

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA LEMBAH  
FITNESS UGM SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
DAN PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Ashif Khairul Anam**

**09.12.4030**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA LEMBAH  
FITNESS UGM SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
DAN PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ashif Khairul Anam**

**09.12.4030**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 September 2014

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom.**

**NIK. 190000001**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA LEMBAH  
FITNESS UGM SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

**DAN PROMOSI**

Yang disusun oleh

**Ashif Khairul Anam**

**09.12.4030**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 17 Maret 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Agus Purwanto, M.Kom.**  
NIK. 190000001

**Bayu Setiaji, M.Kom.**  
NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Maret 2015

**KETUA STMIK 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

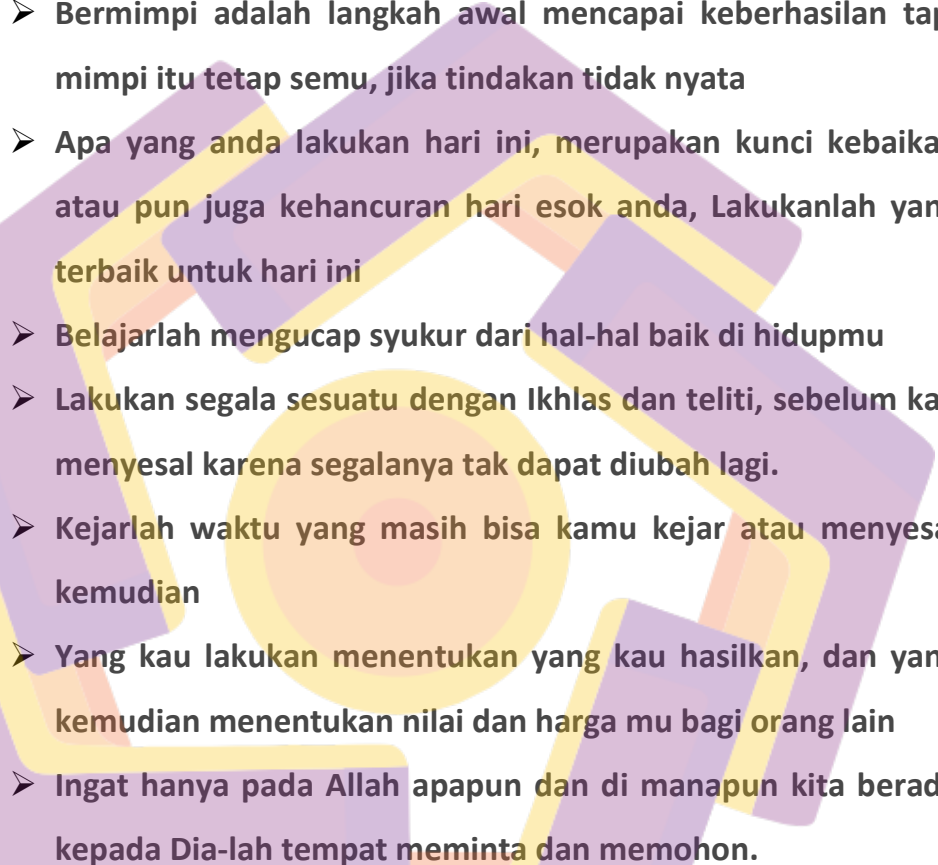
Yogyakarta, 25 Maret 2015

Meterai

Nama Ashif Khairul Anam

NIM. 09.12.4030

## MOTTO

- 
- Lebih baik kamu mengubah hidupmu, sebelum hidupmu mengubah kamu
  - Bermimpi adalah langkah awal mencapai keberhasilan tapi mimpi itu tetap semu, jika tindakan tidak nyata
  - Apa yang anda lakukan hari ini, merupakan kunci kebaikan atau pun juga kehancuran hari esok anda, Lakukanlah yang terbaik untuk hari ini
  - Belajarlah mengucap syukur dari hal-hal baik di hidupmu
  - Lakukan segala sesuatu dengan Ikhlas dan teliti, sebelum kau menyesal karena segalanya tak dapat diubah lagi.
  - Kejarlah waktu yang masih bisa kamu kejar atau menyesal kemudian
  - Yang kau lakukan menentukan yang kau hasilkan, dan yang kemudian menentukan nilai dan harga mu bagi orang lain
  - Ingat hanya pada Allah apapun dan di manapun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon.

