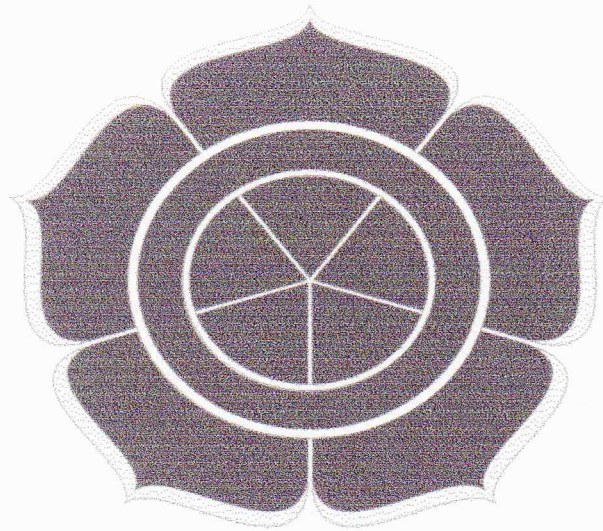


**PROFIL PERUSAHAAN HANGGAR BILIAR LOUNGE & CAFE
YOGYAKARTA SEBAGAI SARANA PROMOSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



**Disusun oleh:
HERI TRI KUSWORO
03.22.0269
S1 – Transfer**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK “AMIKOM”
YOGYAKARTA
2007**

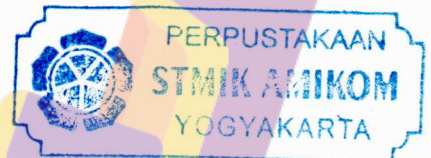
HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PROFIL PERUSAHAAN HANGGAR BILIAR LOUNGE & CAFE YOGYAKARTA SEBAGAI SARANA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA

Penulisan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh:



Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Rudyanto".

(M. Rudyanto Arief, ST, MT)



Ketua STMIK "AMIKOM"

(Drs. M. Suyanto, MM)

BERITA ACARA UJIAN

Penulisan Skripsi dengan judul **“PROFIL PERUSAHAAN HANGGAR BILIAR LOUNGE & CAFE YOGYAKARTA SEBAGAI SARANA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA”** ini telah diuji dan dipresentasikan di hadapan tim penguji, pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 2 Mei 2007

Jam : 08:50 WIB

Tempat : Ruang Sidang (Ruang Pixel) Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika
STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Tim penguji:

Penguji I


(Andi Sunyoto, M.Kom)

Penguji II


(M. Rudyanto Arief, ST,MT)

Penguji III


(Emha Taufiq Luthfi, ST)

MOTTO

- ☉ Wujudkan cita-cita dan keinginanmu dengan perjuangan yang dilandasi niat baik.
- ☉ Cintailah orang yang engkau cintai sewajarnya karena siapa tahu ia akan menjadi musuhmu dilain waktu, & bencilah musuhmu itu sewajarnya karena siapa tahu ia akan menjadi sahabatmu dilain waktu.
- ☉ Emosi yang tak terkendali hanya akan melelahkan, menyakitkan & meresahkan diri sendiri.

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini kupersembahkan untuk:

- ☺ Ayah dan Ibuku yang telah memberikan segalanya, tak henti-hentinya dan tak pernah lelah mendo'akan, memberikan dorongan, semangat kepadaku untuk selalu terus maju dan terus berjuang menggapai cita.
- ☺ Kakak-kakakku (Mas Agus & Mas Samsun) yang selalu mendukungku, mengarahkanku dan memberikan motivasi, terima kasih atas perhatiannya selama ini.
- ☺ Kekasihku tercinta (Iin) yang selalu ada dan setia menemaniku dalam suka maupun duka, terima kasih atas pengertian, perhatian, dan kesetiaan yang kau berikan padaku selama ini.
- ☺ Bapak M. Rudyanto Arief yang telah memberikan bimbingan, arahan dan selalu meluangkan waktu selama penulisan skripsi ini, keikhlasan dan budi baik bapak tak akan saya lupakan.
- ☺ Teman-temanku (depy, ucok, candra, arief, demes, miko, novi) terima kasih atas semua dukungan dan bantuan kalian semua. Kalian adalah teman dan sahabat terbaikku.
- ☺ Via (Keponakanku yang lucu...) dah pinter apalagi sekarang???

