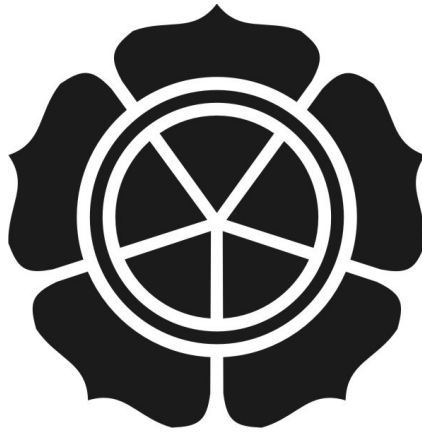


**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA STUDI  
KASUS PADA LEMBAGA SBMS PERSONAL DEVELOPMENT  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Aldrian Ferdianto**

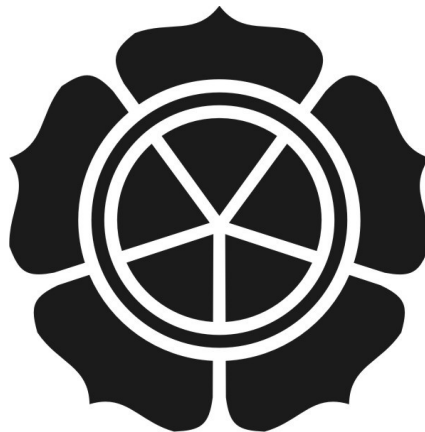
**07.12.2700**

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

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA STUDI  
KASUS PADA LEMBAGA SBMS PERSONAL DEVELOPMENT  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Aldrian Ferdianto**

**07.12.2700**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA STUDI  
KASUS PADA LEMBAGA SBMS PERSONAL DEVELOPMENT  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aldrian Ferdianto**

**07.12.2700**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 April 2012

**Dosen Pembimbing,**



**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**

**NIK. 190302047**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA STUDI  
KASUS PADA LEMBAGA SBMS PERSONAL DEVELOPMENT  
YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

**Aldrian Ferdianto**

**07.12.2700**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Juni 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
**NIK. 190302052**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 11 September 2014

**KETUA SEMKAM AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 Institusi Pendidikan, 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.

*Yogyakarta, 11 September 2014*

Yang membuat pernyataan,



**Aldrian Ferdianto**  
No. Mahasiswa : 07.12.2700

## MOTTO

*“...lakukan yang hari ini orang seusiamu tidak lakukan, agar bisa hidup seperti yang seusiamu tidak bisa hidup...”*

*“...Tak ada satu kebetulan di dunia ini, semua terjadi karena apa yang ada dalam diri kita...”*