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran **alloh SWT** yang senantiasa memberi rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga ingin mempersembahkan kepada pihak-pihak yang telah membantu serta memberi dukungan secara tulus sehingga skripsi ini dapat selesai. Mereka adalah :

- **Bapak, ibu** serta saudara-saudara saya, **Mba Eni, Mas Burhan** dan adik saya **Sofiati Mukrimah**, terutama **Mas burhan** yang telah membiayai kuliah saya.
- Teman-teman seperjuangan yang telah membantu saya, Thomas “Genyeh”, Bayu “Saurus”, Sandhy “Kill”, Azhar “Anto”, Inal, Topo, Peby serta teman-teman kos pondok risky, Hamas, Dani, Arif, Bang jans, safi, wedha
- Kampus **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA** beserta dosen dan seluruh staffnya yang telah memberikan ilmu serta pengalaman.
- **Elsa Anggriani** yang telah menemani serta memberi dukungan.
- Teman-teman kos pondok risky Hamas, Dani, Arif, Safi, Bang Jans, Wedha
- Semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu-persatu saya ucapkan banyak terima kasih.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran alloh SWT yang senantiasa memberi rahmat serta hidayahnya sehingga penyusunan skripsi dengan judul **“PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA LEMBAH FITNESS UGM SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI”** dapat terselesaikan. Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapat banyak bantuan sehingga penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, M.M selaku ketua jurusan Sistem Informasi
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku pembimbing penyusunan skripsi
4. Kedua orang tua saya serta saudara-saudara saya yang telah memberikan dukungan
5. Drs.Mansur, Ms yang telah membantu saya melakukan penelitian di lembah fitness UGM
6. Semua teman-teman seperjuangan baik di kampus maupun kos pondok risky

Penulis menyadari bahwa hasil skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan agar di masa yang akan datang menjadi lebih baik serta semoga laporan ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan bagi kita semua.

Yogyakarta, 25 Maret 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
1.8 Tabel Rencana Kegiatan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Informasi.....	9
2.2.1 Pengertian Informasi .....	9



2.2.2	Kualitas Informasi .....	9
2.2.3	Nilai Informasi .....	10
2.3	Promosi .....	10
2.3.1	Pengertian Promosi .....	10
2.3.2	Tujuan Promosi .....	10
2.4	Definisi Multimedia .....	11
2.5	Sejarah Multimedia .....	13
2.6	Definisi Aplikasi Multimedia .....	13
2.7	Kategori Multimedia .....	14
2.8	Elemen Multimedia .....	15
2.9	Tahap Pengembangan Sistem .....	16
2.8.1	Mendefinisikan Masalah .....	17
2.8.1.1	Analisis SWOT .....	18
2.8.1.2	Analisis Kelayakan .....	18
2.9	Tahap Perancangan Multimedia Interaktif .....	19
2.9.1	Struktur Informasi Multimedia .....	19
2.10	Pengujian .....	22
2.11	Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	23
2.11.1	Adobe Flash CS3 .....	23
2.11.2	Adobe Photoshop CS3 .....	25
2.11.3	Adobe Soundbooth CS3 .....	26
2.12	Perangkat Keras Yang Digunakan .....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>29</b>
3.1	Analisis Sistem .....	29
3.2	Analisis Kelemahan Sistem .....	29

