Abstrak

Komputer merupakan salah satu teknologi yang terus berkembang, aplikasi komputer multimedia merupakan penggabungan antara teks, gambar, animasi dan suara.


Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem kios informasi dengan berbasisan Multimedia dapat memberikan sesuatu yang dibutuhkan oleh setiap orang pada umumnya dan pada para calon pembeli perumahan khususnya.

Kata Kunci
Multimedia, Kios Informasi, Perumahan.
PRAKATA


Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Ir. Th. Widie S, MM. sebagai Rektor Universitas Bina Nusantara yang telah memberikan sarana dan prasarana kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Bina Nusantara ini.

2. Bapak Andreas Soegandi, S.Kom, MM selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran, petunjuk dan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

3. Seluruh dosen-dosen yang telah meluangkan waktu dan memberikan bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Tjuk Untung Fatahia Surapati yang mewakili direksi, staf dan karyawan PT NUSA KIRANA yang telah menyediakan waktu dan sarana yang dibutuhkan, serta membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

5. Seluruh keluarga yang dengan penuh perhatian dan kasih sayangnya, telah memberikan dorongan dan doa untuk dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

6. Rekan-rekan yang telah memberikan bantuan dan dorongan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Semua pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan berbagai nasihat, saran, petunjuk dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi PT NUSA KIRANA dan pihak-pihak lain yang membutuhkannya.

Jakarta, Mei 2000

Penulis
DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN ................................................................. ii

ABSTRAK ........................................................................ iii

PRAKATA ........................................................................ iv

DAFTAR ISI ........................................................................ vi

DAFTAR GAMBAR .................................................................... viii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang ................................................................. 1

1.2 Ruang Lingkup Penelitian ........................................... 2

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan ................................................................. 2

1.3.2 Manfaat ................................................................. 3

1.4 Metodologi Penelitian

1.4.1 Metode Analisis ..................................................... 3

1.4.2 Metode Perancangan ................................................. 4

1.5 Sistematika Penulisan ................................................... 4

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Multimedia ................................................................. 6

2.1.1 Elemen Multimedia ................................................. 7

2.1.1.1 Teks ................................................................. 7

2.1.1.2 Citra atau Grafik ................................................. 8

2.1.1.3 Audio dan Suara ................................................ 9
2.1.1.1 Animasi atau Video bergerak.......................... 10
2.1.2 Kios Informasi Multimedia ................................11

2.2 Alat – Alat Bantu Perancangan Multimedia
2.2.1 Interaksi Manusia dan Komputer .................. 12
2.2.2 State Transition Diagram .................................13

2.3 Teori Pemasaran dan Promosi
2.3.1 Pemasaran ..................................................14
2.3.2 Promosi .....................................................15

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Gambaran Umum Perusahaan ..............................19
  3.1.1 Misi Perusahaan ...........................................21
  3.1.2 Filosofi dan Motto Perusahaan .....................22
  3.1.3 Struktur Organisasi ......................................23

3.2 Analisa dan Permasalahan ..................................26
  3.2.1 Sistem yang sedang berjalan .........................26
  3.2.2 Analisis Kuisioner .......................................28
  3.2.3 Permasalahan Yang Dihadapi .......................31
  3.2.4 Usulan Pencadangan Masalah ......................31

3.3 Perancangan Sistem .........................................33
  3.3.1 Struktur Menu ............................................33
  3.3.2 Perancangan Layar .....................................38
  3.3.3 State Transition Diagram ............................45
  3.3.4 Spesifikasi Proses .....................................57
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

4.1 Sarana Yang Diperlukan Dalam Implementasi...........................................83

4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras.................................................................83

4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak .................................................................83

4.1.2.1 Spesifikasi Perangkat Lunak Dalam Menjalankan Program........83

4.1.2.2 Spesifikasi Perangkat Lunak Dalam Membuat Sistem................84

4.2 Implementasi ...............................................................................................84

4.3 Evaluasi .......................................................................................................98

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan .................................................................................................102

5.2 Saran ..........................................................................................................103

DAFTAR PUSTAKA ..........................................................................................104

DAFTAR RIWAYAT HIDUP ................................................................................105

LAMPIRAN

FOTOKOPI SURAT SURVEI
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Transformasi Data Menjadi Proses ........................................... 11
Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT.NUSA KIRANA .................................. 24
Gambar 3.2 Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan ............................... 27
Gambar 3.3 Struktur Menu utama ............................................................. 33
Gambar 3.4 Struktur Menu Edit ............................................................... 34
Gambar 3.5 Struktur Menu Denah rumah ................................................. 35
Gambar 3.6 Struktur Menu Fasilitas ......................................................... 36
Gambar 3.7 Struktur Menu Informasi Harga ............................................. 37
Gambar 3.8 Rancangan Layar Menu Utama ............................................. 38
Gambar 3.9 Rancangan Layar Peta Lokasi .............................................. 38
Gambar 3.10 Rancangan Layar Denah Rumah .......................................... 39
Gambar 3.11 Rancangan Layar Fasilitas .................................................. 39
Gambar 3.12 Rancangan Layar Informasi Harga ...................................... 40
Gambar 3.13 Rancangan Layar Tipe Rumah ............................................ 40
Gambar 3.14 Rancangan Layar Fasilitas Sport Club .................................. 41
Gambar 3.15 Rancangan Layar Fasilitas Mal Gading ............................... 41
Gambar 3.16 Rancangan Layar Lokasi Sport Club ................................. 42
Gambar 3.17 Rancangan Layar Isi Sport Club .......................................... 42
Gambar 3.18 Rancangan Layar Rincian Biaya Sport Club ....................... 43
Gambar 3.19 Rancangan Layar Harga Rumah ......................................... 43
Gambar 3.20 Rancangan Layar Menu Edit .............................................. 44
Gambar 4.12 Tampilan Menu Informasi harga ........................................ 92
Gambar 4.13 Tampilan Detail Informasi Harga ........................................ 93
Gambar 4.14 Tampilan Menu Panduan Program ................................. 93
Gambar 4.15 Tampilan Menu Edit ...................................................... 94
Gambar 4.16 Tampilan Menu Edit Harga Rumah ............................... 95
Gambar 4.17 Tampilan Detail Edit Harga Rumah ............................... 95
Gambar 4.18 Tampilan Menu Cara Pembayaran .............................. 96
Gambar 4.19 Tampilan Detail Cara Pembayaran .............................. 97
Gambar 4.20 Tampilan Menu Edit Biaya Sport Club ....................... 97