**- Agus EH-**



## PERSEMBAHAN

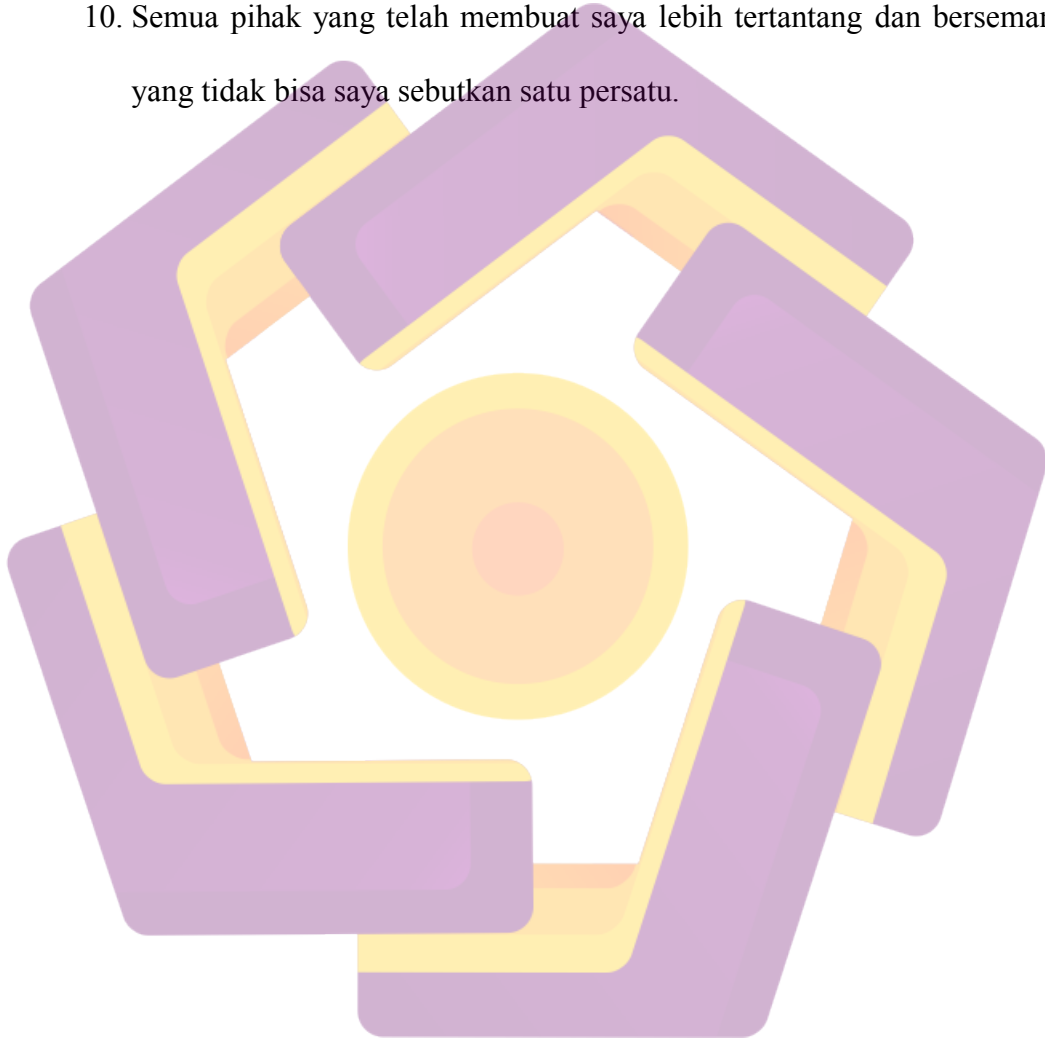
*Alhamdulillah rabbil'alamin*, Puji Syukur Kehadirat Allah SWT karena atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini dengan bangga dipersembahkan dan didedikasikan sepenuhnya kepada :

1. Bapak dan Ibu yang telah menciptakan kondisi tidak ideal dalam keluarga kita, berkat itu semua saya mendapatkan pelajaran sangat berharga yang tidak pernah saya dapatkan di sekolah manapun.
2. Mbak Dila dan Mas Agus yang dengan sabar membimbing dan memberikan banyak pelajaran kepada saya dalam menjalani dan memaknai kehidupan ini. Terimakasih atas doa dan kasih sayang yang telah diberikan kepada saya.
3. Simbok (Alm) dan Mbak Siti yang telah merawat saya sejak kecil, terimakasih atas semua yang kalian berikan kepada saya.
4. Keluarga besar CREATIVE SEMUT dan SPECTACULAR MIND SCHOOL. *Salam spektakuler!!!*
5. Keluarga besar SBMS Institute. Terimakasih atas kerjasamanya selama ini.
6. Segenap kawan-kawan AD!*JAVA* Partnership.
7. Seluruh teman kuliah saya SI kelas I angkatan 2007 yang merupakan kelas paling istimewa bagi saya.
8. Seluruh teman-teman MAN 1 Yogyakarta yang telah memberikan kenangan yang *cihuy!* pada masa-masa SMA. Dan teman-teman Jarwonisti

yang selalu dapat memahami saya. Terimakasih atas semua yang kalian berikan pada saya.

