

**PEMBUATAN KIOS INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA *JAGOAN TOYS AND HOBBIES*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Prima Yudistira

11.12.5573

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN KIOS INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA *JAGOAN TOYS AND HOBBIES*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**


yang disusun oleh

Prima Yudistira

11.12.5573

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Februari 2015

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN KIOS INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA *JAGOAN TOYS AND HOBBIES*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

yang disusun oleh

Prima Yudistira

11.12.5573

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Desember 2015



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 7 Desember 2015

Meterai

Prima Yudistira

NIM. 11.12.5573

MOTTO

*“In our own lives, we’re not the readers, we’re the writers,
we’re able to... Change the ending, aren’t we?”*

(Sakata Gintoki)

*“Even if life is painful and tough, people should appreciate
what it means to be alive at all.”*

(YATO)



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Martana Eka Rahmadi dan Ibu Marginingsih yang selalu mendidik, membimbing, menasehati dan mengajarkan hal-hal yang baik serta memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Limpahan kasih selalu terucap atas hadirnya Jalma Giring yang selalu menemani, mengayomi, mengilhami dikala skripsi maupun enggak skripsi ha ha ha.
3. Dosen pembimbing penulis, Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang telah mendampingi. Terima kasih atas semua saran, kritik dan masukan yang membangun pada saat bimbingan hingga skripsi ini selesai.
4. Teman-teman luar biasa penulis, terima kasih kepada Mas Annas, Noviar Azhar, Hastomo Fazle Roby, Ardian Fakhru Rosyad, Ghani Nafiansyah, juga teman-teman dari *Jagoan Toys* atas sumbangsuhnya dalam pembuatan skripsi ini.
5. A. Kharriz Wibowo, terima kasih sudah menjadi insan yang selalu menjadi inspirasi, motivator terbaik, panutan yang mumpuni penulis untuk menemukan ide dan hal baru tentang arti hidup ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN KIOS INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA *JAGOAN TOYS AND HOBBIES* SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI” dapat selesai dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa/mahasiswi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata satu (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam menyusun laporan skripsi ini, penyusun banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Agus Purwanto, M.Kom, selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan saran selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang selama masa *study* telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

5. Orang tua, keluarga serta teman-teman yang telah banyak memberikan bantuan moril, material, arahan dan selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan laporan skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Selanjutnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7 Desember 2015

Prima Yudistira

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Pengembangan Sistem.....	5
1.5.4 Metode <i>Testing</i>	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.1.1 Penelitian Pertama.....	8
2.1.2 Penelitian Kedua	9
2.1.3 Penelitian Ketiga.....	9

2.2	Konsep Dasar Multimedia	10
2.2.1	Sejarah Multimedia	10
2.2.2	Pengertian Multimedia	11
2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia	13
2.3	Pengertian Aplikasi Multimedia.....	16
2.4	Pengembangan Sistem Multimedia	16
2.5	Struktur Desain Aplikasi Multimedia.....	20
2.6	Pengertian Kios informasi	25
2.7	Teori Analisis	26
2.7.1	Analisis PIECES	26
2.7.2	Studi Kelayakan Sistem	27
2.7.3	Analisis Kebutuhan Sistem	29
2.8	Teori Pengujian Sistem	30
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1	Tinjauan Umum Perusahaan	32
3.1.1	Sejarah Singkat <i>Jagoan Toys and Hobbies</i>	32
3.1.2	Struktur Organisasi	33
3.2	Mendefinisikan Masalah	34
3.2.1	Analisis Kinerja.....	34
3.2.2	Analisis Informasi	35
3.2.3	Analisis Ekonomi	35
3.2.4	Analisis Keamanan.....	36
3.2.5	Analisis Efisiensi.....	36
3.2.6	Analisis Pelayanan	37
3.3	Kebutuhan Fungsional.....	37
3.4	Kebutuhan Non-Fungsional	38
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras	38
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	39
3.5	Studi Kelayakan Sistem.....	40
3.5.1	Studi Kelayakan Teknologi.....	40
3.5.2	Studi Kelayakan Hukum	41