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena rahmat dan hidayahNya maka penulisan skripsi dengan judul Profil Perusahaan Hanggar Biliar Lounge & Cafe Yogyakarta Sebagai Sarana Promosi Berbasis Multimedia ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan skripsi ini merupakan syarat dari kelulusan dalam menempuh jenjang Strata 1 pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta. Terelesainya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak baik yang secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk itu dengan kerendahan hati penulis mengucapkan beribu terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK "AMIKOM"
2. Bapak Muhammad Rudyanto Arief, ST, MT. selaku Dosen Pembimbing.
3. Bapak Muhammad Kurnia selaku HRD Hanggar Biliar Yogyakarta.
4. Dosen beserta seluruh Staff karyawan STMIK "AMIKOM."
5. Teman-teman yang memberikan kritik, saran dan bantuan sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun secara tidak langsung yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari semua pihak yang sifatnya membangun.

Akhirnya dengan besar harapan semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.



Yogyakarta, Mei 2007

Penulis

DAFTAR ISI

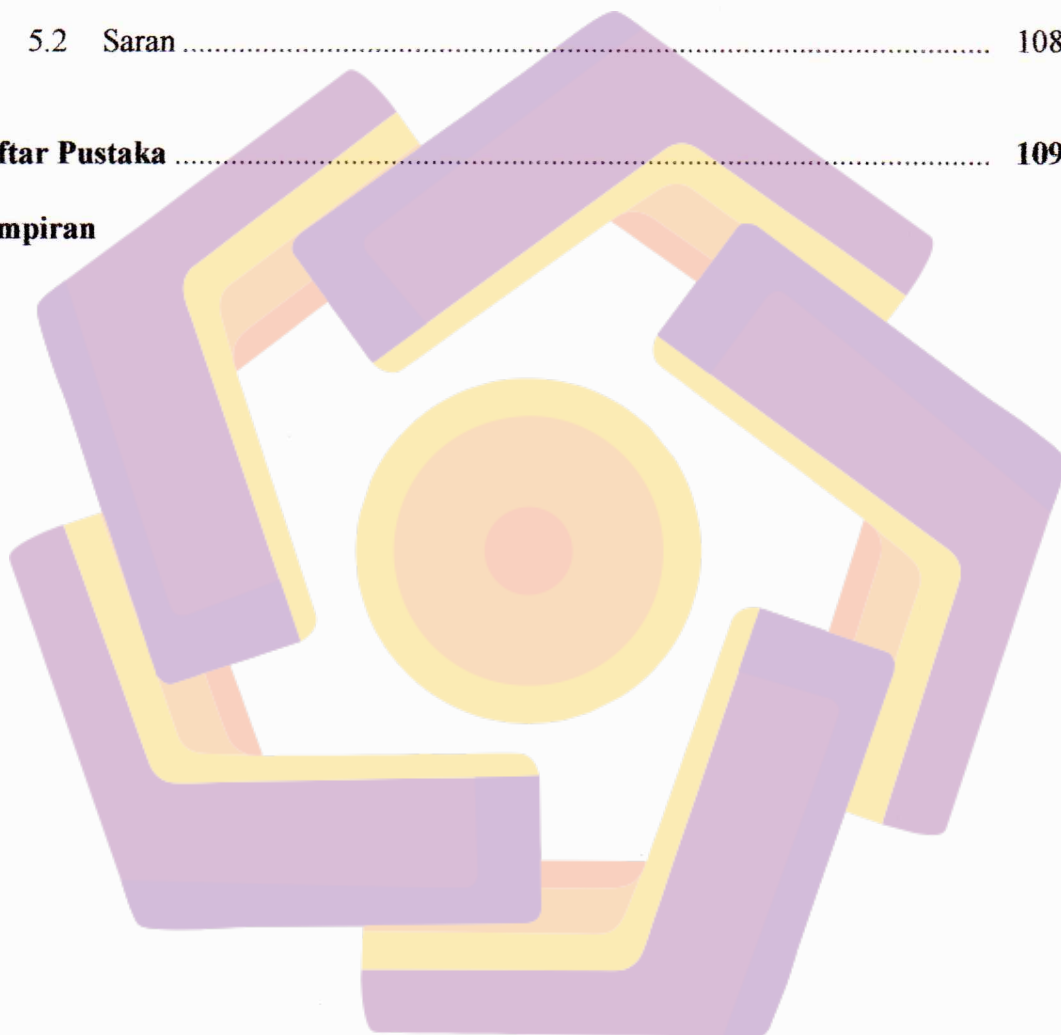
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Berita Acara Ujian	iii
Halaman Motto	iv
Halaman Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metodologi Penulisan	4
1.6 Sistematika Penulisan	6

