

**ANALISIS VISUAL KREATIF MULTIMEDIA PRESENTASI SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA LAUNDRY SIMPLY FRESH**

SKRIPSI



disusun oleh

Rizki Johansyah

09.12.370

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

**ANALISIS VISUAL KREATIF MULTIMEDIA PRESENTASI SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA LAUNDRY SIMPLY FRESH**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rizki Johansyah

09.12.3770

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS VISUAL KREATIF MULTIMEDIA PRESENTASI SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA LAUNDRY SIMPLY FRESH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizki Johansyah

09.12.3770

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Desember 2013

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS VISUAL KREATIF MULTIMEDIA PRESENTASI SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA LAUNDRY SIMPLY FRESH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizki Johansyah
09.12.3770

telah dipertahankan di depan Dewan penguji
pada tanggal 27 Febuari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Maret 2015



KETUA SYMNIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, 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, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

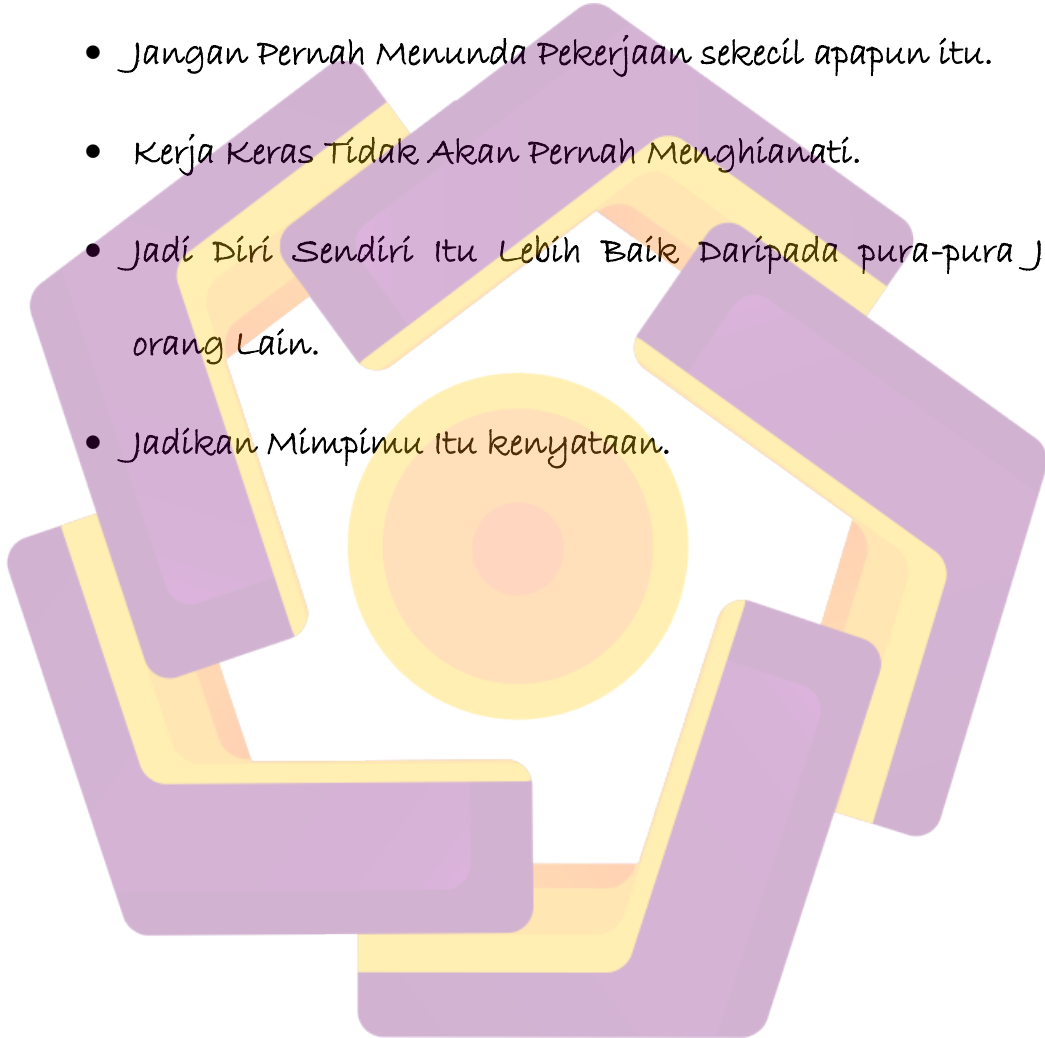
Yogyakarta, 13 Maret 2015

Rizki Johansyah

09.12.3770

MOTTO

- Menghargai setiap orang yang telah mengenal dan mengisi kehidupan menjadikan hidup yang lebih bermakna.
- Jangan Pernah Menunda Pekerjaan sekecil apapun itu.
- Kerja Keras Tidak Akan Pernah Menghianati.
- Jadi Diri Sendiri Itu Lebih Baik Daripada pura-pura jadi orang lain.
- Jadikan Mimpi-mu itu kenyataan.