9. Kerjaan yang selalu datang saat saya menyusun skripsi membuat saya selalu bersemangat dan tertantang.

10. Semua pihak yang telah membuat saya lebih tertantang dan bersemangat yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.





## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur *Alhamdulillah* kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana program strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK AMIKOM) Yogyakarta. Adapun dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung kepada; Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta dan Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing. Keluarga dan teman-teman penulis yang selalu memberi dukungan dan doa.

Penulis sangat berharap adanya saran dan kritik dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penulis sebagai manusia yang tak lebih dari manusia biasa yang kerap kali tak luput dari kesalahan. Akhir kata semoga penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

*Yogyakarta, 11 September 2014*

Penulis

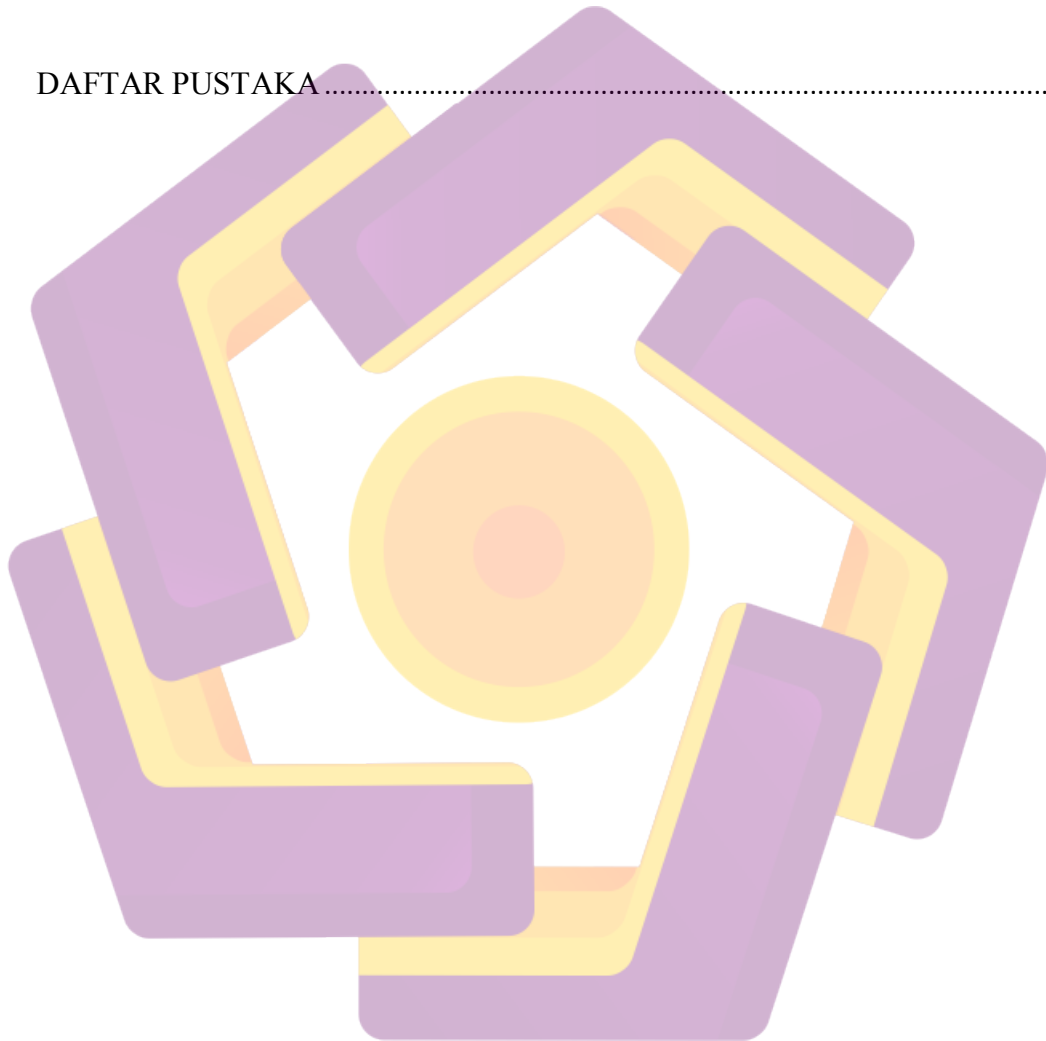
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Informasi	7
2.1.1 Kualitas Informasi	7
2.1.2 Nilai Informasi	8

