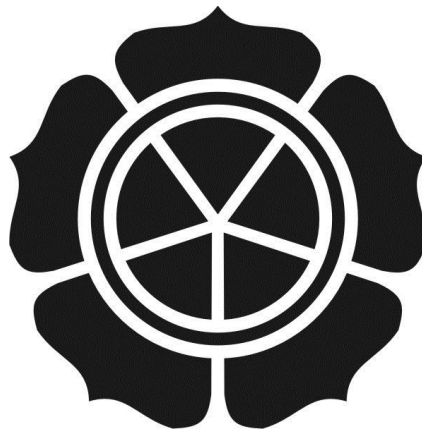


**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI BENGKEL EVOLUTION
MAGELANG BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF**

SKRIPSI



disusun oleh

Galang Iansaesa

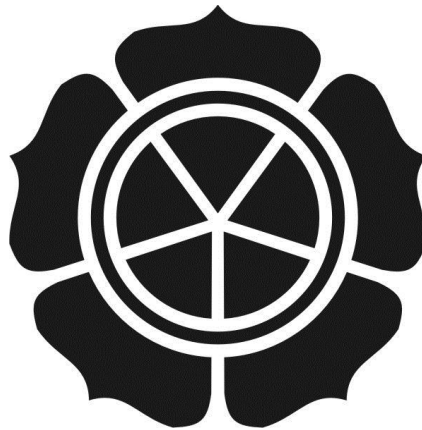
09.12.3653

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

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI BENGKEL EVOLUTION
MAGELANG BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Galang Iansaesa

09.12.3653

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Media Informasi Bengkel Evolution Magelang
Berbasis Multimedia Interaktif**

yang di persiapkan dan disusun oleh

Galang Iansaesa

09.12.3653

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Desember 2013

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M. Kom

NIK.190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Media Informasi Bengkel Evolution Magelang
Berbasis Multimedia Interaktif**

yang di persiapkan dan disusun oleh

Galang Iansaesa
09.12.3653

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Desember 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK.190302182



M. Rudvanto Arief, MT
NIK.190302098



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK.190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Januari 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M
NIK. 190302001

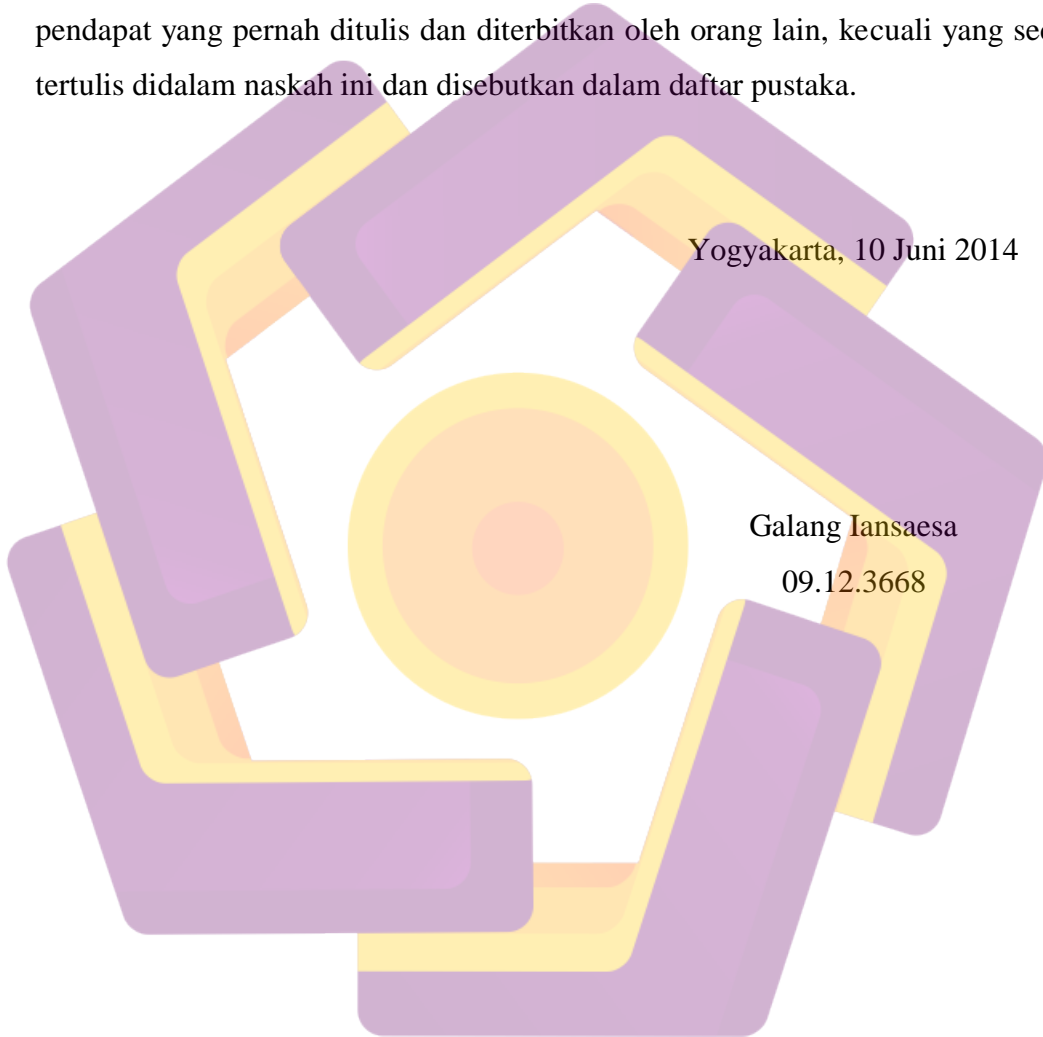
PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis didalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Juni 2014