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya serta Nabi Muhammad SAW yang menjadi tauladan bagi seluruh umat manusia, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Bapak, Ibu dan kakak tercinta, terimakasih atas semuanya, dari kasih sayang, pengorbanan, kepercayaan, dukungan, dan do' a yang selalu mengiringi dimana saya melangkah untuk memperoleh kemudahan dan kebahagiaan.
- ❖ Keluarga besar Alm. H. Abdul Aziz dan Alm. H. Mursallin yang telah memberi motivasi sehingga dapat melaksanakan penyusunan skripsi sampai tuntas.
- ❖ Sri Sumarti S.farm Apt. yang selama ini selalu menemani, memberi semangat, doa, kasih sayang dan inspirasi dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini
- ❖ Teman-teman seperjuanganku di STMIK Amikom Yogyakarta angkatan 09 khususnya kelas S1-SI-04 pengalaman yang sangat

berharga dan luar biasa dapat mengenal kalian semua, kalian adalah keluarga baru semoga sukses semua. Semoga kita semua lekas berjaya dan berguna bagi Nusa dan Bangsa.

- ❖ Teman-teman nongkrong bareng di warung kopi Sulis, Aswan, Hangga, Asep, Sofyan, Adit, Brian, Hery Batak.
- ❖ Teman-teman Jogja Tebir Foundation "JTF" Adit, Toro, Gemen, Rizcool, Dimas, Oghe, Nico, Sigit, dll.
- ❖ Teman-teman kos "EHEM" Mas Wahyu, May, Cang Amir, Sandy, Ibenk, Dede, Rian, Rey, Awul.
- ❖ Teman-teman Daerah Istimewa Jakmania (D.I.J) & Curva Nord PERSIJA (CNP)
- ❖ Terima kasih kepada teman-teman yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini yang namanya tidak dapat disebut satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Visual Kreatif Multimedia Presentasi Sebagai Media Promosi Pada Laundry Simply Fresh”.

Terselesainya skripsi ini tidak lepas dari dukungan moril, bimbingan, saran, dan nasehat dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terimakasih atas bimbingan, dukungan, bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M Selaku Ketua Jurusan Sistem Infomasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto M.kom selaku dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, banyak membantu, serta memberikan petunjuk yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini.
4. Segenap Dosen Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Agung selaku Pemilik Laundry Simply Fresh dan staf yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi di Laundry Simply fresh.

6. Kedua orang tua dan adik tercinta, yang telah banyak memberi dukungan, perhatian, nasehat, serta doa yang tulus.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari banyak kekurangan, oleh karenanya kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamualaikum, Wr. Wb.

Yogyakarta, 13 Maret 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
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 Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.1.1 Teori Visual	7
2.1.2 Konsep Dasar Animasi	10
2.1.2.1 Pengertian Animasi	10
2.1.2.2 Fungsi Animasi	11
2.1.2.3 Jenis Animasi	12
2.1.3 Teori Kreatif	18
2.1.4 Media Promosi	18

2.1.5 Dasar Multimedia.....	19
2.1.5.1 Pengertian Multimedia.....	19
2.1.5.2 Keuntungan Informasi berbasis Multimedia.....	21
2.1.5.3 Objek-Objek Multimedia	22
2.1.5.4 Struktur Aplikasi Multimedia	23
2.2 Langkah-langkah Pengembangan System	26
2.3 Pengujian Sistem Multimedia	29
2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan	29
2.4.1 <i>Adobe Flash</i> CS3 Profesional	30
2.4.2 <i>Adobe Photoshop</i> CS4	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	33
3.1 Tinjauan Umum	33
3.1.1 Sejarah Simply Fresh Laundry.....	33
3.1.2 Tujuan	35
3.1.3 Visi.....	35
3.1.4 Misi	35
3.2 Analisis	35
3.2.1 Analisis Iklan Kreatif 3D Nutrisari dan Paddlepop	35
3.3 Analisis Kelemahan Presentasi	37
3.4 Identifikasi Masalah.....	37
3.4.1 Analisis SWOT	37
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.5.1 Kebutuhan Fungsional	39
3.5.2 Kebutuhan Non Fungsional	39
3.5.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	41
3.6 Analisis Kelayakan Sistem	41
3.6.1 Kelayakan Teknologi	42
3.6.2 Kelayakan Hukum	42
3.6.3 Kelayakan Operasional	43
3.7 Perancangan Sistem	44
3.7.1 Merancang konsep	44

