

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INTERAKTIF PERUMAHAN

PT. GRIYA SRIKANDI PERMAI DI PANGKALAN BUN

KALIMANTAN TENGAH

SKRIPSI



disusun oleh

Danang Tatas Panggraita

10.12.4576

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INTERAKTIF PERUMAHAN

PT.GRIYA SRIKANDI PERMAI DI PANGKALAN BUN

KALIMANTAN TENGAH

SKRIPSI

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



disusun oleh

Danang Tatas Panggraita

10.12.4576

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INTERAKTIF PERUMAHAN
PT. GRIYA SRIKANDI PERMAI DI PANGKALAN BUN
KALIMANTAN TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Danang Tatas Panggraita

10.12.4576

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 November 2014

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INTERAKTIF PERUMAHAN
PT. GRIYA SRIKANDI PERMAI DI PANGKALAN BUN
KALIMANTAN TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Danang Tatas Panggraita

10.12.4576

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 November 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.
NIK. 190302047

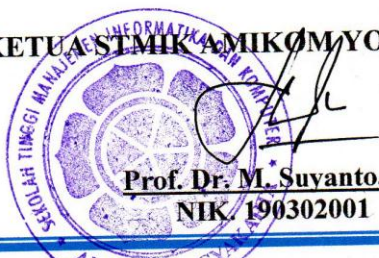
Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Desember 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, MM.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 Industri Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Desember 2014



Danang Fatas Pangraita

NIM. 10.12.4576

MOTTO

“Always be yourself and never be anymore else even if they look better than you”

“Orang cerdas bisa kalah karena keuletan orang bodoh”

“Orang tua kita adalah sebuah anugerah terbesar di dalam kehidupan kita”



PERSEMBAHAN

Yang Utama dari Segalanya.

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kehadiran Rasulullah Muhammad SAW. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi :

1. Kedua Orang tuaku, Bapak **Sugiatno** dan Ibu **Siti Wardhani** yang telah mencurahkan segala kasih sayang dan jernih payahnya untuk menuntunku, mendidikku, mengajariku, mengajarkan segala hal yang terbaik dan senantiasa mengiringi setiap langkah kecil ini dengan do'a dan ridhonya.
2. Tak lupa kubingkiskan karya akhir sarjana ini untuk adik-adikku tercinta, **Niken Paramitha Hiswari, Callysta Hapsari Giandhani** yang selalu memberikan dorongan, nasihat, semangat, dan hiburan sehingga karya ini dapat terselesaikan.
3. Teman berbagi cerita, canda , tawa, dan teman kumpul menuliskan mimpi-mimpi, **Askari Hasanuddin, Shoma Wiryantara, Gigih Eko Saputro, Asep Sugianto, Gilang Fitriyanti, Yulidar Ratmala, Siti Mahmudah,dkk** sukses buat kita semoga yang kita mimpikan bisa menjadi kenyataan.
4. Teman-teman sekontrakan,yang selalu menghabiskan waktu bersama- sama, **Eko Rubiyanto, Heru Ismanto, Dian Wicaksono, Gufron Ardila, Soemarno, Nugroho Tri Sanyoto, Agus Purwanto, Irwan Saifuddin, Nanang Eka Pramana.** Semoga kita bisa berkumpul kembali dan sukses buat kita semua.
5. Bapak **Tonny Hidayat, M.Kom.** selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terima kasih banyak, saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasihati,sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak.
6. **PT. Griya Srikandi Permai** yang telah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat-Nya yang tiada terkira sehingga mahasiswa mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “ PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INTERAKTIF PERUMAHAN PT. GRIYA SRIKANDI PERMAI DI PANGKALAN BUN KALIMANTAN TENGAH “ dapat terselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam rangka menyelesaikan pendidikan pada program Strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom” Yogyakarta.

Dalam menyusun skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa 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 Sudaryanto, MM.,. Selaku Ketua Jurusan S1-SI.
3. Tonny Hidayat, M.kom., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan yang membangun
4. Siti Rahmah, selaku penanggung jawab PT. Griya Srikandi Permai yang telah memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dari penyusunan laporan skripsi ini karena keterbatasan penulis dalam hal pengetahuan. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan skripsi ini selalupenulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan.Amin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 Desember 2014

