

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Jurusan Teknik Informatika
Skripsi Sarjana Komputer
Semester Ganjil 2007 / 2008

ANALISIS DAN PERANCANGAN KIOS INFORMASI PLAZA BINTARO JAYA BERBASIS MULTIMEDIA

Irfan Pradinata	0700697792
Rahmat Wijaya	0700701650
Ryan Apriadi	0700698246

Kelas / Kelompok : 07 PCT / 09

Abstrak

Tujuan penelitian yang kami lakukan di Plaza Bintaro Jaya adalah untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan di Plaza tersebut, dan mencari kekurangan dalam sistem tersebut. Sehingga dari penelitian yang kami lakukan didapati apa yang dapat dirancang untuk memberikan sebuah inovasi atau terobosan baru, yakni sebuah kios informasi berbasis multimedia. Metode yang dilakukan adalah dengan metode analisis dan metode perancangan. Dimana dalam metode analisis kegiatan yang kami lakukan adalah; satu, dengan studi pustaka, yaitu dengan cara mendalami beberapa topik yang berhubungan dengan penelitian dan juga dengan mencari referensi skripsi yang berhubungan dengan topik multimedia. Lalu dengan survei data, yang dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada pengunjung dan pegawai yang bertugas. Dan juga dengan wawancara kepada pihak plaza, dimana dengan wawancara tersebut dapat diketahui apa yang harus di buat dalam sistem. Hasil yang dicapai dari penelitian ini adalah pengunjung masih kesulitan dalam mencari informasi di Plaza Bintaro Jaya. Hal ini dikarenakan oleh faktor petugas yang terbatas dan tidak tersedianya papan informasi di Plaza tersebut. Setelah dilakukan penelitian, pengunjung Plaza mengharapkan sebuah media yang bisa memberi informasi tentang denah dan lokasi toko, event atau acara yang sedang berlangsung, bahkan jadwal pemutaran film di 21 cineplex yang ada di Plaza Bintaro secara tepat dan jelas. Oleh karena itu, program atau aplikasi yang dirancang adalah berupa kios informasi berbasis multimedia. Hal ini merupakan satu sarana yang tepat untuk menjawab kebutuhan pengunjung yang masih kurang mengenal denah atau info lainnya tentang Plaza Bintaro Jaya.

Kata Kunci

Sistem, Informasi, Plaza Bintaro Jaya, kios informasi, multimedia

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala berkat, rahmat, dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan skripsi yang berjudul **ANALISIS DAN PERANCANGAN KIOS INFORMASI PLAZA BINTARO JAYA BERBASIS MULTIMEDIA** ini diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan dalam jenjang pendidikan Strata-1 (S1) jurusan Teknik Informatika di Universitas Bina Nusantara.

Skripsi ini selaku hasil karya ciptaan manusia masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mohon maaf atas kekurangsempurnaan tersebut. Penulis sangat terbuka dan berterima kasih atas berbagai saran, masukan, dan kritik membangun dari berbagai pihak.

Pada kesempatan yang baik ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyampaikan terima kasih khusus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Gerardus Polla, M.App.Sc selaku Rektor Universitas Bina Nusantara.
2. (Alm.) Ibu Dr. Th. Widia Soerjaningsih, MM selaku Mantan Rektor Universitas Bina Nusantara.
3. Bapak Ir. Sablin Yusuf, M.Sc., M.CompSc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Nusantara.
4. Bapak Fredy Purnomo, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.

