.5.....	46
2.17.5. Adobe After Effect 6.5.....	47
<b>BAB III ANALISIS SISTEM .....</b>	<b>49</b>
3.1. Pendahuluan .....	49
3.2. Pendefinisian Masalah Multimedia .....	49
3.2.1. Mengidentifikasi Penyebab Masalah Pada Dani Artha Replika Handycraft .....	50
3.2.2. Masalah Yang Harus Diselesaikan Dengan Multimedia .....	50
3.2.3. Batasan Sistem .....	50
3.3. Analisis PIECES .....	51
3.4. Analisis Kebutuhan Sistem .....	58

3.5. Analisis Biaya-Manfaat .....	60
3.6. Metode Analisis Biaya Dan Manfaat .....	65
3.6.1. Rincian Biaya Dan Manfaat .....	68
3.6.1.1. Metode periode Pengembalian (Payback Periode) .....	70
3.6.1.2. Metode Pengembalian Investasi (Return Of Invesment) .....	70
3.6.1.3. Metode Nilai Sekarang Bersih ( <i>Net Present Value</i> ) .....	72
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM</b> .....	<b>74</b>
4.1. Desain Sistem .....	74
4.2. Deskripsi Multimedia Interaktif .....	74
4.3. Konsep Perancangan Aplikasi Media Informasi .....	75
4.4. Merancang Isi .....	75
4.5. Merancang Naskah .....	76
4.6. Merancang Grafik .....	81
4.6.1. Tampilan Pembuka .....	82
4.6.2. Tampilan Menu Utama .....	83
4.6.3. Menu Administrator .....	84
4.6.4. Tampilan Menu Profile .....	86
4.6.5. Tampilan Menu Produk .....	88
4.6.6. Tampilan Menu Ekstra .....	89
4.6.7. Tampilan Menu Forum .....	90
4.7. Desain Grafik .....	91
4.7.1. Desain Grafik Opening .....	92

4.7.2. Desain Grafik Menu Utama .....	92
4.7.3. Desain Grafik Menu Profile .....	93
4.7.4. Desain Grafik Menu Produk .....	93
4.7.5. Desain Grafik Menu Ekstra .....	94
4.7.6. Desain Grafik Menu Forum .....	94
4.7.7. Desain Grafik Menu Entry Password Admin .....	95
4.7.8. Desain Grafik Menu Administrator .....	95
4.7.9. Desain Grafik Menu Profil pada Administrator .....	96
4.7.10. Desain Grafik Menu Forum pada Administrator .....	96
4.7.11. Desain Grafik Menu Produk pesawat atau helikopter komersil pada administrator .....	97
4.7.12. Desain Grafik Menu Produk pesawat atau helikopter perang pada administrator .....	97
4.8. Memproduksi Sistem Multimedia .....	98
4.8.1. Pembuatan Desain Grafis Dengan Adobe Photoshop CS2 .....	98
4.8.2. Mengolah Video dan animasi Dengan Adobe After Effect6.5 .....	99
4.8.3. Membuat Aplikasi Menggunakan Macromedia Director MX 2004 .....	101
4.8.4. Proses Pengintegrasian Pada Macromedia Director MX 2004 .....	102
4.8.5. Memasukkan objek kedalam Macromedia Director MX 2004 .....	102
4.8.6. Memulai Pembuatan Movie .....	103

4.8.7. Penggunaan Marker .....	103
4.8.8. Membuat dan Mengimport Objek .....	105
4.8.9. Membuat Tombol Navigasi .....	106
4.8.10. Membuat File EXE (Execution) .....	109
4.9. Mengetes Sistem .....	111
4.10. Menggunakan Sistem .....	115
4.11. Memelihara Sistem .....	117
4.11.1. Pemeliharaan Hardware .....	117
4.11.2. Pemeliharaan Software .....	118
4.11.3. Pemeliharaan Braindware .....	118
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>119</b>
5.1. Metode Penelitian .....	119
5.2. Menu Forum .....	120
5.2.1. Menu Pengisian Forum .....	121
5.2.2. Menu Lihat Forum .....	122
5.2.3. Menu Lihat Data .....	123
5.2.4. Menu Edit Data .....	123
5.2.4. Menu Ekspor Data .....	124
5.3. Hasil Pemasukkan Data Menu Forum .....	125