Penulis

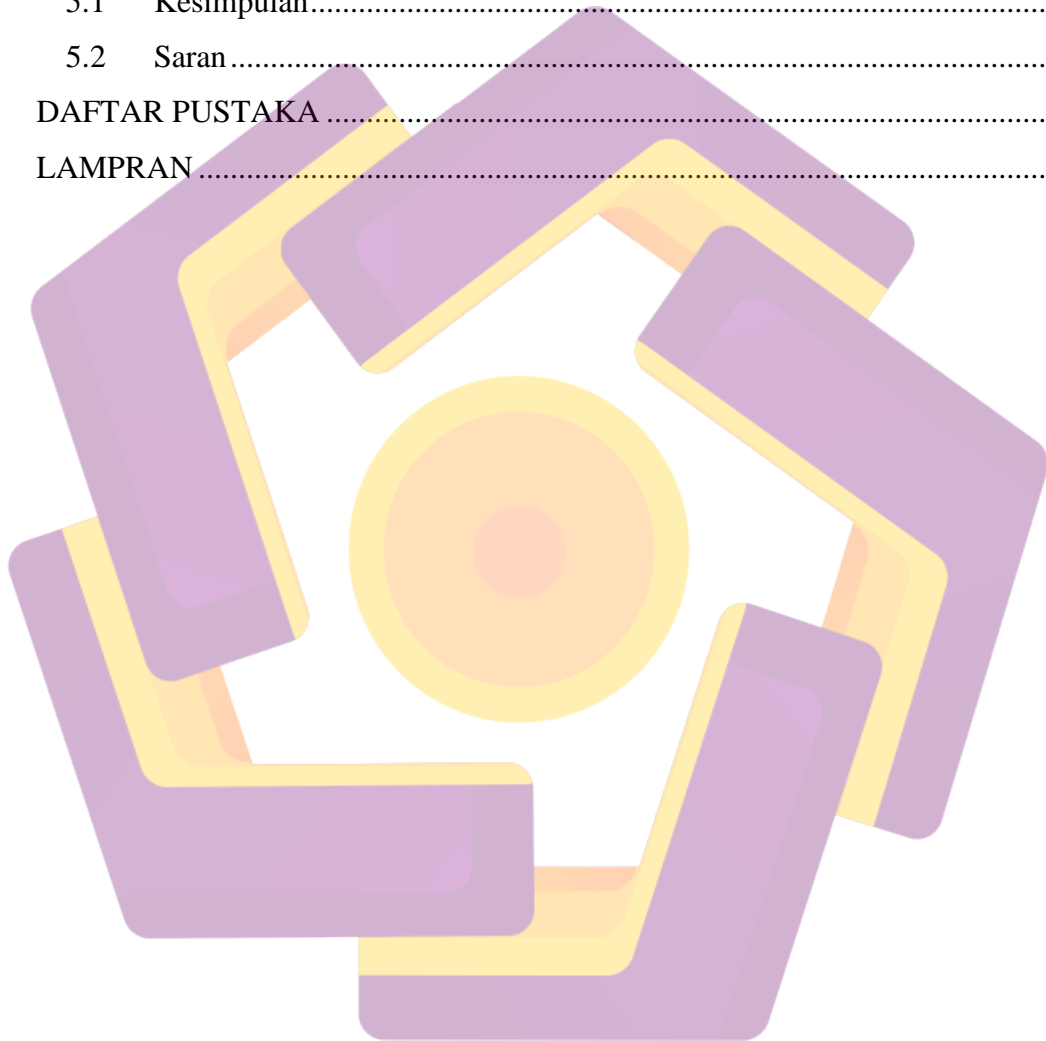
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Sejarah Multimedia	7
2.1.2 Definisi Multimedia	7
2.1.3 Pentingnya Multimedia	8
2.1.4 Perkembangan Multimedia	9
2.1.5 Objek-Objek Multimedia	10
2.2 Definisi Media	11

2.3	Definisi Promosi.....	13
2.3.1	Promosi	13
2.3.2	Tujuan Promosi	14
2.3.3	Definisi Media Promosi	14
2.3.4	Optimalisasi Pemanfaatan Media.....	15
2.4	Konsep Dasar Animasi	15
2.4.1	Definisi Animasi	15
2.4.2	Jenis Animasi	16
2.5	Definisi Interaktif	19
2.6	Pengertian Navigasi Struktur.....	20
2.6.1	Struktur Navigasi Linier.....	20
2.6.2	Struktur Navigasi Non Linier.....	20
2.6.3	Struktur Navigasi Hirarki.....	21
2.6.4	Struktur Navigasi Campuran (Composit).....	22
2.7	Tahapan Perancangan.....	22
2.7.1	Sisklus Hidup Pengembangan Multimedia	22
2.8	Peangkat Lunak yang digunakan.....	25
BAB III		28
ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI		28
3.1	Tinjauan Umum.....	28
3.1.1	Profil Griya Srikandi Permai.....	28
3.1.2	Visi dan Misi.....	29
3.2	Analisis Aplikasi	29
3.2.1	Analisis Kebutuhan	29
3.2.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	30
3.2.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	30
3.2.2	Analisis Kelayakan.....	32
3.2.2.1	Faktor Teknis.....	32
3.2.2.2	Faktor Hukum.....	33
3.2.2.3	Faktor Operasional	33
3.2.2.4	Faktor Strategik	33