3.7.2 Merancang Isi.....	44
3.7.3 Merancang Naskah.....	46
3.7.4 Merancang Grafik	48
3.7.4.1 Pembukaan (Tampilan Depan).....	49
2.7.4.2 Tampilan <i>Home</i>	49
2.7.4.3 Sub Menu	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Implementasi	53
4.1.1 Persiapan Aset-aset	54
4.1.2 Mengolah Gambar	54
4.1.3 Membuat Animasi.....	57
4.1.4 Mempersiapkan Suara.....	58
4.1.5 Mempersiapkan Tombol	59
4.2 Pembahasan Program.....	62
4.2.1 Menu <i>Home Page</i>	62
4.2.2 Menu Profil	63
4.2.3 Menu Outlet	64
4.2.4 Menu Gallery	65
4.2.5 Halaman Kontak	66
4.3 Membuat File. Exe.....	66
4.4 Pengujian.....	67
4.4.1 <i>Black Box Testing</i>	68
BAB V PENUTUP.....	73
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perancangan Naskah	46
Tabel 4.1 Pengetesan Black Box Testing.....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Obyek digambar dalam bidang x,y	13
Gambar 2.2 Obyek Digambar Dalam Bidang x,y,z	14
Gambar 2.3 Struktur Linear	24
Gambar 2.4 Struktur Hierarkis	24
Gambar 2.5 Struktur Non liner	25
Gambar 2.6 Struktur komposit	25
Gambar 2.7 <i>Adobe Flash CS3 Professional</i>	31
Gambar 2.8 <i>Adobe Photoshop CS4</i>	32
Gambar 3.1 Contoh iklan Nutrisari	36
Gambar 3.2 Contoh iklan <i>Paddle Pop</i>	37
Gambar 3.3 Struktur Piramida	45
Gambar 3.4 Sketsa Tampilan Depan	49
Gambar 3.5 Tampilan Home	50
Gambar 3.6 Sketsa Sub menu Profil	51
Gambar 3.7 Sketsa Sub Menu Franchise	51
Gambar 3.8 Sketsa Sub Menu Tarif	52
Gambar 3.9 Sketsa Sub Menu Gallery	52
Gambar 3.10 Sketsa Sub Menu Contact	52
Gambar 4.1 Setingan Ukuran Canvas Pada Photoshop	55
Gambar 4.2 Perancangan Menu Utama	56
Gambar 4.3 Menu Utama	56
Gambar 4.4 <i>Create motion Tween</i>	58
Gambar 4.5 Sound Properties	59
Gambar 4.6 Panel Properties pada Adobe Flash CS4	60
Gambar 4.7 Convert to Symbol	60
Gambar 4.8 Library Buttons	61
Gambar 4.9 Button pada menu utama	61
Gambar 4.10 Menu Home Page	62
Gambar 4.11 Menu Profil	63

Gambar 4.12 Outlet dari Laundry Simply Fresh 64
Gambar 4.13 Menu Galeri 65
Gambar 4.14 Menu Kontak..... 66
Gambar 4.15 Publish Setting 67



INTISARI

Perkembangan teknologi dibidang komputer saat ini semakin pesat sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, sehingga kemampuan komputer untuk membantu manusia dan menyelesaikan pekerjaan semakin meningkat, baik pekerjaan yang sederhana maupun yang sulit. Pada era modern seperti saat ini, kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik jika ada sentuhan multimedia didalamnya. Multimedia disini diartikan sebagai penggabungan antara unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi. Pemanfaatan bidang ilmu multimedia dapat di digunakan untuk berbagai keperluan untuk memajukan perusahaan termasuk pembuatan company profile.

Pemanfaatan bidang teknologi multimedia saat ini banyak digunakan berbagai pihak untuk memajukan perusahaan dengan membuat company profile berbasis multimedia desktop. Pembuatan company profile di gunakan untuk berbagai keperluan diantaranya untuk media promosi yang bertujuan untuk memajukan perusahaan. Multimedia yang dirancang untuk media promosi dapat di lakukan tanpa harus terkoneksi dengan media internet. Company profile yang berbasis Multimedia Desktop ini lebih menekankan pada kreatifitas untuk memajukan perusahaan.

Multimedia yang di buat dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk berbagai pihak untuk memperkenalkan usahanya dengan membuat company profile. Multimedia yang dihasilkan lebih kreatif, inovatif dan murah di bandingkan dengan pembuatan web. Maka Penulis membuat Company profile berbasis multimedia desktop untuk objek penelitian.

Kata kunci :Company profile, Multimedia, Teknologi .

ABSTRACT

The development of computer technology in today's increasingly rapidly along with the development of science, so the ability of computers to help people and get the job done growing, either simple or work hard. In the modern era like today, tutoring would be more interesting if there is a multimedia touch in it. Multimedia is defined herein as a merger between the elements of text, images, audio, video, and animation. use of multimedia science can be used for many purposes to advance the company include manufacturing company profile.

The use of multimedia technology is currently widely used by various parties to promote the company by creating a company profile based multimedia desktop. Making company profile in use for various purposes such as for the media campaign that aims to promote the company. Multimedia is designed for media promotion can be done without having to be connected to the media internet. Company profile-based Multimedia Desktop is more emphasis on creativity to advance prusahaan.

Multimedia that is made can be used as an ingredient preferences for the various parties to introduce their business to make company profile. Multimedia generated more creative, innovative and inexpensive compared to making the web. So I created the company profile for object-based multimedia desktop research.

Keywords: *Company profile, Multimedia, Technology.*