

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGEMBANGBIAKKAN
ANJING RAS *SHIH TZU* PADA *THE BEST KINGDOM* SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Anna Maria Rosarianti 09.02.7519

Edo Firawan 09.02.7554

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

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGEMBANGBIAKKAN
ANJING RAS *SHIH TZU* PADA *THE BEST KINGDOM* SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Diploma III
pada jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Anna Maria Rosarianti 09.02.7519

Edo Firawan 09.02.7554

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGEMBANGBIAKKAN
ANJING RAS *SHIH TZU* PADA *THE BEST KINGDOM* SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anna Maria Rosarianti 09.02.7519

Edo Firawan 09.02.7554

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 23 April 2014

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGEMBANGBIAKKAN
ANJING RAS SHIH TZU PADA *THE BEST KINGDOM* SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

yang disusun oleh

Anna Maria Rosarianti

09.02.7519

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
pada tanggal 10 Maret 2015

KEJAYA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGEMBANGBIAKKAN
ANJING RAS SHIH TZU PADA *THE BEST KINGDOM* SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

yang disusun oleh

Edo Firawan

09.02.7554

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

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

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Maret 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Penelitian ini adalah hasil pekerjaan penulis dan sepanjang pengetahuan penulis tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan studi di perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang penulis ambil sebagai acuan. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, 3 Maret 2015

Penulis



Anna Maria Rosarianti
NIM. 09.02.7519

Yogyakarta, 3 Maret 2015

Penulis



Edo Firawan
NIM. 09.02.7554

MOTTO

1. Kegagalan adalah kesuksesan yang tertunda.
2. Setiap permasalahan harus dihadapi bukan dihindari.
3. Berdoa dan berusaha.
4. Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.
5. Hadir terlambat memang lebih baik dari pada tidak hadir sama sekali tetapi bila berkali-kali adalah suatu kecerobohan.
6. Lengah adalah musuh terbesarmu.
7. Jangan meremehkan sesuatu hal karena bisa menjadi boomerang bagi diri sendiri.
8. Melihat masalah bukan sebagai hambatan namun sebuah tantangan yang harus dihadapi.
9. Tidak bertindak karena menunggu hilangnya rasa malas, adalah bentuk kemalasan yang lebih parah lagi.
10. Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Tuhan naskah Tugas Akhir ini dapat selesai tepat pada waktunya, dengan segala rahmat dan limpahan berkah-Nya. Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta yang senantiasa selalu memberikan kasih sayangnya dan apapun yang dapat mereka berikan yang terbaik kepada anaknya.
2. Saudara kandung yang selalu memberikan dukungan.
3. Bapak dan Ibu dosen yang selama ini telah memberikan pengetahuan dan pengalaman-pengalaman yang sangat berarti.
4. Teman-teman yang selalu memberikan bantuan disaat senang maupun susah.
5. Semua pihak yang telah membantu terselesaikanya Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu.