2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1	Definisi Multimedia.....	8
2.2.2	Elemen – Elemen Multimedia.....	9
2.2.3	Struktur Sistem Aplikasi Multimedia.....	11
2.2.3.1	Struktur Linear.....	11
2.2.3.2	Struktur Menu.....	12
2.2.3.3	Struktur Hierarki.....	12
2.2.3.4	Struktur Jaringan.....	13
2.2.3.5	Struktur Kombinasi.....	14
2.3	Langkah – langkah Dalam Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	15
2.3.1	Pendefinisian Masalah Multimedia.....	16
2.3.1.1.	Studi Kelayakan.....	16
2.3.1.2.	Analisis Kebutuhan.....	16
2.3.1.3.	Merancang Konsep.....	16
2.3.1.4.	Merancang Isi Multimedia.....	17
2.3.1.5.	Menulis Naskah.....	19
2.3.1.6.	Merancang Grafik.....	22
2.3.1.7.	Pengetesan Sistem.....	22
2.3.1.8.	Penggunaan Sistem Multimedia.....	22
2.3.1.9.	Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	23
2.4	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	23
2.4.1	Adobe Flash.....	23
2.4.2	Adobe Premiere Pro.....	24
2.4.3	Adobe Soundbooth.....	24
2.4.3	Adobe Photoshop.....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>26</b>
3.1	Gambaran Umum Tentang SBMS Personal Development.....	26
3.1.1	Visi.....	28
3.1.2	Misi.....	28
3.2	Analisis Sistem.....	28