5. Bapak H.M Jarot S. Suroso, Ir., M. Eng selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan saran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Ibu Vera selaku pimpinan marketing di Plaza Bintaro, yang telah banyak membantu penelitian kami di Plaza Bintaro Jaya.
7. Bpk. H. Soeripno dan Ny. Hj. Djasti Supijanti, selaku orang tua dari Ryan Apriadi yang telah mendukung Ananda.
8. Hamzah, Kiki, Haryati dan keluarga selaku saudara Ryan Apriadi yang telah mendukung Ananda.
9. Uma dan keluarga, yang telah memberikan dukungannya kepada Ryan.
10. Rekan-rekan kelas peminatan *Software Engineering* Binusian 2007 Universitas Bina Nusantara pada khususnya serta rekan-rekan Binusian 2007 Jurusan Teknik Informatika pada umumnya.
11. Bpk. Sudaryanto dan Ibu Sartinah selaku orang tua dari Rahmat Wijaya yang telah memberikan dukungannya..
12. Keluarga besar Bpk. Sudaryanto yang telah memberikan dukungannya kepada Rahmat.
13. Bpk. Irhash, Drs., MM., dan Ibu Metra selaku orang tua dari Irfan Pradinata yang telah memberikan dukungannya
14. Keluarga Besar Bpk. Irhash yang telah memberikan dukungannya kepada Irfan.
15. Kepada seluruh pegawai perpustakaan kampus Anggrek.
16. Seluruh teman-teman kami yang telah memberikan banyak bantuan dalam proses penyusunan skripsi ini.
17. Dan semua orang-orang kami kenal yang tidak dapat disebutkan namanya satu-satu, terima kasih atas dukungan kalian semua.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang telah mereka berikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta memberikan sumbangsih bagi kemajuan ilmu pengetahuan di Indonesia.

Jakarta, 21 Januari 2008

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar	i
Halaman Judul Dalam	ii
Halaman Persetujuan Hard Cover	iii
Abstrak	iv
Prakata	v
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xix
Daftar Gambar	xxi
Daftar Grafik.....	xxv
Daftar Lampiran	xxvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.3.1 Tujuan.....	2
1.3.2 Manfaat.....	3
1.4 Metodologi	3
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	7

2.1	Multimedia.....	7
2.1.1	Pengertian pengertian Multimedia.....	7
2.1.2	Elemen dan Komponen Multimedia.....	7
2.1.2.1	Teks.....	8
2.1.2.2	Gambar.....	9
2.1.2.3	Suara.....	10
2.1.2.4	Gambar Bergerak atau Animasi.....	12
2.1.2.5	Video.....	13
2.1.3	Aplikasi Multimedia	14
2.2	Rekayasa Piranti Lunak.....	15
2.2.1	Definisi RPL.....	15
2.2.2	Karakteristik RPL.....	16
2.2.3	Produk Piranti Lunak.....	16
2.2.4	Process.....	18
2.3	Software Process Model	19
2.3.1	V-Process Model.....	20
2.4	Sistem Basis Data	21
2.5	Alat Bantu Perancangan.....	22
2.5.1	STD (State Trantition Diagram).....	22
2.6	Interaksi Manusia dan Komputer.....	23
2.6.1	Faktor Manusia.....	24
2.6.2	Delapan Aturan Emas untuk Desain Antarmuka	25
2.7	Analisis dan Perancangan	26

2.7.1	Pengertian Analisis.....	26
2.7.2	Pengertian Perancangan.....	27
2.8	Teori Khusus.....	28
2.8.1	Plaza	28
2.8.1.1	Pusat Pertokoan.....	29
2.8.1.2	Plaza Di Indonesia.....	29
2.8.2	Kios Informasi.....	30
 BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		32
3.1	Profil Plaza Bintaro	32
3.2	Visi dan Misi	32
3.3	Struktur Organisasi Plaza Bintaro Jaya.....	33
3.4	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	35
3.5	Analisa Hasil Kuesioner.....	35
3.6	Analisa Hasil Wawancara.....	47
3.7	Masalah dan Kebutuhan.....	50
3.8	Alternatif Solusi.....	51
3.9	Perancangan Struktur Menu.....	52
3.10	<i>State Transition Diagram (STD)</i>	57
3.10.1	<i>State Transition Diagram</i> Menu Utama.....	57
3.10.2	<i>State Transition Diagram</i> Menu Profil.....	58
3.10.3	<i>State Transition Diagram</i> Menu Daftar Toko.....	59
3.10.4	<i>State Transition Diagram</i> Menu Berita Acara.....	60