KATA PENGANTAR

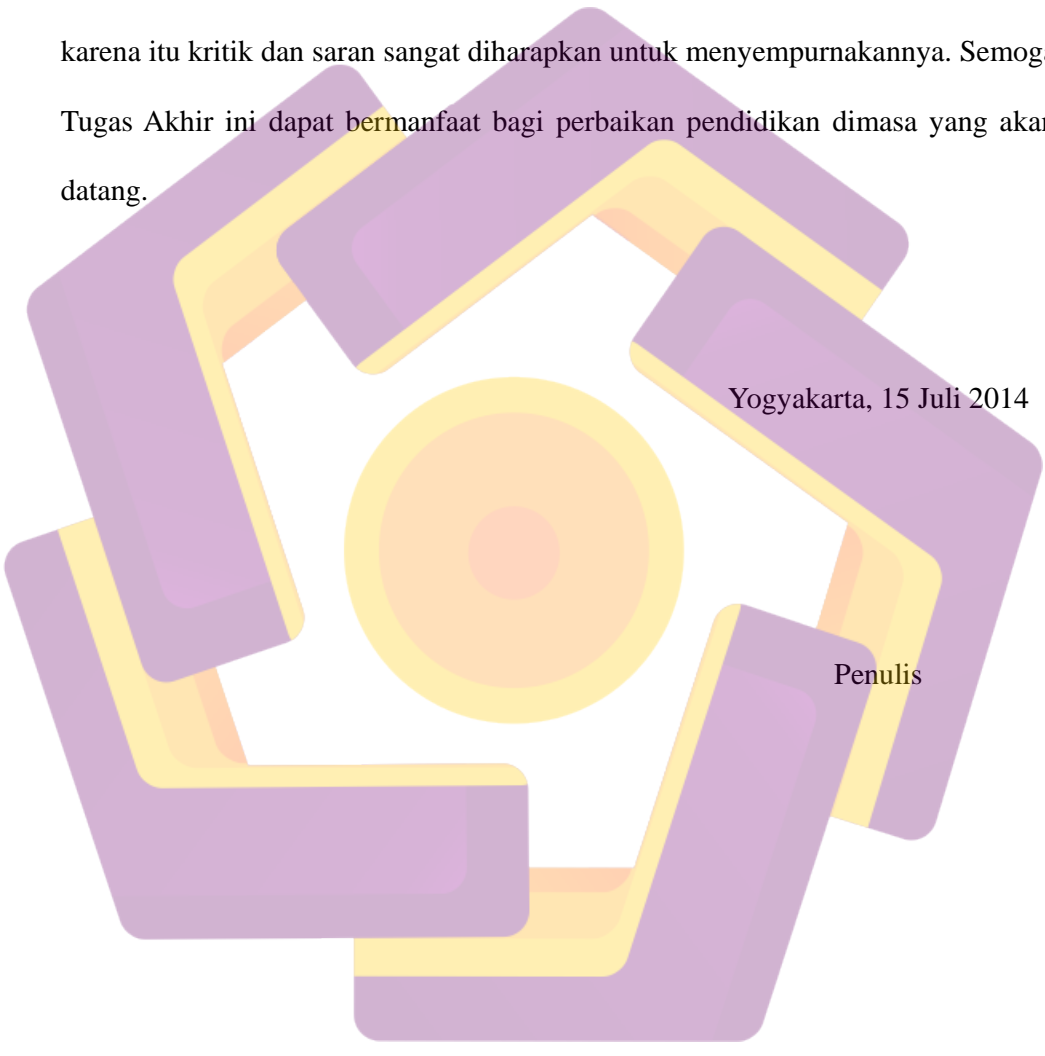
Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pembuatan Multimedia Interaktif Pengembangbiakkan Anjing Ras *Shih Tzu* Pada *The Best Kingdom* Sebagai Media Informasi Dan Promosi”.

Penulisan Tugas Akhir ini dapat dilaksanakan dengan lancar atas bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr H. M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
3. Segenap Staff pengajar Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Seluruh keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tak henti-hentinya memberikan dukungan jasmani, rohani, semangat, material dan doa kepada penulis.
5. Kepada Pemilik *The Best Kingdom Kennel* yang telah bekerja sama membantu penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moral, pikiran, dan tenaga dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk menyempurnakannya. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perbaikan pendidikan dimasa yang akan datang.