Galang Iansaesa

09.12.3668



HALAMAN MOTTO

Sukses terbentuk dari menjalani satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan antusiasme. Kegagalan itu sangat wajar terjadi, sehingga bila kita mampu mempertahankan semangat dan keyakinan kita akan tujuan yang hendak kita capai, maka kita pasti berhasil mencapainya.

~ Winston Churchill ~

Sesungguhnya allah sekali-kali tidak aman mengubah sesuatu nikmat yang telah did anugerahkan-Nya kepada suatu kaum, hingga kaum itu merubah apa yang ada pada diri mereka sendiri

~ Q.S An Anfaal 8 : 53 ~

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ *Allah SWT yang telah memberikan banyak keajaiban, keberuntungan, kesehatan, kemudahan, serta kelancaran hingga aku mampu mendapatkan gelar S.Kom ini.*
- ❖ *Kedua orang tuaku yang telah mendidik dan selalu memberikan nasehat untuk menjadi anak yang berbakti.*
- ❖ *Terima kasih owner Bengkel Evolution Magelang, Dana, S.Kom dan seluruh karyawan Evolution Magelang atas izin dan bantuannya.*
- ❖ *Dosen Pembimbing, Bpk Tonny Hidayat, M.Kom yang telah membimbing dan memberikan arahan-arahan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Saya bersyukur sekali bapak jadi Dosen Pembimbingku. Sekali lagi terima kasih.*
- ❖ *Adiku Sirihida makasih atas semua bantuannya .*
- ❖ *Teman - teman restu, niko, randy terimakasih atas supportnya.*
- ❖ *Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semua ini takkan terwujud tanpa dukungan kalian.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah dan Inayah-Nya sehingga dapat terselesaikannya skripsi dengan judul **“Pembuatan Media Informasi Bengkel Evolution Magelang Berbasis Multimedia Interaktif “**

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini penulis telah begitu banyak memperoleh bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak

Dalam kesempatan kali ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan S1-SI STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.kom selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbing penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Semoga amal kebaikan senantiasa mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa didalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca.

Akhir kata penyusun berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan yang berguna bagi semua pihak.