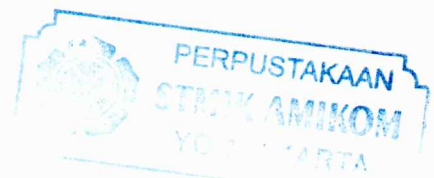
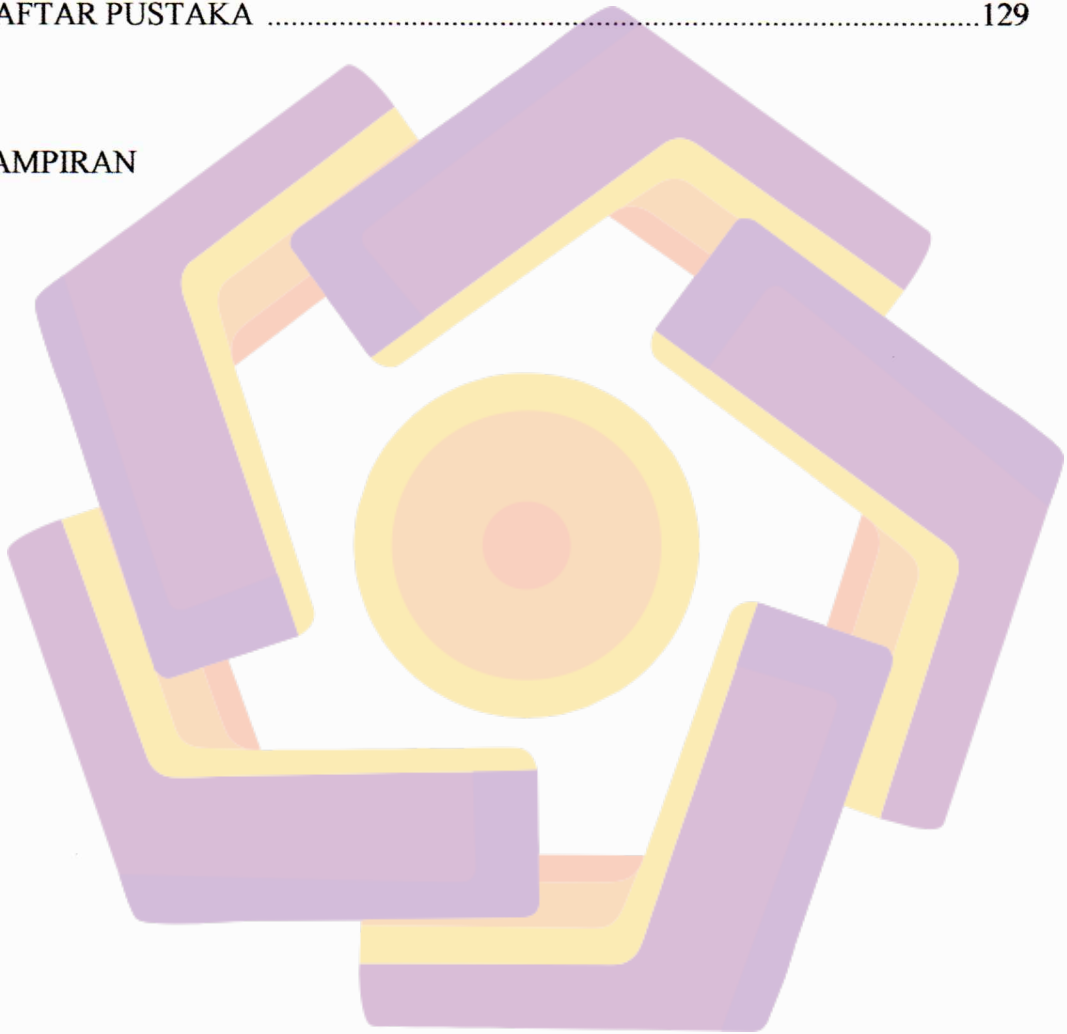
BAB VI PENUTUP .....126