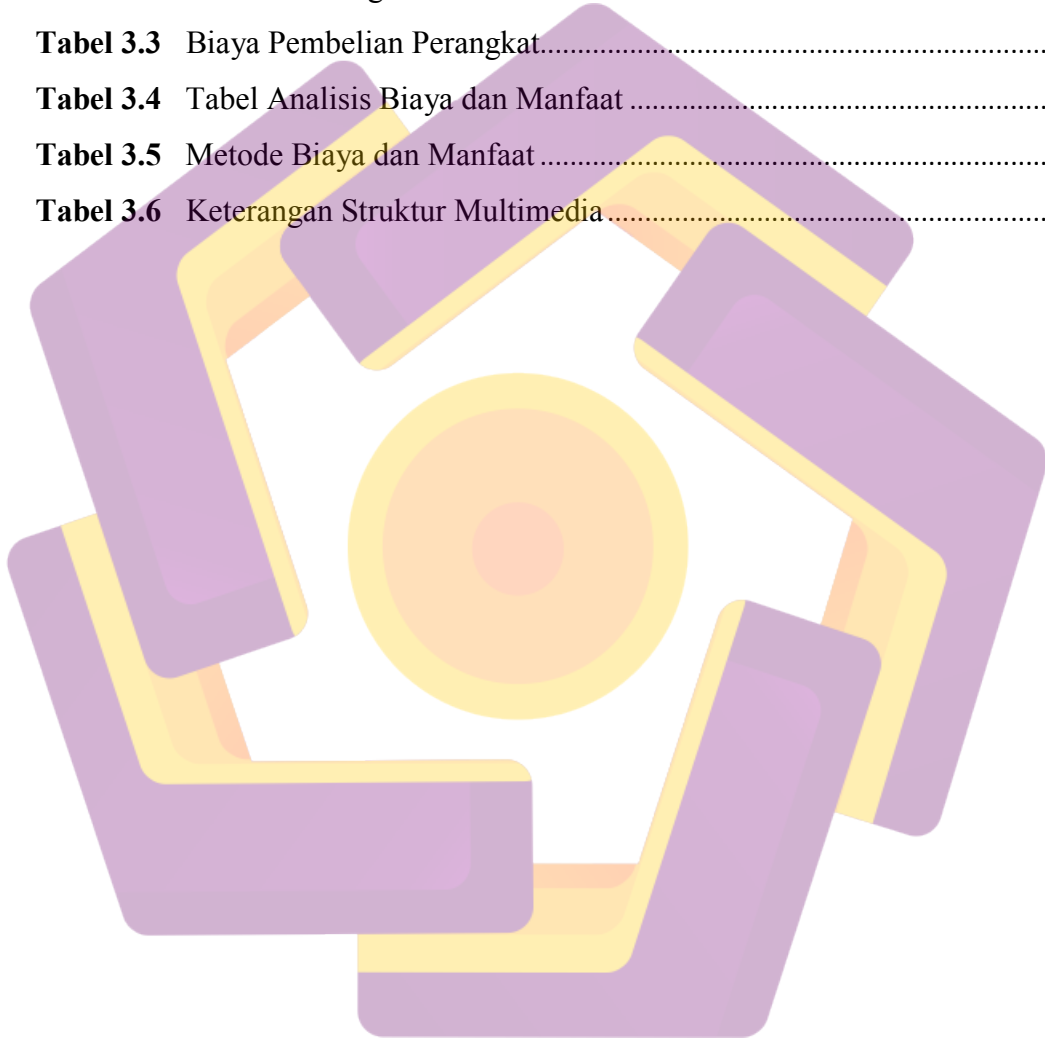
3.2.1	Identifikasi Masalah .....	29
3.2.2	Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threats) .....	31
3.2.2.1	Strength (Kekuatan).....	32
3.2.2.2	Weakness (Kelemahan).....	33
3.2.2.3	Opportunity (Kesempatan).....	33
3.2.2.4	Threats (Ancaman).....	34
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	38
3.2.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	38
3.2.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	39
3.2.3.4	Aspek Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ).....	39
3.2.4	Analisis Biaya dan Manfaat .....	40
3.2.4.1	Metode Periode Pengembalian ( <i>Payback Periode</i> ).....	45
3.2.4.2	Metode Pengembalian Investasi ( <i>Return Of Investment</i> ).....	46
3.2.4.3	Metode Nilai Sekarang Bersih ( <i>Net Present Value</i> ) .....	47
3.3	Perancangan Sistem.....	48
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM .....</b>		<b>64</b>
4.1	Memproduksi Sistem Multimedia .....	64
4.1.1	Membuat Background.....	64
4.1.2	Mengedit Suara .....	67
4.1.3	Mengedit Video.....	68
4.1.4	Membuat Aplikasi Multimedia Interaktif di Adobe Flash CS 5 .....	70
4.2	Implementasi .....	82
4.2.1	Pengetesan.....	82
4.2.1.1	Pengetesan Sistem .....	82
4.2.1.2	Pengetesan Pemakai .....	84
4.2.2	Manual Aplikasi .....	86
4.2.3	Manual Instalasi.....	97
4.2.4	Pemeliharaan Sistem.....	97
4.2.4.1	Hardware .....	98
4.2.4.2	Software .....	99

4.2.4.3 Pengeditan dan Update.....	99
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>100</b>
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran.....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>102</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b>	Rencana Kegiatan.....	6
<b>Tabel 3.1</b>	Matrik SWOT .....	32
<b>Tabel 3.2</b>	Matriks Strategi Kombinasi Internal-Eksternal .....	35
<b>Tabel 3.3</b>	Biaya Pembelian Perangkat.....	41
<b>Tabel 3.4</b>	Tabel Analisis Biaya dan Manfaat .....	44
<b>Tabel 3.5</b>	Metode Biaya dan Manfaat .....	48
<b>Tabel 3.6</b>	Keterangan Struktur Multimedia.....	49