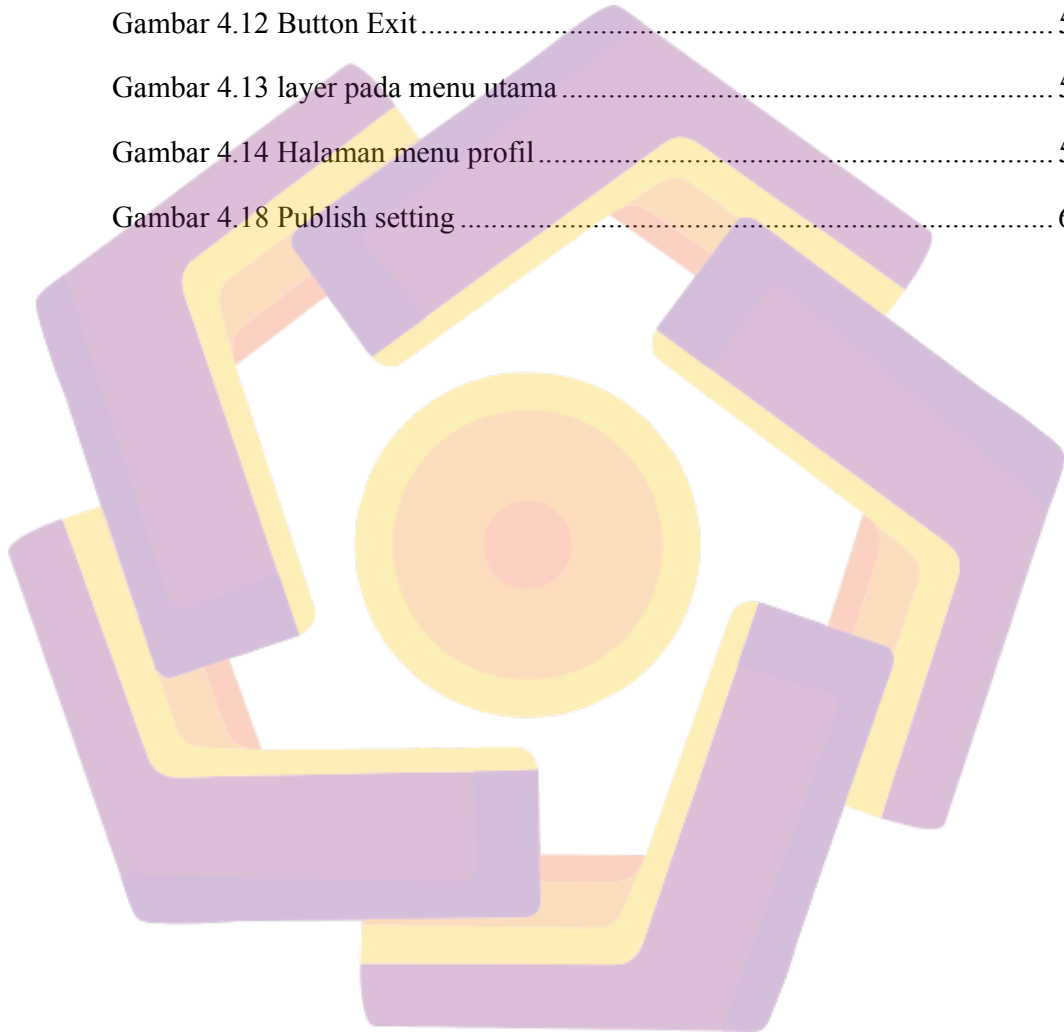
3.2.1	Analisis Kekuatan ( <i>Strenghts</i> ) .....	30
3.2.2	Analisis Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	30
3.2.3	Analisis Kesempatan ( <i>Opportunity</i> ).....	30
3.2.4	Analisis Ancaman ( <i>Threats</i> ).....	31
3.3	Analisis Kelayakan Sistem .....	31
3.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	31
3.3.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	31
3.3.3	Analisis Kelayakan Operasional.....	32
3.4	Perancangan Multimedia Interaktif.....	32
3.4.1	Merancang Konsep.....	32
3.4.2	Merancang Isi.....	33
3.4.3	Merancang Naskah.....	34
3.4.3.1	Perancangan Struktur Herarki.....	35
3.5	Merancang Grafik .....	35
3.5.1	Rancangan Intro .....	36
3.5.2	Rancangan Menu Utama .....	37
3.5.3	Rancangan Menu Profil.....	38
3.5.7	Rancangan Menu Fasilitas.....	39
3.5.8	Rancangan Sub Menu Fasilitas Fitness.....	40
3.5.9	Rancangan Sub Menu Ruang Latihan .....	41
3.5.10	Rancangan Sub Menu Program Latihan.....	42
3.5.11	Rancangan Menu Panduan Latihan.....	43
3.5.12	Rancangan Menu Kontak.....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>45</b>
4.1	Memproduksi Sistem .....	45