    6.1. Kesimpulan .....126

    6.2. Saran .....127

DAFTAR PUSTAKA .....129

LAMPIRAN

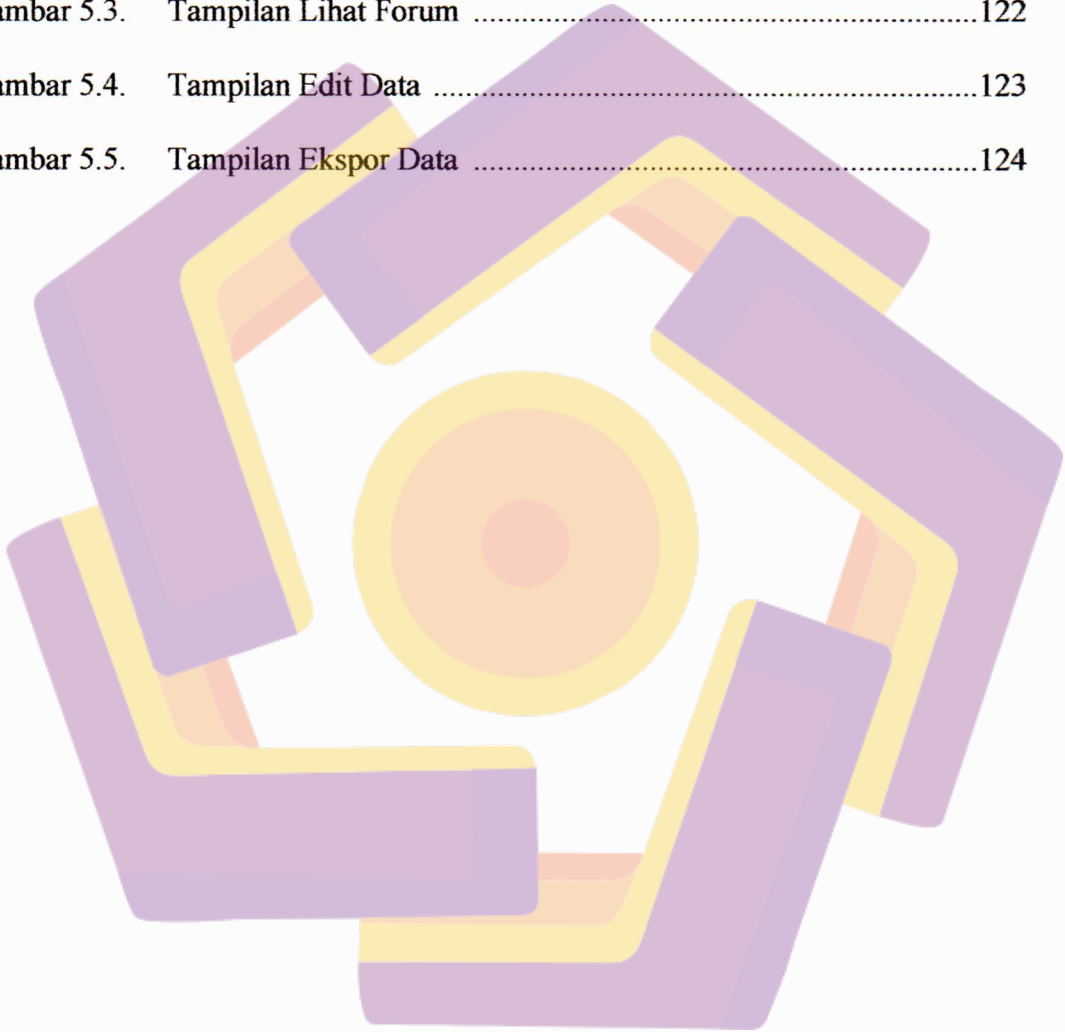


## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Struktur Linear .....	21
Gambar 2.2. Struktur Hierarki .....	22
Gambar 2.3. Struktur Piramida .....	23
Gambar 2.4. Struktur Polar .....	24
Gambar 2.5. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	26
Gambar 2.6. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia By Raymond Mc Leod .....	29
Gambar 2.7. Tampilan Jendela Kerja Macromedia Director MX 2004 .....	41
Gambar 2.8. Tampilan Jendela Kerja Adobe Photoshop CS 2 .....	45
Gambar 2.9. Tampilan Jendela Kerja Corel Draw 12 .....	46
Gambar 2.10. Tampilan Jendela Kerja Adobe Audition 1.5 .....	47
Gambar 2.11. Tampilan Jendela Kerja After Effect 6.5 .....	48
Gambar 4.1. Struktur Aplikasi multimedia Dani Artha Replika Handycraft ..	78
Gambar 4.2. Tampilan Animasi Intro .....	82
Gambar 4.3. Tampilan Menu Utama .....	83
Gambar 4.4. Tampilan Submenu Entry Password .....	84
Gambar 4.5. Tampilan Menu Administrator .....	85
Gambar 4.6. Tampilan Menu Profile .....	87
Gambar 4.7. Tampilan Menu Produk .....	88
Gambar 4.8. Tampilan Menu Ekstra .....	89

Gambar 4.9.	Tampilan Menu Forum .....	90
Gambar 4.10.	Tampilan Desain Grafik Opening .....	92
Gambar 4.11.	Tampilan Desain Grafik Menu Utama .....	92
Gambar 4.12.	Tampilan Desain Grafik Menu Profile .....	93
Gambar 4.13.	Tampilan Desain Grafik Menu Produk .....	93
Gambar 4.14.	Tampilan Desain Grafik Menu Ekstra .....	94
Gambar 4.15.	Tampilan Desain Grafik Menu Forum .....	94