3.5.3	Studi Kelayakan Operasional.....	41
3.6	Merancang Konsep.....	41
3.7	Merancang Isi.....	42
3.8	Merancang Naskah.....	43
3.9	Perancangan Tabel.....	46
3.10	Merancang Desain Aplikasi.....	50
2.10.1	Desain Menu <i>Interface</i>	50
2.10.2	Desain Menu <i>Administrator Web Localhost</i>	60
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1	Memproduksi Sistem.....	63
4.1.1	Pembuatan <i>Background</i> Utama.....	63
4.1.2	Pembuatan Tombol.....	66
4.1.3	Pembuatan Menu Tampilan Program.....	67
4.1.4	Memasukkan <i>File</i> Audio ke Adobe Flash CS6.....	83
4.1.5	Memasukkan <i>File</i> Video ke Adobe Flash CS6.....	84
4.1.6	Pembuatan <i>Database</i>	84
4.1.7	Penggunaan <i>Action Script</i>	90
4.1.8	Membuat <i>File .exe</i>	92
4.2	Pengujian Sistem.....	94
4.2.1	<i>Black Box Testing</i>	94
4.2.2	<i>White Box Testing</i>	95
4.3	Implementasi.....	96
4.3.1	Manual Aplikasi.....	97
4.3.2	Pemeliharaan Sistem.....	104
4.4	Pembahasan.....	104
BAB V	PENUTUP.....	107
5.1	Kesimpulan.....	107
5.2	Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	109