3.3	Perancangan Aplikasi	34
3.3.1	Merancang Konsep.....	34
3.3.2	Merancang Isi.....	34
3.3.2.1	Merancang Naskah	36
3.3.2.2	Merancang Grafik.....	38
3.3.2.3	Halaman Pembuka (<i>intro</i>)	40
3.3.2.4	Halaman Menu Utama (<i>home</i>)	40
3.3.2.5	Halaman menu Profil.....	41
3.3.2.6	Halaman Menu Kontak	41
3.3.2.7	Halaman Menu Lokasi	42
3.3.2.8	Halaman Menu Produk.....	42
BAB IV	44
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	44
4.1	Memproduksi Aplikasi	44
4.1.1	Membuat Animasi 3D	45
4.1.2	Implementasi pada Adobe Flash	47
4.1.2.1	Import video	47
4.1.2.2	Import Suara	51
4.1.2.3	Membuat Tombol	51
4.2	Pembahasan	52
4.2.1	Pembahasan interface	52
4.2.1.1	Intro	52
4.2.1.2	Halaman Menu Utama.....	53
4.2.1.3	Halaman Profil	58
4.2.1.4	Halaman Kontak.....	58
4.2.1.5	Membuat file excutable	58
4.2.2	Ujicoba Aplikasi.....	60
4.2.2.1	Pengujian Loading file aplikasi	61
4.2.2.2	Blackbox Testing.....	62
4.2.3	Pemeliharaan Aplikasi	64
4.2.3.1	Komputer.....	65

4.2.3.2	CD Interaktif.....	65
4.2.3.3	Software.....	65
4.2.3.4	Pengeditan dan Update.....	65
BAB V.....		67
PENUTUP.....		67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....		69
LAMPRAN.....		70



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Spesifikasi <i>Hardware</i>	31
Tabel 3. 2 Keterangan Struktur Naskah Multimedia	37
Tabel 4. 1 Kesimpulan hasil loading aplikasi	62
Tabel 4. 2 Blackbox Testing	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Navigasi linier	20
Gambar 2. 2 Struktur Navigasi Non Linier	21
Gambar 2. 3 Struktur Navigasi Hierarki	21
Gambar 2. 4 Struktur Navigasi Composit	22
Gambar 2. 5 Siklus Pengembangan Multimedia.....	24
Gambar 2. 6 Interface Adobe After Effects CS6	25
Gambar 2. 7 interface Google Sketchup 2013	26
Gambar 2. 8 Interface Adobe After Effects CS6	27
Gambar 3. 1 Struktur Hierarki	35
Gambar 3. 5 Halaman Intro.....	40
Gambar 3. 6 Halaman Menu Utama	41
Gambar 3. 7 Halaman Menu Profil	41
Gambar 3. 8 Halaman Menu Kontak	42
Gambar 3. 10 Halaman Menu Lokasi	42
Gambar 3. 11 Halaman Menu Event.....	43
Gambar 4. 1 Modeling kompleks perumahan.....	46
Gambar 4. 2 Scene dalam google sketchup	46
Gambar 4. 3 Prefence animation google scetchup	47
Gambar 4. 4 Window import video pada flash	48
Gambar 4. 5 Embedded video in time line.....	49
Gambar 4. 6 Embeding video flash.....	50
Gambar 4. 7 Video dalam stage dan librari.....	50
Gambar 4. 8 Import suara dalam flash	51
Gambar 4. 9 Membuat tombol pada flash	52
Gambar 4. 10 Halaman intro.....	52

Gambar 4. 11 Halaman menu utama..... 53
Gambar 4. 12 Membuat file executable..... 59



INTISARI

Dengan semakin meningkatnya kebutuhan manusia akan tempat tinggal, maka perumahan digunakan sebagai alternatif dan solusi untuk memenuhi kebutuhan manusia di bidang papan, yang menjadi kebutuhan pokok setiap manusia. Apalagi Indonesia mempunyai potensi yang besar untuk pengembangannya.

Dipilihnya konsep pembangunan perumahan dalam pemenuhan kebutuhan pokok manusia di bidang papan tersebut disebabkan karena keterbatasan lahan yang semakin lama semakin menyempit dibandingkan pertumbuhan manusia yang dari tahun ke tahun semakin meningkat drastis jumlahnya. Diperlukan desain untuk membangun perumahan yang baik sehingga dapat dicapai hasil yang optimal terutama dalam pengerjaan dan pembangunan perumahan tersebut. Pada pelaksanaan pembangunan banyak terdapat kondisi yang harus diperhatikan seperti masalah sosial masyarakat, masalah waktu pelaksanaan pekerjaan maupun pada saat pelaksanaannya.

Masalah utama yang terjadi adalah dengan adanya pembukaan lahan baru terutama untuk daerah yang relatif padat bangunan dan lalu lintas, diperlukan pendekatan terhadap masyarakat disekitar lokasi yang akan di bangun perumahan tersebut.

Kata kunci : Perancangan, media promosi, interaktif, perumahan, PT. Griya Srikandi Permai

ABSTRACT

With the increasing human need for shelter, the housing is used as an alternative and a solution to meet human needs in the field of the board , which is a staple of every human being . Moreover, Indonesia has a huge potential for development. Chosen residential development concept in meeting basic human needs in the field of the board due to limited land increasingly narrower than human growth year-over- year increases in number derastis.

Design required to build good housing so as to achieve optimal results , especially in the construction and housing development.

In the implementation of development there are many conditions that must be considered such as social problems , problems of time during the execution of the work and its implementation . The main problem that occurs is with the opening of new land , especially for areas that are relatively dense buildings and traffic, the required approach to communities around the location of the housing will be built.

Keyword : *design, media promotion, interactive, housing,PT.Griya Srikandi Permai*