Gambar 4.16.	Tampilan Desain Grafik Menu Entry Password .....	95
Gambar 4.17.	Tampilan Desain Grafik Menu Administrator .....	95
Gambar 4.18.	Tampilan Desain Grafik Menu Profil pada Administrator .....	96
Gambar 4.19.	Tampilan Desain Grafik Menu Forum Pada Administrator .....	96
Gambar 4.20.	Tampilan Desain Grafik pesawat atau Helikopter Komersil Pada Administrator .....	97
Gambar 4.21	Tampilan Desain Grafik Menu Produk Pesawat atau Helikopter Perang Pada Administrator .....	97
Gambar 4.22.	Tampilan New file Adobe Photoshop CS2 .....	99
Gambar 4.23.	Composition Setting Adobe After Effect .....	100
Gambar 4.24.	Area Kerja Adobe After Effect .....	101
Gambar 4.25.	Tampilan Score .....	104
Gambar 4.26.	Import file cast Member Director MX 2004 .....	105
Gambar 4.27.	Behavior Inspector .....	108
Gambar 4.28.	Behavior Script .....	109
Gambar 4.29.	Tampilan Create Projector .....	110

Gambar 4.30.	Tampilan Option Projector .....	111
Gambar 4.31.	Tampilan Proses Create Projector .....	111
Gambar 5.1.	Tampilan Format Data Kosong .....	119
Gambar 5.2.	Tampilan Tambah Forum .....	121
Gambar 5.3.	Tampilan Lihat Forum .....	122
Gambar 5.4.	Tampilan Edit Data .....	123
Gambar 5.5.	Tampilan Ekspor Data .....	124



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	Jadwal Rencana Kegiatan .....	7
Tabel 2.1.	Panduan Untuk Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	28
Tabel 3.1.	Tabel Manfaat dan Biaya .....	69
Tabel 3.2.	Tabel Hasil Perhitungan .....	73
Tabel 4.1.	Tabel Hasil Kuesioner Dari 10 Responden Pihak Perusahaan .....	113
Tabel 4.2.	Tabel Hasil Kuesioner Dari 10 Responden Masyarakat .....	114