DAFTAR GAMBAR

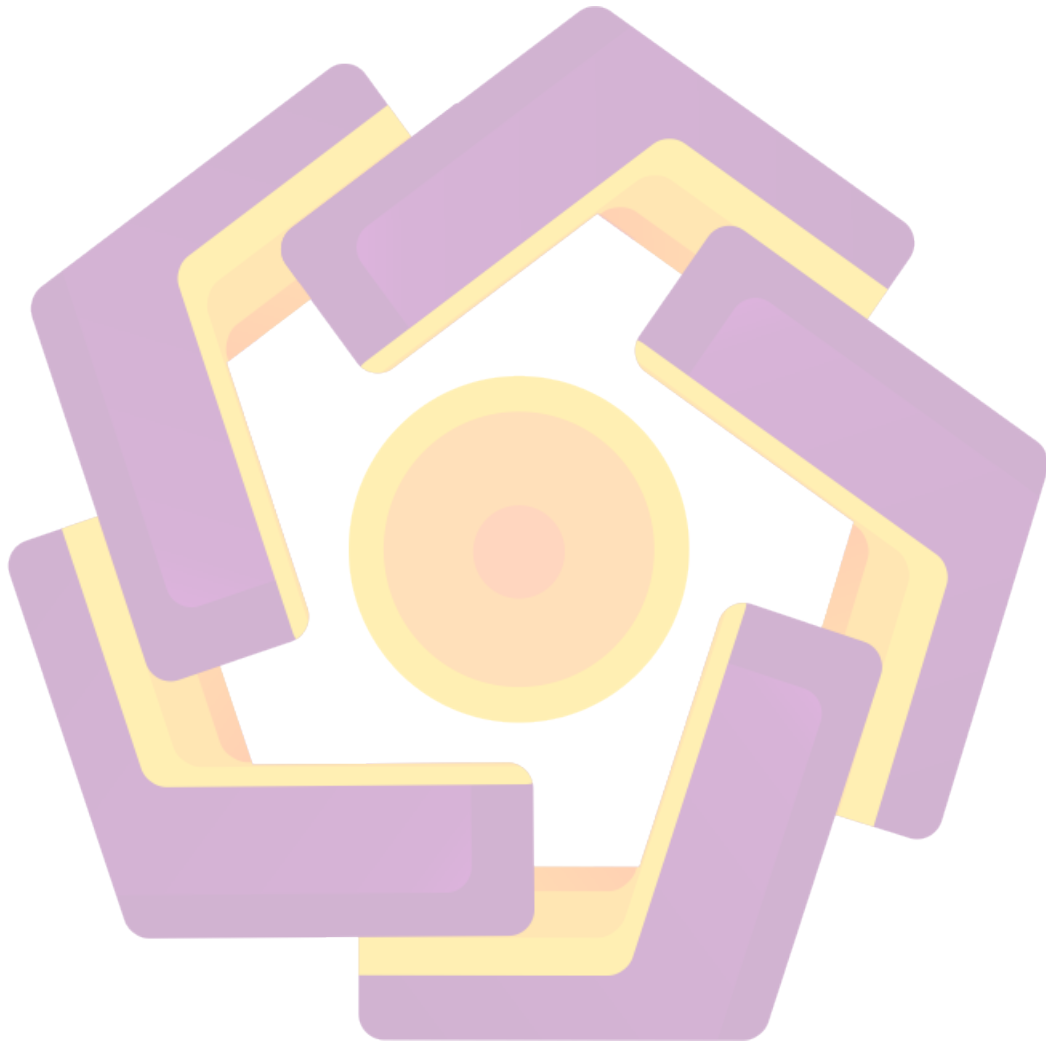
Gambar 2.1	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia oleh Raymond Mc Leod.....	19
Gambar 2.2	Struktur Linear.....	20
Gambar 2.3	Struktur Menu.....	21
Gambar 2.4	Struktur Hierarki.....	22
Gambar 2.5	Struktur Jaringan	23
Gambar 3.1	Struktur Organisasi <i>Jagoan Toys and Hobbies</i>	33
Gambar 3.2	Struktur Aplikasi Kios Informasi <i>Jagoan Toys and Hobbies</i>	43
Gambar 3.3	Struktur <i>Administrator Web Localhost</i>	44
Gambar 3.4	Desain Menu <i>Intro</i>	50
Gambar 3.5	Desain Menu <i>Home</i>	51
Gambar 3.6	Desain Menu <i>Profile (About Us)</i>	52
Gambar 3.7	Desain Menu <i>Profile (Gallery)</i>	53
Gambar 3.8	Desain Menu Promosi	54
Gambar 3.9	Desain Menu Video	55
Gambar 3.10	Desain Menu Katalog	56
Gambar 3.11	Desain Menu Daftar Produk	57
Gambar 3.12	Desain Menu Detail Produk	58
Gambar 3.13	Desain Menu <i>Contact</i>	59
Gambar 3.14	Desain Menu <i>Login</i>	60
Gambar 3.15	Desain Menu Editor Produk (Kategori Mainan)	61
Gambar 3.16	Desain Menu Editor Produk	62
Gambar 4.1	Tampilan Dokumen Baru Adobe Photoshop.....	64
Gambar 4.2	Tampilan <i>Place Menu</i> Adobe Photoshop CS6.....	64
Gambar 4.3	<i>Background</i> Utama.....	65
Gambar 4.4	Tampilan <i>Menu Save As</i> Adobe Photoshop CS6.....	65
Gambar 4.5	Tombol Utama.....	66
Gambar 4.6	Tampilan Utama Corel Draw X5	67
Gambar 4.7	Desain Tombol Musik	67