Yogyakarta, 15 Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

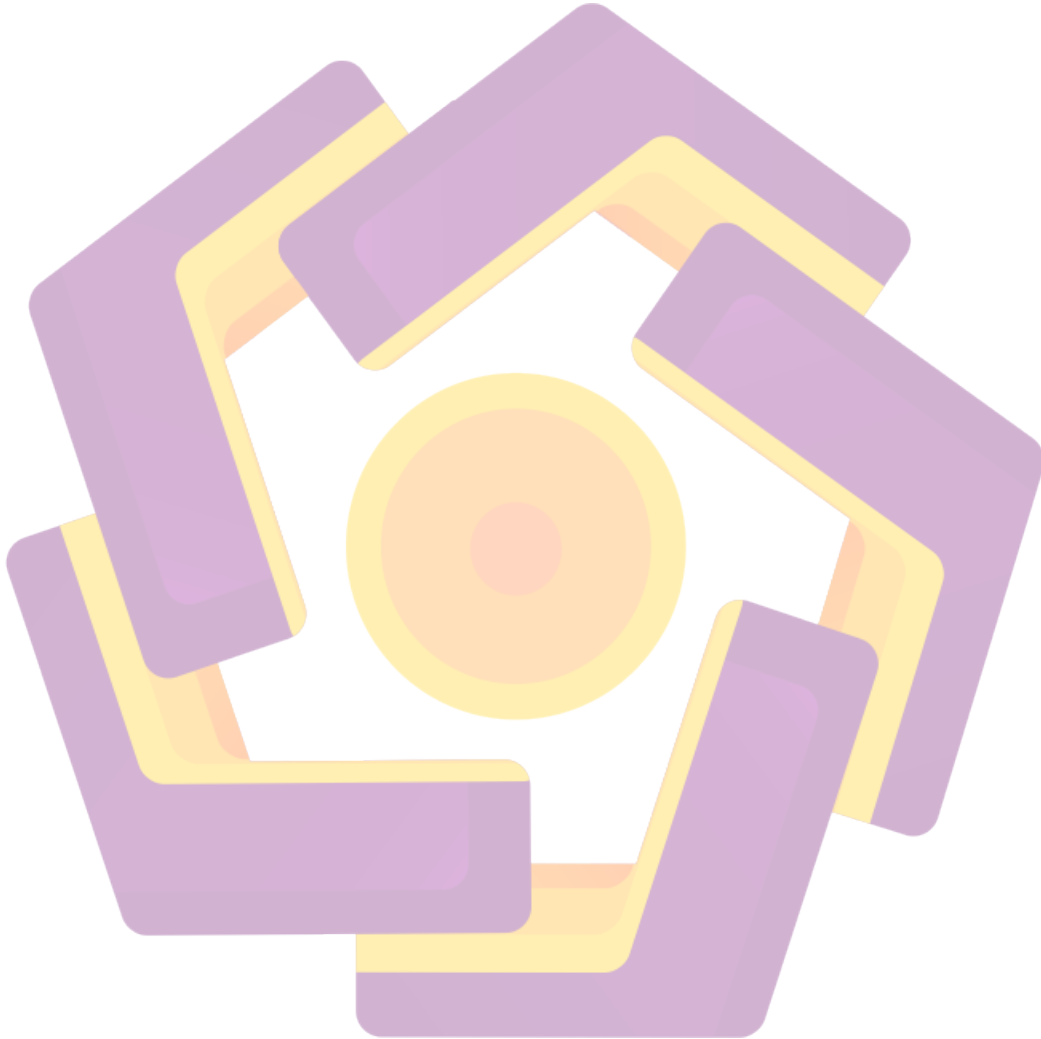
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.1 Metode Observasi	4
1.6.2 Metode Wawancara	4
1.6.3 Metode Pustaka	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
1.8 Jadwal Kegiatan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Dasar-Dasar Multimedia	7
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	7
2.1.2 Elemen-Elemen Multimedia	8

2.2	Tahap Pengembangan Sistem Multimedia	10
2.3	Struktur Sistem Aplikasi Multimedia.....	12
2.4	<i>Hardware</i> yang Digunakan	13
2.5	<i>Software</i> yang Digunakan	14
BAB III GAMBARAN UMUM		20
3.1	Latar Belakang <i>The Best Kingdom Kennel</i>	20
3.2	Sejarah <i>The Best Kingdom Kennel</i>	20
3.3	Visi dan Misi <i>The Best Kingdom Kennel</i>	22
3.3.1	Visi <i>The Best Kingdom Kennel</i>	22
3.3.2	Misi <i>The Best Kingdom Kennel</i>	23
3.4	Struktur Organisasi.....	23
3.5	Pelayanan	24
BAB IV IMPLEMENTASI.....		26
4.1	Mengidentifikasi Masalah.....	26
4.2	Merencanakan Konsep	26
4.3	Merancang Isi.....	27
4.4	Merancang Naskah.....	27
4.5	Merancang Grafik	29
4.5.1	Tampilan Awal.....	30
4.5.2	Kolom Profil	31
4.5.3	Kolom Pemacakan	32
4.5.4	Kolom Penjualan.....	34
4.5.5	Tampilan Menu <i>Shih Tzu</i> pada Kolom Pemacakan.....	36
4.5.6	Tampilan Menu <i>Pomeranian</i> pada Kolom Pemacakan.....	37
4.5.7	Tampilan Menu Penjelasan Pemacakan pada Kolom Pemacakan	39
4.5.8	Tampilan Video pada Penjelasan Pemacakan	41
4.5.9	Tampilan Menu <i>French Bulldog</i> pada Kolom Penjualan	42
4.5.10	Tampilan Menu <i>Shih Tzu</i> pada Kolom Penjualan	44
4.6	Memproduksi Sistem	45
4.6.1	Membuat Tombol	45
4.6.2	Membuat Animasi	48