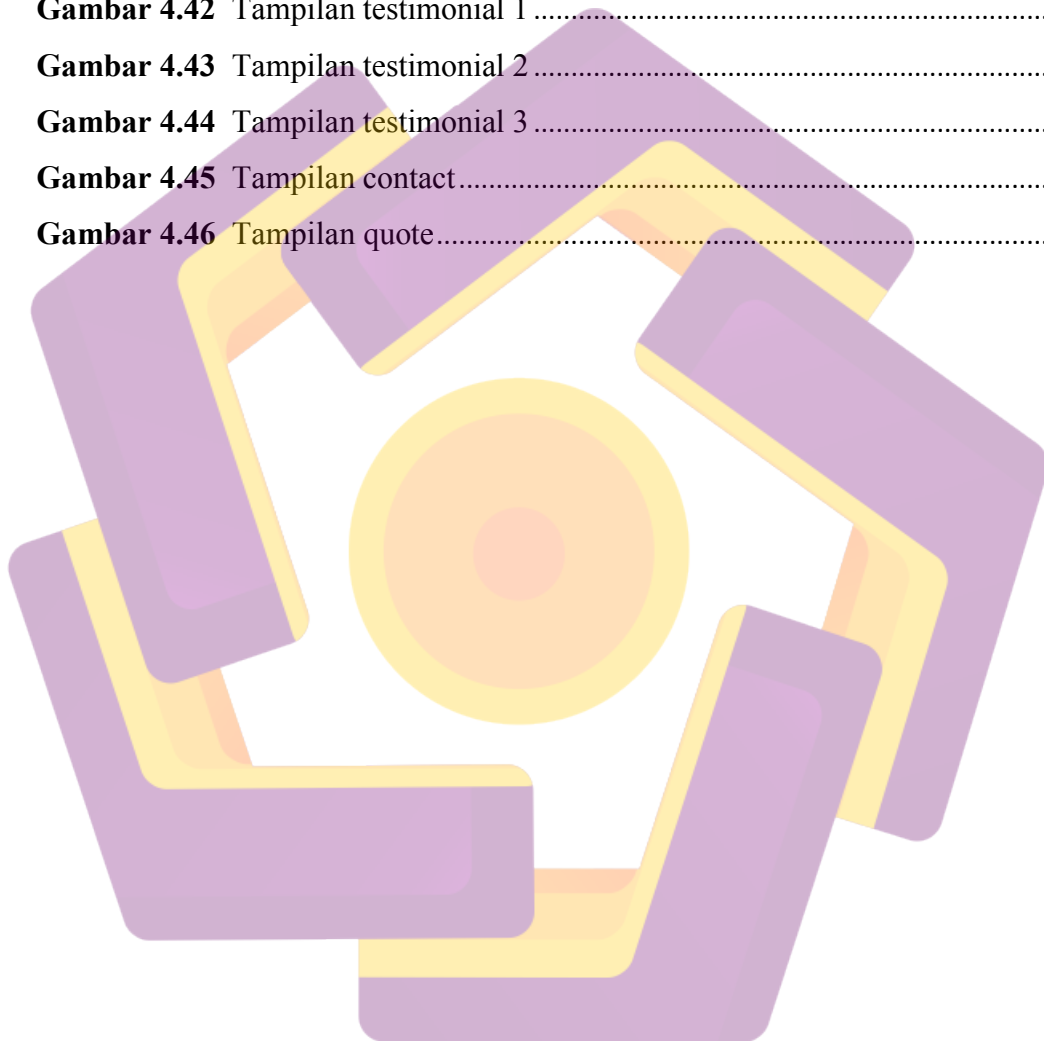
## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Element Multimedia .....	9
<b>Gambar 2.2</b>	Struktur Linear .....	11
<b>Gambar 2.3</b>	Struktur Menu .....	12
<b>Gambar 2.4</b>	Struktur Hirarki .....	13
<b>Gambar 2.5</b>	Struktur Jaringan .....	14
<b>Gambar 2.6</b>	Struktur Kombinasi .....	15
<b>Gambar 2.7</b>	Adoe Flash CS5 .....	23
<b>Gambar 2.8</b>	Adobe Premiere Pro CS 5 .....	24
<b>Gambar 2.9</b>	Adobe Soundbooth CS 5 .....	25
<b>Gambar 2.10</b>	Adobe Photoshop CS 5 .....	25
<b>Gambar 3.1</b>	Struktur multimedia .....	48
<b>Gambar 3.2</b>	Sketsa tampilan preloader .....	53
<b>Gambar 3.3</b>	Sketsa tampilan menu utama (home) .....	54
<b>Gambar 3.4</b>	Sketsa tampilan menu about .....	55
<b>Gambar 3.5</b>	Sketsa tampilan sub menu product .....	56
<b>Gambar 3.6</b>	Sketsa tampilan workshop (SBMS Workshop) .....	57
<b>Gambar 3.7</b>	Sketsa tampilan kelas (SBMS Class) .....	58
<b>Gambar 3.8</b>	Sketsa tampilan klinik (SBMS Clinic) .....	59
<b>Gambar 3.9</b>	Sketsa tampilan menu gallery .....	60
<b>Gambar 3.10</b>	Sketsa tampilan menu testimonial .....	61
<b>Gambar 3.11</b>	Sketsa tampilan menu contact .....	62
<b>Gambar 3.12</b>	Sketsa tampilan quote .....	63
<b>Gambar 4.1</b>	Produksi sistem multimedia .....	64
<b>Gambar 4.2</b>	Background .....	65
<b>Gambar 4.3</b>	Pembuatan background 1 .....	66
<b>Gambar 4.4</b>	Pembuatan guide .....	66
<b>Gambar 4.5</b>	Background jadi .....	67
<b>Gambar 4.6</b>	Tampilan jendela editor .....	68