Gambar 4.8	Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS6	68
Gambar 4.9	Tampilan Menu <i>File</i> Adobe Flash CS6.....	69
Gambar 4.10	Tampilan <i>Import to Library</i> Adobe Flash CS6	69
Gambar 4.11	Animasi Musik	70
Gambar 4.12	Tampilan Jam, Tanggal, Bulan, dan Tahun.....	71
Gambar 4.13	<i>Document Properties</i> Adobe Flash CS6.....	71
Gambar 4.14	Desain Tampilan <i>Intro</i>	72
Gambar 4.15	Desain Tampilan Home	73
Gambar 4.16	Desain Tampilan Menu <i>About Us</i> pada <i>Profile</i>	73
Gambar 4.17	Desain Tampilan Menu <i>Gallery</i> pada <i>Profile</i>	74
Gambar 4.18	Desain Tampilan Promosi	74
Gambar 4.19	Desain Tampilan Video <i>Review</i> Mainan	75
Gambar 4.20	Desain Tampilan Katalog	75
Gambar 4.21	Desain Tampilan <i>Contact</i>	76
Gambar 4.22	Desain Tampilan Daftar Produk (Gundam)	77
Gambar 4.23	Desain Menu Detail Produk	77
Gambar 4.24	Desain Menu <i>Login</i>	78
Gambar 4.25	<i>Coding</i> Desain Menu <i>Login</i>	78
Gambar 4.26	<i>Coding</i> dalam Proses Menu <i>Login</i>	79
Gambar 4.27	Desain Menu Editor Produk (Kategori Mainan Gundam)	79
Gambar 4.28	<i>Coding</i> Tampilan Menu Salah Satu Produk (Gundam).....	80
Gambar 4.29	Menu Tampilan Editor Produk (Gundam)	81
Gambar 4.30	<i>Coding</i> Tampilan Menu dan Proses Edit Produk	82
Gambar 4.31	<i>Import File</i> Adobe Flash CS6.....	83
Gambar 4.32	<i>Import File</i> Audio Adobe Flash CS6.....	83
Gambar 4.33	<i>Import File</i> Video Adobe Flash CS6.....	84
Gambar 4.34	Pembuatan <i>Database</i> pada Xampp (1)	85
Gambar 4.35	Pembuatan <i>Database</i> pada Xampp (2).....	85
Gambar 4.36	Pembuatan <i>Database</i> pada Xampp (3)	86
Gambar 4.37	Pembuatan <i>Database</i> pada Xampp (4).....	86
Gambar 4.38	Pembuatan <i>Database</i> pada Xampp (5).....	87

Gambar 4.39	Struktur Tabel <i>Administrator</i>	87
Gambar 4.40	Struktur Tabel Gundam	87
Gambar 4.41	Struktur Tabel Tamiya.....	88
Gambar 4.42	Struktur Tabel LBX.....	88
Gambar 4.43	Struktur Tabel <i>Action Figure</i>	88
Gambar 4.44	Struktur Tabel Beyblade.....	89
Gambar 4.45	Struktur Tabel B-daman	89
Gambar 4.46	Struktur Tabel Crush Gear.....	89
Gambar 4.47	Struktur Tabel Promosi.....	90
Gambar 4.48	Script Tampilan Jam, Hari, Tanggal, Bulan, dan Tahun	90
Gambar 4.49	<i>Script Full Screen</i>	91
Gambar 4.50	<i>Script Pindah Halaman</i>	91
Gambar 4.51	<i>Action Script</i> Menampilkan Gambar dari <i>Database</i>	92
Gambar 4.52	<i>Publish Setting</i> Tahap Pertama.....	93
Gambar 4.53	<i>Publish Setting</i> Tahap Kedua	93
Gambar 4.54	<i>Publish Setting</i> Tahap Ketiga	93
Gambar 4.55	Terjadi <i>Error</i>	95
Gambar 4.56	<i>Script Error</i> pada Baris Ke-9	96
Gambar 4.57	<i>Exporting Succes</i>	96
Gambar 4.58	Tampilan Menu <i>Intro</i>	97
Gambar 4.59	Tampilan Menu <i>Home</i>	97
Gambar 4.60	Tampilan Menu <i>About Us</i> pada <i>Profile</i>	98
Gambar 4.61	Tampilan Menu <i>Gallery</i> pada <i>Profile</i>	98
Gambar 4.62	Tampilan Menu Promosi	99
Gambar 4.63	Tampilan Menu <i>Video Review</i> Mainan.....	99
Gambar 4.64	Tampilan Menu Katalog.....	100
Gambar 4.65	Tampilan Menu <i>Contact</i>	100
Gambar 4.66	Tampilan Menu Daftar Produk.....	101
Gambar 4.67	Tampilan Menu Detail Produk	101
Gambar 4.68	Tampilan Menu <i>Login Administrator</i>	102