4.6.3 Membuat Gambar.....	50
4.6.4 Membuat Suara	51
4.6.5 Membuat Video	53
4.6.6 Import Flash	58
4.6.7 Menyusun Halaman	62
4.6.8 Link Antar Halaman.....	62
4.6.9 Publish File	64
4.7 Mengetes Sistem	64
4.8 Menggunakan Sistem.....	67
4.9 Memelihara Sistem.....	73
BAB V PENUTUP.....	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	xviii
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	6
Tabel 4.1 <i>Whitebox</i> Tombol pada Profil <i>The Best Kingdom</i>	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	12
Gambar 2.2 Struktur Herarki.....	12
Gambar 2.3 Struktur Piramida	13
Gambar 2.4 Struktur Polar	13
Gambar 2.5 Tampilan <i>Adobe Flash CS3 Professional</i>	14
Gambar 2.6 Tampilan <i>Adobe Photoshop CS3</i>	16
Gambar 2.7 Tampilan <i>Adobe Premiere Pro CS3</i>	17
Gambar 3.1 Struktur Organisasi <i>The Best Kingdom Kennel</i>	23
Gambar 4.1 Hubungan antar Halaman.....	28
Gambar 4.2 Tampilan Awal.....	30
Gambar 4.3 Tampilan Utama Kolom Profil.....	31
Gambar 4.4 Tampilan Utama Kolom Pemacakan.....	32
Gambar 4.5 Tampilan Kolom Penjualan.....	34
Gambar 4.6 Tampilan Kolom <i>Shih Tzu</i> pada Pemacakan	36
Gambar 4.7 Tampilan Kolom <i>Pomeranian</i> pada Pemacakan	37
Gambar 4.8 Tampilan Kolom Penjelasan pada Pemacakan	39
Gambar 4.9 Tampilan Kolom Video pada Pemacakan.....	41
Gambar 4.10 Tampilan Kolom <i>French Bulldog</i> pada Penjualan	42
Gambar 4.11 Tampilan Kolom <i>Shih Tzu</i> pada Penjualan.....	44
Gambar 4.12 Tampilan Awal Pemberian Inisial.....	46
Gambar 4.13 Pemberian Inisial.....	46
Gambar 4.14 Tampilan Awal <i>Actionscript</i>	47
Gambar 4.15 Pemberian <i>Actionscript</i>	47
Gambar 4.16 Tampilan Awal Pemberian Inisial pada <i>Frame</i>	48
Gambar 4.17 Pemberian Inisial pada <i>Frame</i>	48
Gambar 4.18 Pembentukan Animasi <i>Frame by Frame</i>	49
Gambar 4.19 Gambar Anak Anjing untuk Koin	50
Gambar 4.20 Koin telah dibentuk menggunakan <i>Adobe Photoshop</i>	51

Gambar 4.21 Tampilan Awal Pemberian Suara.....	52
Gambar 4.22 Pemberian Suara.....	52
Gambar 4.23 Import Video pada <i>Adobe Premiere Pro</i>	54
Gambar 4.24 Tampilan Awal Menghilangkan Suara.....	55
Gambar 4.25 Menghilangkan Suara.....	56
Gambar 4.26 Menyusun Video	57
Gambar 4.27 Tampilan Awal Menyimpan Hasil Video.....	57
Gambar 4.28 Menyimpan Hasil Video.....	58
Gambar 4.29 Window Pengaturan Video.....	59
Gambar 4.30 Tampilan Awal Pemilihan Metode Load Video.....	59
Gambar 4.31 Pemilihan Metode Load Video.....	60
Gambar 4.32 Tampilan Awal Pemilihan <i>Template Navigator</i>	60
Gambar 4.33 Pemilihan <i>Template Navigator</i>	61
Gambar 4.34 Window Pemberitahuan	61
Gambar 4.35 Menyusun Halaman.....	62
Gambar 4.36 Tampilan Awal Memberikan Inisial pada <i>Frame</i>	63
Gambar 4.37 Memberikan Inisial pada <i>Frame</i>	63
Gambar 4.38 <i>Actionscript</i> Perpindahan <i>Frame</i>	63
Gambar 4.39 Pengaturan Publish.....	64
Gambar 4.40 Ikon <i>The Best Kingdom.exe</i>	67
Gambar 4.41 Tampilan Awal pada Profil <i>The Best Kingdom</i>	68
Gambar 4.42 Tampilan pada Profil	69
Gambar 4.43 Tampilan pada Kolom Pemacakan.....	70
Gambar 4.44 Tampilan pada Sub Kolom Pemacakan pada Menu Video	71
Gambar 4.45 Tampilan pada Menu Penjualan	72
Gambar 4.46 Tampilan pada Sub Kolom Penjualan Menu <i>Shih Tzu</i>	73