<b>Gambar 4.7</b>	Tampilan jendela timeline.....	69
<b>Gambar 4.8</b>	Tampilan export setting.....	70
<b>Gambar 4.9</b>	Properties .....	71
<b>Gambar 4.10</b>	Library.....	71
<b>Gambar 4.11</b>	Timeline .....	72
<b>Gambar 4.12</b>	Membuat tombol.....	73
<b>Gambar 4.13</b>	Script tombol .....	73
<b>Gambar 4.14</b>	Pembuatan scrollbar 1.....	74
<b>Gambar 4.15</b>	Pembuatan scrollbar 2.....	74
<b>Gambar 4.16</b>	Pembuatan scrollbar 3.....	75
<b>Gambar 4.17</b>	Pembuatan scrollbar 4.....	75
<b>Gambar 4.18</b>	Pembuatan scrollbar 5.....	76
<b>Gambar 4.19</b>	Pembuatan scrollbar 6.....	76
<b>Gambar 4.20</b>	Pembuatan scrollbar 7.....	77
<b>Gambar 4.21</b>	Import video 1 .....	77
<b>Gambar 4.22</b>	Import video 2 .....	78
<b>Gambar 4.23</b>	Import video 3 .....	79
<b>Gambar 4.24</b>	Publish settings.....	81
<b>Gambar 4.25</b>	Tampilan preloader 1 .....	86
<b>Gambar 4.26</b>	Tampilan preloader 2.....	87
<b>Gambar 4.27</b>	Tampilan home.....	87
<b>Gambar 4.28</b>	Tampilan about.....	88
<b>Gambar 4.29</b>	Tampilan product.....	88
<b>Gambar 4.30</b>	Tampilan SBMS workshop.....	89
<b>Gambar 4.31</b>	Tampilan Basic Workshop 1.....	89
<b>Gambar 4.32</b>	Tampilan Basic Workshop 2.....	90
<b>Gambar 4.33</b>	Tampilan Basic Workshop 3.....	90
<b>Gambar 4.34</b>	Tampilan Basic Workshop 4.....	91
<b>Gambar 4.35</b>	Tampilan SBMS clinic .....	91
<b>Gambar 4.36</b>	Tampilan Daftar Permasalahan 1 .....	92