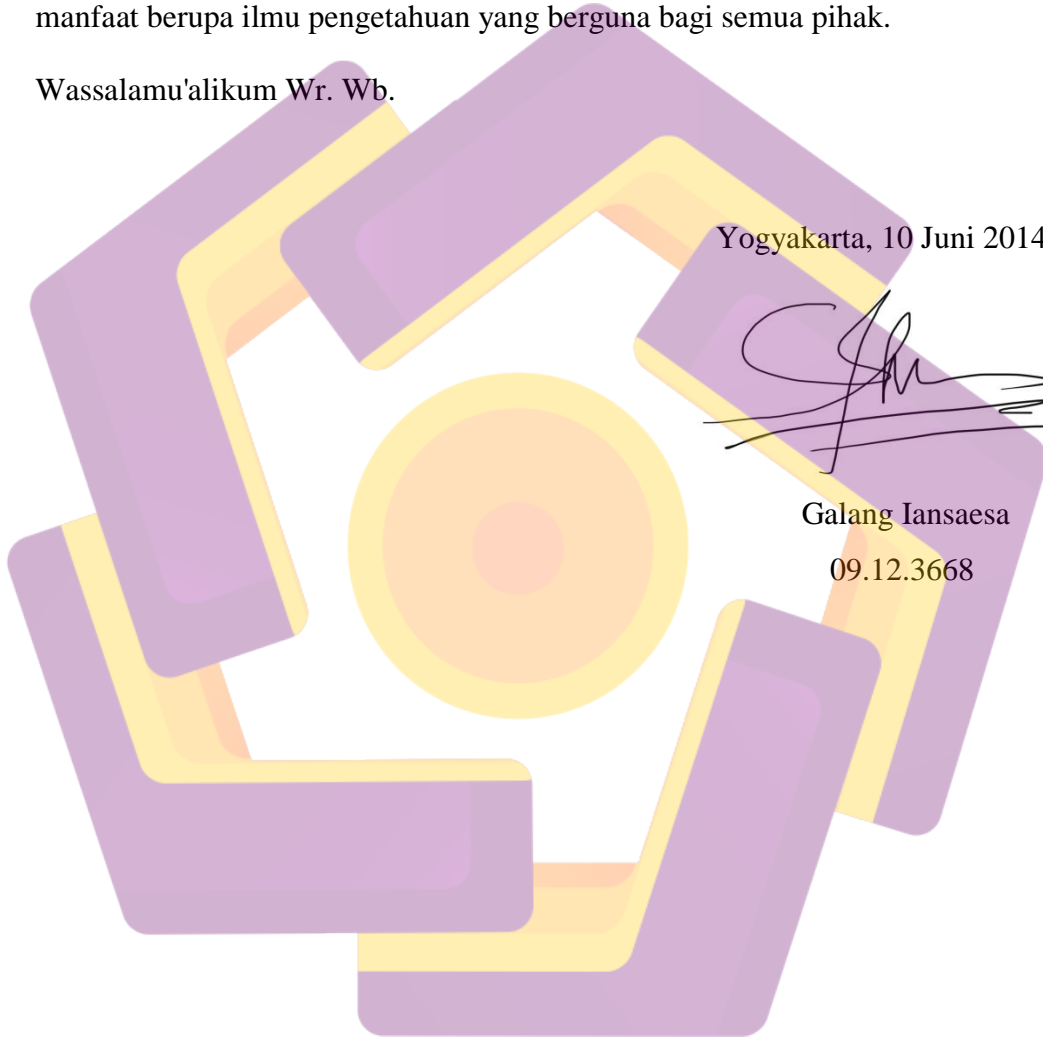
Wassalamu'alikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 Juni 2014