INTISARI

Kemajuan yang sangat pesat di bidang teknologi informasi memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Pengaruh yang paling nyata terlihat pada perubahan mendasar terhadap cara orang melakukan transaksi, terutama dalam dunia bisnis. Media interaktif kini semakin dikembangkan oleh para pengembang software dalam dunia komputer. Pengembangan suatu media interaktif adalah melalui perancangan aplikasi multimedia. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggunaan media teks, gambar, audio serta animasi yang berintegrasi. Promosi yang selama ini dilakukan oleh *The Best Kingdom Kennel* hanya menggunakan via media komunikasi chat dan media sosial. Media seperti ini informasinya hanya terbatas pada teks dan gambar. Sedangkan multimedia interaktif memiliki unsur teks, audio, gambar, animasi, dan visual. Sehingga diperlukan media promosi yang dapat menembus target pasar. Media promosi tersebut berupa multimedia interaktif.

Pada Tugas Akhir ini, peneliti mencoba untuk mendefinisikan masalah multimedia, merencanakan konsep multimedia, merancang isi multimedia, merancang naskah multimedia, merancang grafik multimedia, memproduksi sistem multimedia, mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem berbasis komputer lain, sistem multimedia harus dipelihara. Perbedaan utamanya adalah pemakai tidak diharapkan harus melaksanakan pemeliharaan. Ini adalah tugas para *spesialis* dan *professional*. Multimedia bukan aplikasi *end user computing*.

Aplikasi ini menyampaikan informasi tentang profil *The Best Kingdom Kennel*, pemacakan pejantan yang dimiliki *The Best Kingdom Kennel*, dan penjualan yang dilakukan *The Best Kingdom Kennel*. Cara membuat atau mendesain aplikasi multimedia sebagai media informasi profil pada *The Best Kingdom Kennel* dengan menggunakan beberapa aplikasi atau software antara lain *Adobe Flash CS3 Professional* sebagai software utama dan *Adobe Photoshop CS3*, *Adobe Premiere Pro CS3* sebagai software pendukung. Diharapkan kedepannya pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan database. Diharapkan pembuatan multimedia interaktif ini dapat menjangkau promosi yang lebih besar lagi dan tidak hanya masyarakat yang tinggal di daerah sekitar saja, tetapi juga seluruh masyarakat Yogyakarta dan juga Indonesia.

Kata-kunci: media interaktif, multimedia, media promosi, *end user computing*, *The Best Kingdom Kennel* dan masyarakat.

ABSTRACT

Very rapid progress in information technology provides considerable influence on various aspects of human life. The most evident influence on fundamental changes to the way people conduct transactions, especially in the business world. Interactive media is increasingly developed by the developers of the software in the computer world. Development of an interactive media is through the design of multimedia applications. Multimedia has changed the way humans interact with computers through the use of media text, images, audio, and animation are integrated. Promotion has been done by the Best Kingdom Kennel only use communication media via chat and social media. Media such information is limited to text and images. While interactive multimedia has elements of text, audio, images, animation, and visual. So, we need a media campaign that can penetrate the target market. Media campaign in the form of interactive multimedia.

In this paper, researchers are trying to define the problem of multimedia, multimedia concept planning, designing multimedia content, design a multimedia text, multimedia graphic designing, producing multimedia systems, multimedia systems tested, using multimedia systems, and maintaining another computer-based systems, multimedia systems should be maintained. The main difference is the user is not expected to have to carry out maintenance. It is the task of specialists and professionals. Multimedia is not the application end user computing.

This application convey information about the profile of The Best Kingdom Kennel, owned stud pemacakan The Best Kingdom Kennel, and sales made The Best Kingdom Kennel. How to create or design a multimedia application as a media profile information on The Best Kingdom Kennel by using multiple applications or software, among others, Adobe Flash CS3 Professional as a major software and Adobe Photoshop CS3, Adobe Premiere Pro CS3 as supporting software. Expected future interactive multimedia production is using the database. Interactive multimedia production is expected to reach a greater promotion and not just the people who live in the area around the course, but also all the people of Yogyakarta and Indonesia.

Keywords: interactive media, multimedia, media campaign, end user computing, The Best Kingdom Kennel and society.