Gambar 4.69 Tampilan Menu Editor Produk (Kategori Mainan) pada *Web Localhost*103

Gambar 4.70 Tampilan Menu Editor Produk pada *Web Localhost*103



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	<i>Kebutuhan Hardware</i>	29
Tabel 3.1	<i>Rancangan Isi</i>	42
Tabel 3.2	<i>Database Tabel Administrator</i>	46
Tabel 3.3	<i>Database Tabel Gundam</i>	46
Tabel 3.4	<i>Database Tabel LBX</i>	47
Tabel 3.5	<i>Database Tabel Action Figure</i>	47
Tabel 3.6	<i>Database Tabel B-daman</i>	48
Tabel 3.7	<i>Database Tabel Tamiya Mini 4WD</i>	48
Tabel 3.8	<i>Database Tabel Beyblade</i>	48
Tabel 3.9	<i>Database Tabel Crush Gear</i>	49
Tabel 3.10	<i>Database Tabel Promosi</i>	49
Tabel 4.1	<i>Black Box Testing</i>	94
Tabel 4.2	<i>Evaluasi Pemenuhan Kebutuhan Fungsional</i>	105

INTISARI

Tujuan pembuatan aplikasi ini yaitu untuk menerapkan media promosi yang menarik di toko mainan *Jagoan Toys and Hobbies* sehingga memudahkan aktivitas pemilihan mainan yang akan dibeli yang sudah dikemas secara menarik, sekaligus mempermudah transaksi jual-beli. Hal tersebut tentunya mampu meningkatkan kualitas pelayanan, efisiensi tenaga kerja, dan tentunya menambah keuntungan bagi *Jagoan Toys and Hobbies* itu sendiri.

Pembuatan aplikasi media promosi berbasis multimedia ini meliputi identifikasi keperluan manajemen, analisis dan perencanaan langkah, pendeskripsian sistem yang digunakan, dan rekomendasi umum untuk mengolah dan memperbaiki sistem, meningkatkan kualitas sistem yang sedang berjalan, pembuatan desain sesuai dengan kebutuhan pembeli, serta implementasi dengan beberapa hal yaitu *coding, testing*, instalasi yang mampu menghasilkan output, pengembangan, serta perbaikan sistem yang digunakan.

Dengan adanya aplikasi media promosi berbasis multimedia ini diharapkan dapat menghasilkan peningkatan mutu dan pelayanan yang mampu memberikan kepuasan tersendiri bagi para pelanggan *Jagoan Toys and Hobbies*. Selain itu, aplikasi ini dimaksudkan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas dalam pengoperasian IT.

Kata Kunci: Media Promosi, Multimedia, IT, Penjualan, Promosi, Toko Mainan

ABSTRACT

The purpose of making this application is to apply a promotional media interest in the toy store Jagoan Toys and Hobbies thus facilitating the selection of activity toys to be bought already packaged attractively, as well as facilitate the transaction. It certainly can improve the quality of care, efficiency of labor, and thus increase profits for Jagoan Toys and Hobbies itself.

Making multimedia applications based media campaign management purposes include the identification, analysis and planning steps, description of the system used, and general recommendations for the process and improve the system, improve the quality of the current system, the design according to the needs of the buyer, and the implementation with a few things namely coding, testing, installation capable of producing output, development, and improvement of the system used.

With the application of multimedia-based media campaign is expected to generate an increase in the quality and service that is able to provide satisfaction to the customers Stud Toys. In addition, this application is intended to produce a more human resources qualified in IT operations. This application created to improve the softskill of human resources to operate the technology.

Keywords: Promotional Media, Multimedia, IT, Sales, Promotion, Toy Store