<b>Gambar 4.37</b>	Tampilan Daftar Permasalahan 2 .....	92
<b>Gambar 4.38</b>	Tampilan SBMS class.....	93
<b>Gambar 4.39</b>	Tampilan Kelas Personal Development.....	93
<b>Gambar 4.40</b>	Tampilan Kelas Masterpiece.....	94
<b>Gambar 4.41</b>	Tampilan gallery .....	94
<b>Gambar 4.42</b>	Tampilan testimonial 1 .....	95
<b>Gambar 4.43</b>	Tampilan testimonial 2 .....	95
<b>Gambar 4.44</b>	Tampilan testimonial 3 .....	96
<b>Gambar 4.45</b>	Tampilan contact.....	96
<b>Gambar 4.46</b>	Tampilan quote.....	97



## INTISARI

SBMS Personal Development merupakan lembaga dibawah naungan PT De Flexible Movement yang bergerak di bidang peningkatan mutu dan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Metode yang digunakan adalah The Source of Body, Mind and Soul Therapy (SBMS Therapy), yaitu terapi psikologi dengan pendekatan atas faktor Body (Tubuh), Mind (Pikiran), dan Soul (Jiwa) untuk mengatasi masalah emosi dengan meningkatkan kesadaran dan kontrol diri atas rasa raga dan rasa perasaan yang ada dalam diri seseorang.

Lembaga SBMS Personal Development saat ini telah menggunakan website dan media cetak berupa brosur untuk kepentingan promosi. Website sangat cocok sebagai media promosi online, dengan jangkauan publikasi yang sangat umum dan luas. Sedangkan brosur sebagai media promosi offline, memiliki kelemahan dimana informasi kurang dapat disampaikan secara lengkap.

Dengan dibuatnya multimedia CD interaktif sebagai media promosi offline adalah suatu strategi agar dapat memaksimalkan penyampaian informasi secara lengkap, mudah dipahami dan menjadi lebih menarik. Kelebihan lainnya adalah bentuk CD interaktif yang praktis mempermudah penyampaian saat presentasi kepada tamu kantor, peserta workshop, pelatihan, dan diberikan pada klien sebagai souvenir.

**Kata Kunci:** Perancangan, Media Promosi, Multimedia, CD Interaktif

## **ABSTRACT**

*SBMS Personal Development is an agency under the auspices of PT De Flexible Movement engaged in quality improvement and quality of Human Resources (HR). The method used is The Source of Body, Mind and Soul Therapy (SBMS Therapy), namely psychological therapy with factor approach to Body (Body), Mind (Mind), and Soul (Soul) to cope with emotional problems by increasing awareness and self-control upper body and the sense of feeling a sense of existing in a person.*

*Institute for Personal Development SBMS currently using the website and print media such as brochures for promotional purposes. The website is perfect as a media campaign online, with a range of publications which are very common and widespread. While the brochures as offline media campaign, has the disadvantage that less information can be delivered in full.*

*With the establishment of an interactive multimedia CD as offline media campaign is a strategy to maximize the delivery of complete information, easy to understand and become more attractive. Another plus is the practical form of an interactive CD that facilitate the delivery of a presentation to the office, workshop participants, training, and given to the client as a souvenir.*

**Keywords:** *Design, Media Promotion, Multimedia, Interactive CD*