Galang Iansaesa

09.12.3668



DAFTAR ISI

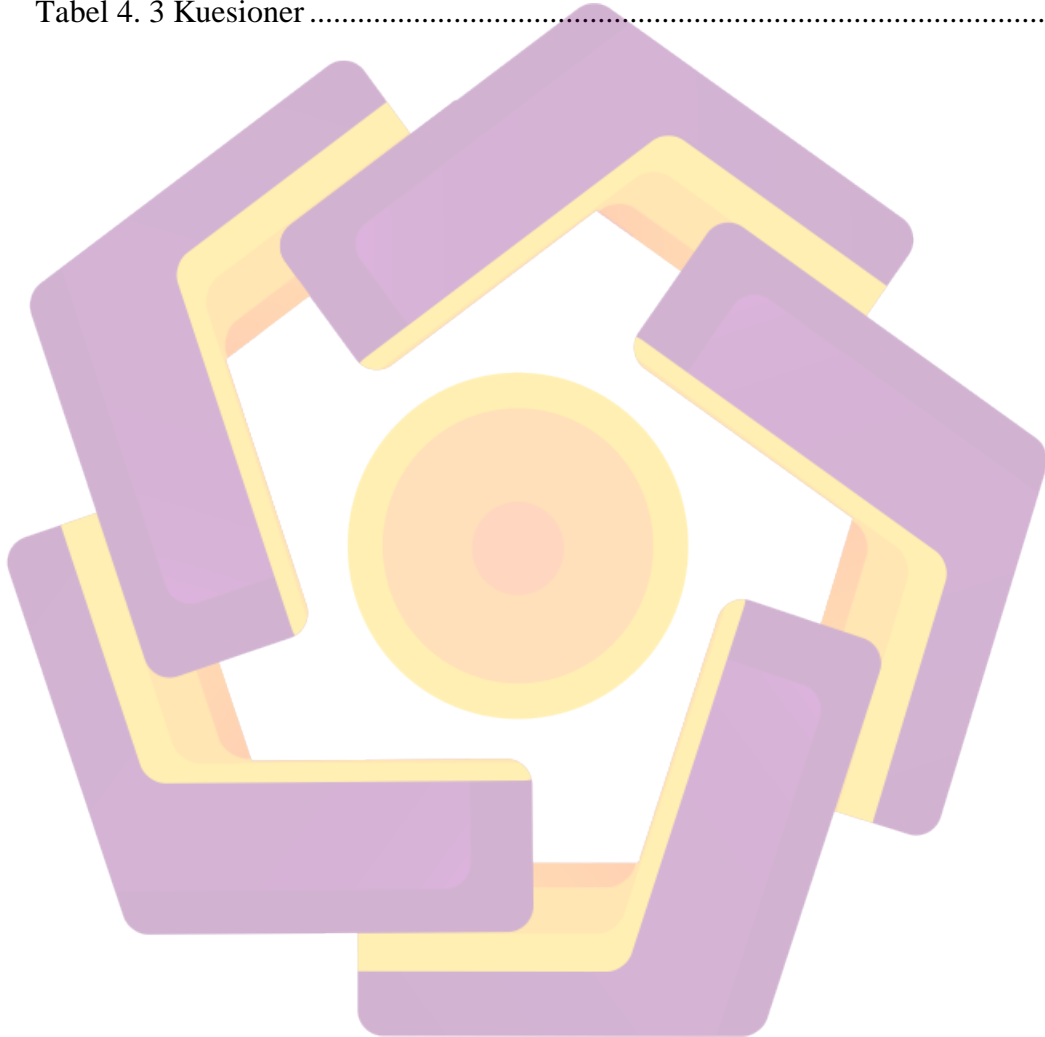
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRAKSI.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.6 Sistematika laporan penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.1 Definisi Multimedia.....	7
2.1.2 Sejarah Multimedia.....	8
2.1.3 Pengertian Multimedia.....	9
2.1.4 Media Interaktif.....	9
2.1.5 Objek Multimedia.....	10
2.2 Jenis – Jenis produk Multimedia.....	13
2.2.1 Multimedia Content Production.....	13
2.3 Pengembangan Sistem Multimedia.....	17
2.3.1 Struktur Desain Multimedia.....	19
2.3.2 Struktur Linier.....	19
2.3.3 Struktur Menu.....	20

2.3.4	Struktur Hierarki	21
2.3.5	Struktur Jaringan	22
2.3.6	Struktur Kombinasi	23
2.4	Multimedia Interaktif.....	25
2.5	Pengertian Kuesioner.....	25
2.5.1	Jenis kuesioner	26
2.6	Perangkat Lunak.....	27
2.6.1	Adobe Flash CS3.....	27
2.6.2	Adobe Photoshop CS3	28
2.6.3	Adobe Premiere Pro CS3	29
BAB III	31
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	31
3.1	Gambaran Umum Bengkel Evolution	31
3.1.1	Latar Belakang Bengkel Evolution	31
3.1.2	Visi	32
3.1.3	Misi	32
3.2	Studi Kelayakan Sistem.....	32
3.2.1	Analisis Kelayakan Hukum.....	32
3.2.2	Analisis Kelayakan Strategik	33
3.3	Analisis Sistem	34
3.3.1	Mengidentifikasi Masalah.....	35
3.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	36
3.3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.4	Perancangan Sistem Multimedia	39
3.4.1	Perancangan Konsep	39
3.4.2	Perancangan Isi	40
3.4.3	Perancangan Naskah	42
3.4.3.1	Profil	42
3.4.3.2	Produk	43
3.4.3.3	Galeri	44
3.4.4	Perancangan Grafik.....	45
BAB IV	51
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51