3.10.5	<i>State Transition Diagram</i> Menu Cinema.....	61
3.10.6	<i>State Transition Diagram</i> Menu Fasilitas Umum.....	62
3.10.7	<i>State Transition Diagram</i> Menu Pencarian Barang.....	63
3.10.8	<i>State Transition Diagram</i> Menu Admin.....	64
3.11	Perancangan Layar Sistem dan Spesifikasi Modul.....	65
3.11.1	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul Layar Screen Saver.....	65
3.11.2	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul Halaman Utama.....	67
3.11.3	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul Halaman Pencarian Barang.....	69
3.11.4	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul Halaman Profil	71
3.11.5	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul Halaman Berita Acara.....	73
3.11.6	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul Halaman Fasilitas Umum.....	75
3.11.7	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul Halaman Cinema.....	78
3.11.8	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul Halaman Daftar Toko.....	81
3.11.9	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul Halaman	

	Denah Toko.....	83
3.11.10	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul	
	Halaman Profil Toko.....	85
3.11.11	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul	
	Halaman Contact Us.....	88
3.11.12	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul	
	Halaman Login.....	90
3.11.13	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul	
	Halaman Administrator.....	91
3.11.14	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul	
	Halaman Ubah Data.....	93
3.11.15	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul	
	Halaman Ubah Password.....	95
3.11.16	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul	
	Halaman Berita Acara.....	97
3.11.17	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul	
	Halaman Cinema.....	99
3.11.18	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul	
	Halaman Sinopsis.....	101
3.11.19	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul	
	Halaman Toko.....	103
3.11.20	Rancangan Layar dan Spesifikasi Modul	
	Halaman Browse.....	105

3.12	Perancangan Database.....	106
3.13	Entity Relationship Diagram.....	109
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI		110
4.1	Implementasi.....	110
4.1.1	Perangkat Keras dan Piranti Lunak Pengembangan Sistem.....	110
4.1.2	Perangkat Keras dan Piranti Lunak Operasional Sistem...	111
4.1.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	112
4.2	Prosedur Penggunaan Aplikasi.....	112
4.2.1	Tampilan Layar Utama (Front-End)	112
4.2.2	Tampilan Layar Profil.....	113
4.2.3	Tampilan Layar History	114
4.2.4	Tampilan Layar Denah dan Foto	114
4.2.5	Tampilan Layar Berita dan Acara.....	115
4.2.6	Tampilan Layar Fasilitas Umum	116
4.2.7	Tampilan Layar 21 Cineplex.....	117
4.2.8	Tampilan Layar Sinopsis 21 Cineplex.....	117
4.2.9	Tampilan Layar Trailer 21 Cineplex.....	118
4.2.10	Tampilan Layar Lokasi Toko.....	119
4.2.11	Tampilan Layar Cari Barang.....	120
4.2.12	Tampilan Layar Denah Toko.....	121
4.2.13	Tampilan Layar Cari Barang.....	121

4.2.14	Tampilan Lay ar <i>Screen Saver</i>	122
4.2.15	Tampilan Lay ar Log-in Admin.....	123
4.2.16	Tampilan Lay ar Menu Utama Admin.....	123
4.2.17	Tampilan Lay ar Menu Ubah Password.....	124
4.2.18	Tampilan Lay ar Menu Ubah Data.....	125
4.2.19	Tampilan Lay ar Edit Berita Acara.....	125
4.2.20	Tampilan Lay ar Edit Cinema.....	126
4.2.21	Tampilan Lay ar Edit Sinopsis Film.....	127
4.2.22	Tampilan Lay ar Edit Data Toko.....	128
4.3	Evaluasi Sistem.....	128
4.3.1	Evaluasi Penggunaan Sistem Oleh User.....	128
4.3.2	Evaluasi Aplikasi Berdasarkan Delapan Aturan Emas....	139
4.3.3	Evaluasi Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	143
4.3.4	Evaluasi Multimedia.....	143
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		146
5.1	Kesimpulan	146
5.2	Saran	147
DAFTAR PUSTAKA		148
RIWAYAT HIDUP		149
LAMPIRAN KUESIONER.....		L1
SURAT SURVEI.....		L6