4.1.1	Persiapan aset-aset.....	46
4.1.2	Mengolah gambar.....	46
4.1.3	Membuat animasi.....	49
4.1.4	Mempersiapkan suara.....	51
4.1.5	Mempersiapkan tombol.....	52
4.2	Pembahasan Listing Program.....	56
4.2.1	Listing Program Menu Utama.....	56
4.2.2	Halaman Profil.....	57
4.2.3	Halaman Fasilitas.....	58
4.15	Halaman menu fasilitas.....	58
4.2.4	Halaman Panduan Latihan.....	59
4.16	Halaman menu panduan latihan.....	59
4.2.5	Halaman Kontak.....	60
4.17	Halaman menu kontak.....	60
4.3	Membuat File .exe.....	60
4.4	Pengujian Implementasi.....	61
4.4.1	Pengujian Alpha.....	62
4.4.2	Pengujian Beta.....	63
4.5	Penggunaan Sistem.....	63
4.6	Pemeliharaan Sistem.....	64
<b>BAB IV PENUTUP.....</b>		<b>65</b>
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>67</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	17
Gambar 2.2 Struktur linier .....	19
Gambar 2.3 Struktur Hirerarki .....	20
Gambar 2.4 Struktur Menu .....	21
Gambar 2.5 Struktur Jaringan .....	22
Gambar 2.6 Adobe Flash CS3.....	24
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	25
Gambar 2.8 Adobe Soundbooth CS3 .....	27
Gambar 3.1 Perancangan Struktur Hierarki.....	35
Gambar 3.2 Perancangan Menu Intro.....	36
Gambar 3.3 Perancangan Menu Utama .....	37
Gambar 3.4 Perancangan Menu Profil .....	38
Gambar 3.5 Perancangan Menu Fasilitas .....	39
Gambar 3.6 Perancangan Sub Menu Alat-alat latihan .....	40
Gambar 3.7 Perancangan Menu Sub Menu Ruang Latihan.....	41
Gambar 3.8 Perancangan Menu Sub Menu Program Latihan .....	42
Gambar 3.9 Perancangan Menu Panduan Latihan .....	43
Gambar 3.10 Perancangan Menu Kontak.....	44
Gambar 4.1 mengimport gambar pada photoshop .....	47
Gambar 4.2 mengolah gambar menggunakan adobe photoshop CS 3.....	48
Gambar 4.3 Background menu utama .....	49
Gambar 4.4 Create motion Tween .....	50
Gambar 4.5 Sound Properties .....	52

Gambar 4.7 Panel Properties pada Adobe Flash CS3 .....	53
Gambar 4.8 Convert to Symbol .....	53
Gambar 4.9 Library Buttons .....	54
Gambar 4.10 Button pada menu utama .....	54
Gambar 4.11 Button sound on/off.....	55
Gambar 4.12 Button Exit.....	55
Gambar 4.13 layer pada menu utama.....	56
Gambar 4.14 Halaman menu profil.....	57
Gambar 4.18 Publish setting .....	61





## INTISARI

Dengan berkembangnya teknologi informasi dewasa ini, menjadikan industri di bidang IT semakin mendapat tempat di dunia industri. Mobilitas manusia yang semakin tinggi menuntut adanya sarana yang dapat menjadi solusi atas permasalahan yang akan ditemui secara cepat, akurat dan tepat. Salah satu industri IT yang berkembang pesat adalah dunia multimedia khususnya multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan istilah bagi suatu program aplikasi komputer yang menggabungkan audio dan visual, disertakan dengan animasi-animasi yang dapat diakses sesuai dengan kehendak user. Multimedia interaktif berisikan company profile maupun spesifikasi produk suatu perusahaan sebagai salah satu sarana promosi.

Lembah Fitnes UGM merupakan suatu perusahaan yang bergerak dibidang jasa penyedia alat kebugaran. Dalam hal promosi dan penyediaan informasi Lembah fitness UGM masih menggunakan cara konvensional. Oleh karena itu perlu adanya suatu media informasi yang lebih interaktif dan efektif sehingga informasi yang di dapat lebih maksimal

**Kata Kunci** : Flash, Multimedia Interaktif, Lembah Fitness UGM

## **ABSTRACT**

*With the growing information technology nowadays, makes the industry in the field of IT has gained a place in the industrialized world. Human mobility is increasingly high requires a tools that can be a solution to the problems that will be encountered in a fast, accurate and precise. One of the IT industry is a rapidly evolving world, especially multimedia interactive multimedia.*

*Interactive multimedia is a term for a computer application program that combines audio and visual, are included with animations that can be accessed in accordance with the will of the user. Interactive multimedia company profile contains a company or product specification as one means promosi*

*.Lembah Fitnes UGM is a company engaged in the service provider of fitness equipment. In terms of promotion and provision of information on fitness Valley GMU still using conventional means. Hence the need for a more interactive media and information effectively so that information can be more maximal*

**Keywords:** *Flash, Interactive Multimedia, Lembah Fitness UGM*