4.1	Memproduksi Sistem.....	51
4.1.1	Implementasi Sistem	51
4.1.2	Pembuatan Background	51
4.1.3	Pembuatan Intro	52
4.1.4	Pembuatan Tombol	54
4.1.5	Pembuatan Auidio.....	55
4.1.6	Pembuatan File. Exe.....	56
4.2	Manual Program	57
4.2.1	Intro	57
4.2.2	Menu Beranda	57
4.2.3	Produk	58
4.2.4	Menu Galeri	59
4.2.5	Menu Pengaturan	59
4.2.6	Keluar	60
4.3	Menggunakan Sistem	60
4.3.1	Pengguna client	60
4.4	Implementasi	61
4.5	Mengetes Sistem.....	63
4.5.1	Black box testing.....	63
4.5.2	Pengujian Terhadap Pengguna	65
4.6	Pembahasan	66
4.6.1	<i>Actionscript</i> Pada Masing - Masing Tombol	68
4.6.2	<i>Actionscript</i> Pada Pemilihan	70
4.6.3	<i>Actionscript</i> Pada Pengaturan	72
4.6.4	<i>Actionscript</i> Pada Galeri	74
4.7	Memelihara Sistem.....	74
4.7.1	Pemeliharaan Hadware.....	74
4.7.2	Pemeliharaan Perangkat lunak	74
BAB V	75
PENUTUP	75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel SWOT	18
Tabel 3. 1 Daftar Spesifikasi Hardware	37
Tabel 3. 2 Daftar Spesifikasi Minimum.....	38
Tabel 4. 1 Daftar Kegiatan Implementasi	62
Tabel 4. 2 Pengetesan Black Box Testing.....	64
Tabel 4. 3 Kuesioner	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	10
Gambar 2. 2 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	17
Gambar 2. 3 Struktur Linear	20
Gambar 2. 4 Struktur Menu	21
Gambar 2. 5 Struktur Hierarki	22
Gambar 2. 6 Struktur Jaringan	23
Gambar 2. 7 Struktur Kombinasi	24
Gambar 2. 8 Tampilan Adobe Flash CS3	27
Gambar 2. 9 Tampilan Adobe Photoshop CS3	28
Gambar 2. 10 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3	29
Gambar 3. 1 Struktur Menu	41
Gambar 3. 2 Tampilan Halaman Intro	45
Gambar 3. 3 Tampilan Menu Utama.....	46
Gambar 3. 4 Tampilan Menu Beranda.....	47
Gambar 3. 5 Tampilan Menu Produk.....	47
Gambar 3. 6 Tampilan Menu Restorasi	48
Gambar 3. 7 Tampilan Body Kit	48
Gambar 3. 8 Tampilan Body Repair	49
Gambar 3. 9 Tampilan Menu Galeri	49
Gambar 3. 10 Tampilan Menu Pengaturan	50
Gambar 3. 11 Tampilan Menu Keluar	50
Gambar 4. 1 New Document Flash File ActionScript 2.0	51
Gambar 4. 2 Pembuatan Loading.....	52
Gambar 4. 3 Cara Mengimpor Gambar.....	53
Gambar 4. 4 Gambar masuk ke library	53
Gambar 4. 5 Membuat Tombol button.....	54
Gambar 4. 6 Cara Mengimpor Audio	55
Gambar 4. 7 Gambar masuk ke library	55
Gambar 4. 8 Pembuatan Exe.....	56
Gambar 4. 9 Tampilan Program.....	59
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Utama.....	59
Gambar 4. 11 Tampilan Beranda	58
Gambar 4. 12 Tampilan Produk	58
Gambar 4. 13 Menu Galeri.....	59
Gambar 4. 14 Menu Pengaturan.....	59
Gambar 4. 15 Menu Keluar.....	60

INTISARI

Penelitian ini dilaksanakan di Bengkel Evolution Magelang. Tujuan pembuatan media interaktif adalah untuk membantu mengkomunikasikan informasi serta memperjelas informasi tersebut kepada masyarakat.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat membuat masyarakat memasuki era teknologi modern. Demi terciptanya kemajuan dalam bidang informasi yang bermanfaat bagi masyarakat dan menunjang teknologi, maka dilakukan sebuah kebijakan dengan menggunakan metode-metode yang memanfaatkan teknologi informasi, diantaranya dibidang aplikasi multimedia sebagai media informasi kepada masyarakat.

Didalam aplikasi pengembangan ini di buat dalam bentuk statis, sehingga ketika user memakai aplikasi tersebut tidak dapat mengubah isi konten dan mengubah interfacenya.aplikasi ini menawarkan tampilan yang menarik, simple, dan interaktif serta inovatif.

ABSTRACT

The purpose of making interactive media is to assist in the evolution of media sales services and provide information to the right through a person who has the ability and status in evolution that can communicate the information. Research methods in use in the form of literature, research directly in the field, as well as interviews with relevant resource persons.

The results achieved are a draft profile video can visually attractive person in the development of the automotive community According to research done, then the conclusion is during this evolution just automobile club community. Targeted audience will be given the information that evolution is not just a car but a community automotive group which forms a means to strengthen the cooperation relations among fellow automotive enthusiasts and owners of the business entered into a collaboration with another organization or private organizations for the benefit of the development of the organization.

The development application is made in the form of static, so that when the user wears the application can not change and change the content of this interfacenya. aplikasi offers an attractive appearance, simple, and interactive and innovative.

This application making use of some software that is adobe flash cs 3, adobe photoshop cs 3, adobe cs 3 primire pro, adobe after effects cs 3, adobe soundboard.

Keywords: Multimedia, Company Profile, Adobe Flash, Informas