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Tabel Unit Kerja Serta Peran dan Tugas.....	34
Tabel 3.2 : Tingkat kunjungan responden dalam 1 bulan ke Plaza Bintaro Jaya...	36
Tabel 3.3 : Tingkat lamanya waktu dalam mengunjungi Plaza Bintaro Jaya.....	37
Tabel 3.4 : Tujuan responden dalam mengunjungi Plaza Bintaro Jaya.....	38
Tabel 3.5 : Informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung Plaza Bintaro Jaya.....	39
Tabel 3.6 : Pengunjung bertanya dengan siapa jika sulit mencari lokasi.....	40
Tabel 3.7 : Informasi yang diberikan sudah membantu atau belum.....	41
Tabel 3.8 : Tingkat penggunaan komputer oleh responden.....	42
Tabel 3.9 : Mengetahui setuju tidaknya dibuatkan kios informasi di Plaza Bintaro Jaya.....	43
Tabel 3.10 : Mengetahui Jenis informasi apa yang seharusnya ditampilkan dalam kios informasi di Plaza Bintaro Jaya.....	44
Tabel 3.11 : Mengetahui letak kios informasi sebaiknya dimana.....	45
Tabel 3.12 : Mengetahui system kios informasi seperti apa yang diharapkan pengunjung.....	46
Tabel 3.13 : Tabel Hasil Wawancara Pihak <i>Customer Service</i>	48
Tabel 3.14 : Tabel Hasil Wawancara Pihak Keamanan.....	49
Tabel 3.15 : Tabel Hasil Wawancara Pihak <i>Tenant</i>	49
Tabel 3.16 : Tabel Hasil Wawancara Pihak <i>21Cineplex</i> Bintaro.....	50
Tabel 3.17 : Beritaacara.....	106
Tabel 3.18 : Cinema.....	107
Tabel 3.19 : Sinopsis.....	108

Tabel 3.20 : Toko.....	108
Tabel 4.1 : Tabel hasil kuesioner evaluasi pengunjung nomor 1.....	129
Tabel 4.2 : Tabel hasil kuesioner evaluasi pengunjung nomor 2.....	130
Tabel 4.3 : Tabel hasil kuesioner evaluasi pengunjung nomor 3.....	131
Tabel 4.4 : Tabel hasil kuesioner evaluasi pengunjung nomor 5.....	132
Tabel 4.5 : Tabel hasil kuesioner evaluasi pengunjung nomor 5.....	133
Tabel 4.6 : Tabel hasil kuesioner evaluasi pengunjung nomor 6.....	134
Tabel 4.7 : Tabel hasil kuesioner evaluasi pengunjung nomor 7.....	135
Tabel 4.8 : Tabel hasil kuesioner evaluasi pengunjung nomor 8.....	136
Tabel 4.9 : Tabel hasil kuesioner evaluasi pengunjung nomor 9.....	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	:	V-PROCESS MODEL.....	20
Gambar 2.2	:	Simbol State.....	23
Gambar 2.3	:	Simbol Transition Diagram.....	23
Gambar 2.4	:	Sebuah Kios Informasi.....	30
Gambar 3.1	:	Struktur Organisasi Plaza Bintaro Jaya.....	33
Gambar 3.2	:	Struktur Menu Utama.....	53
Gambar 3.3	:	Struktur Menu Profil.....	53
Gambar 3.4	:	Struktur Menu Pencarian Barang.....	54
Gambar 3.5	:	Struktur Menu Fasilitas Umum.....	54
Gambar 3.6	:	Struktur Menu Cinema.....	55
Gambar 3.7	:	Struktur Menu Toko.....	55
Gambar 3.8	:	Struktur Menu Layar Admin.....	56
Gambar 3.9	:	<i>State Transition Diagram</i> Menu Utama.....	57
Gambar 3.10	:	<i>State Transition Diagram</i> Menu Profil.....	58
Gambar 3.11	:	<i>State Transition Diagram</i> Menu Daftar Toko.....	59
Gambar 3.12	:	<i>State Transition Diagram</i> Menu Berita Acara.....	60
Gambar 3.13	:	<i>State Transition Diagram</i> Menu Cinema.....	61
Gambar 3.14	:	<i>State Transition Diagram</i> Menu Fasilitas Umum.....	62
Gambar 3.15	:	<i>State Transition Diagram</i> Menu Pencarian Barang.....	63
Gambar 3.16	:	<i>State Transition Diagram</i> Menu Admin.....	64
Gambar 3.17	:	Perancangan layar Screen Saver.....	65