BAB II	DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM	9
2.1	Dasar Teori	9
2.1.1	Konsep dasar Multimedia	9
2.1.2	Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	14
2.1.3	Perangkat Lunak Multimedia	20
2.1.3.1	Corel Draw12	20
2.1.3.2	Macromedia Director MX	26
2.1.3.3	Adobe Photoshop	30
2.2	Tinjauan Umum	34
2.2.1	Gambaran Umum Perusahaan dan Sejarah Berdirinya	34
2.2.2	Struktur Organisasi	35
2.2.3	Lokasi Perusahaan	38
2.2.4	Tujuan dan Manfaat Perusahaan	39
2.2.5	Personalia	41
2.2.6	Lingkungan Kerja Karyawan	42
2.2.7	Produk Jasa dan Fasilitas	44
2.2.8	Operasional Perusahaan	45
2.2.9	Pemasaran	46

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM MULTIMEDIA	47
3.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Sistem Multimedia.....	47
3.2 Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Multimedia.....	48
3.3 Pendefinisian Masalah Multimedia	51
3.4 Analisis PIECES	52
3.4.1 Analisis Kinerja	53
3.4.2 Analisis Informasi.....	54
3.4.3 Analisis Ekonomi.....	56
3.4.4 Analisis Kontrol/Kendali	57
3.4.5 Analisis Efisiensi	58
3.4.6 Analisis Pelayanan.....	59
3.5 Studi Kelayakan.....	60
3.5.1 Metode Analisis Biaya-Manfaat	62
3.5.1.1 Metode Periode Pengembalian (Payback Periode).....	64
3.5.1.2 Metode Pengembalian Investasi (ROI).....	64
3.5.1.3 Metode Nilai Sekarang Bersih (NPV)	65
3.5.1.4 Metode Tingkat Pengembalian Internal (IRR).....	65
3.6 Kebutuhan Sistem	70
3.7 Perancangan Sistem Multimedia	72
3.7.1 Identifikasi Masalah	72
3.7.2 Merancang Konsep	72

3.7.3 Merancang Isi	75
3.7.4 Merancang Naskah	76
3.8 Merancang Grafik	82
BAB IV PEMBAHASAN	85
4.1 Memproduksi Sistem	85
4.1.1 Pembuatan Disain Grafik	85
4.1.2 Pewarnaan	87
4.1.3 Membuat Tampilan Windows	88
4.1.4 Proses Pengintrograsian dengan Macromedia Media	
Director MX	92
4.1.4.1 Memulai Pembuatan Movie	92
4.1.4.2 Membuat Marker	93
4.1.4.3 Membuat Tombol Navigasi	94
4.1.4.4 Memasukkan Suara	96
4.1.4.5 Editing	96
4.1.4.6 Script Yang Digunakan	97
4.1.4.7 Membuat File Exe	99
4.2 Pengetesan Sistem Multimedia	99
4.3 Menggunakan Sistem Multimedia	101
4.3.1 Pemilihan dan Pelatihan Personil	102
4.3.2 Spesifikasi Komputer Yang Digunakan	104