Gambar 3.18	:	Tampilan Halaman Utama.....	67
Gambar 3.19	:	Tampilan Halaman Pencarian Barang.....	69
Gambar 3.20	:	Tampilan Profil Plaza Bintaro.....	71
Gambar 3.21	:	Tampilan Berita Acara.....	73
Gambar 3.22	:	Tampilan Fasilitas Umum.....	75
Gambar 3.23	:	Tampilan Halaman Cinema.....	78
Gambar 3.24	:	Tampilan Halaman Daftar Toko.....	81
Gambar 3.25	:	Tampilan Halaman Denah Toko.....	83
Gambar 3.26	:	Tampilan Halaman Profil Toko.....	85
Gambar 3.27	:	Tampilan Halaman Profil Toko.....	88
Gambar 3.28	:	Tampilan Halaman Login.....	90
Gambar 3.29	:	Tampilan Halaman Administrator.....	91
Gambar 3.30	:	Tampilan Halaman Ubah Data.....	93
Gambar 3.31	:	Tampilan Halaman Ubah Password.....	95
Gambar 3.32	:	Tampilan Halaman Berita Acara.....	97
Gambar 3.33	:	Tampilan Halaman Cinema.....	99
Gambar 3.34	:	Tampilan Halaman Sinopsis.....	101
Gambar 3.35	:	Tampilan Halaman Toko.....	103
Gambar 3.36	:	Tampilan Halaman Browse.....	105
Gambar 3.37	:	Entity Relationship Diagram.....	109
Gambar 4.1	:	Tampilan layar Utama.....	112
Gambar 4.2	:	Tampilan layar Profil.....	113
Gambar 4.3	:	Tampilan layar History.....	114

Gambar 4.4	:	Tampilan lay ar Denah dan Foto.....	114
Gambar 4.5	:	Tampilan lay ar Berita dan Acara.....	115
Gambar 4.6	:	Tampilan lay ar Fasilitas Umum.....	116
Gambar 4.7	:	Tampilan lay ar Fasilitas Umum.....	117
Gambar 4.8	:	Tampilan lay ar 21 Cineplex.....	117
Gambar 4.9	:	Tampilan lay ar Sinopsis 21 Cineplex.....	118
Gambar 4.10	:	Tampilan lay ar Trailer 21 Cineplex.....	119
Gambar 4.11	:	Tampilan lay ar Lokasi Toko.....	120
Gambar 4.12	:	Tampilan Lay ar Denah Toko.....	121
Gambar 4.13	:	Tampilan lay ar Cari Barang.....	122
Gambar 4.14	:	Tampilan lay ar <i>Screen Saver</i>	122
Gambar 4.15	:	Tampilan lay ar Log-in Admin.....	123
Gambar 4.16	:	Tampilan lay ar Menu utama Admin.....	123
Gambar 4.17	:	Tampilan lay ar Menu Ubah Password.....	124
Gambar 4.18	:	Tampilan lay ar Menu Ubah Data.....	125
Gambar 4.19	:	Tampilan lay ar Edit Berita Acara.....	125
Gambar 4.20	:	Tampilan lay ar Edit Cinema.....	126
Gambar 4.21	:	Tampilan lay ar Edit Sinopsis Film.....	127
Gambar 4.22	:	Tampilan lay ar Edit Sinopsis Film.....	128
Gambar 4.23	:	Evaluasi aplikasi berdasarkan Delapan Aturan Emas 1.....	139
Gambar 4.24	:	Evaluasi aplikasi berdasarkan Delapan Aturan Emas 2.....	139
Gambar 4.25	:	Evaluasi aplikasi berdasarkan Delapan Aturan Emas 3.....	140
Gambar 4.26	:	Evaluasi aplikasi berdasarkan Delapan Aturan Emas 4.....	141

Gambar 4.27 :	Evaluasi aplikasi berdasarkan Delapan Aturan Emas 5.....	141
Gambar 4.28 :	Evaluasi aplikasi berdasarkan Delapan Aturan Emas 6.....	141
Gambar 4.29 :	Evaluasi aplikasi berdasarkan Delapan Aturan Emas 7.....	142
Gambar 4.30 :	Evaluasi aplikasi berdasarkan Delapan Aturan Emas 8.....	142

DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Kuesioner Untuk Pengunjung.....	L1
Lembar Kuesioner Evaluasi Sistem User.....	L3
Lembar Surat Survey.....	L6