4.3.3 Cara Menggunakan Aplikasi	104
4.4 Memelihara Sistem	105
BAB V PENUTUP	107
5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran	108
Daftar Pustaka	109
Lampiran	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.2.1	Stuktur Linier.....	15
Gambar 2.1.2.2	Aliran Aplikasi Multimedia dengan Struktur Menu	16
Gambar 2.1.2.3	Stuktur Hirarki	17
Gambar 2.1.2.4	Struktur Jaringan	18
Gambar 2.1.2.5	Struktur Kombinasi	19
Gambar 2.1.3.1	User Interface Corel Draw12.....	20
Gambar 2.1.3.2.1	User Interface Macromedia Director MX	28
Gambar 2.1.3.2.2	Properti Inspector	29
Gambar 2.1.3.2.3	Score.....	29
Gambar 2.1.3.3	Tampilan Adobe Photoshop	30
Gambar 2.2.2	Bagan Struktur Organisasi Hanggar Biliar Yogyakarta	36
Gambar 2.2.3	Peta Lokasi Hanggar Biliar Yogyakarta	39
Gambar 3.1	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	47
Gambar 3.2	Siklus Pengembananagan Aplikasi Multimedia	50
Gambar 3.7.4.1	Contoh Perancangan Menu Utama.....	77
Gambar 3.7.4.2	Contoh Perancangan Menu Hanggar	77
Gambar 3.7.4.3	Contoh Perancangan Sub Menu Hanggar Biliar (Struktur Organisasi).....	78
Gambar 3.7.4.4	Contoh Perancangan Sub Menu Hanggar Biliar (Award)	78

Gambar 3.7.4.5	Contoh Perancangan Sub Menu Hanggar Biliar (Kolega).....	79
Gambar 3.7.4.6	Contoh Perancangan Sub Menu Hanggar Biliar (Lounge&Cafe).....	79
Gambar 3.7.4.7	Contoh Perancangan Menu Fasilitas	80
Gambar 3.7.4.8	Contoh Perancangan Sub Menu Fasilitas	80
Gambar 3.7.4.9	Contoh Perancangan Menu Galeri	81
Gambar 3.7.4.10	Contoh Perancangan Menu Contact Person	81
Gambar 3.8	Contoh Perancangan Logo.....	84
Gambar 4.1.1	Tahap-tahap Perancangan Logo	87
Gambar 4.1.2	Pewarnaan Pada Logo Hanggar Biliar.....	88
Gambar 4.1.3.1	Kotak Dialog Ekspor	89
Gambar 4.1.3.2	Tampilan Windows.....	91
Gambar 4.1.3.3	Tampilan Menu	91
Gambar 4.1.4.1	Dialog Import	93
Gambar 4.1.4.2	Marker Project Score.....	94
Gambar 4.1.4.3	Tampilan Event dan Action Behavior Inspector	95
Gambar 4.1.4.5	Tampilan Dalam Proses Editing.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4.1	Analisis Kinerja	54
Tabel 3.4.2	Analisis Informasi.....	56
Tabel 3.4.3	Analisis Ekonomi.....	57
Tabel 3.4.4	Analisis Kendali.....	58
Tabel 3.4.5	Analisis Efisiensi	59
Tabel 3.4.6	Analisis Pelayanan.....	60
Tabel 3.5.1.1	Rincian Analisis Biaya-Manfaat.....	67
Tabel 3.5.1.2	Hasil Analisis.....	70

