

**PEMBUATAN KATALOG HOMESTAY “WE STAY JOGJA”
BERBASIS MULTIMEDIA FLASH SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI
Studi Kasus: Homestay We Stay Yogyakarta**

SKRIPSI



Disusun oleh

Albertus Dimas Prasetyo

11.11.4668

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

**PEMBUATAN KATALOG HOMESTAY “WE STAY JOGJA” BERBASIS
MULTIMEDIA FLASH SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI
Studi Kasus: Homestay We Stay Yogyakarta**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh

Albertus Dimas Prasetyo

11.11.4668

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN KATALOG HOMESTAY “WE STAY JOGJA”
BERBASIS MULTIMEDIA FLASH SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI**

Studi Kasus: Homestay We Stay Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Albertus Dimas Prasetyo

11.11.4668

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 November 2014

Dosen Pembimbing,


Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN KATALOG HOMESTAY “WE STAY JOGJA”

BERBASIS MULTIMEDIA FLASH SEBAGAI MEDIA

PROMOSI DAN INFORMASI

Studi Kasus: Homestay We Stay Yogyakarta

yang disusun oleh

Albertus Dimas Prasetyo

11.11.4668

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 5 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

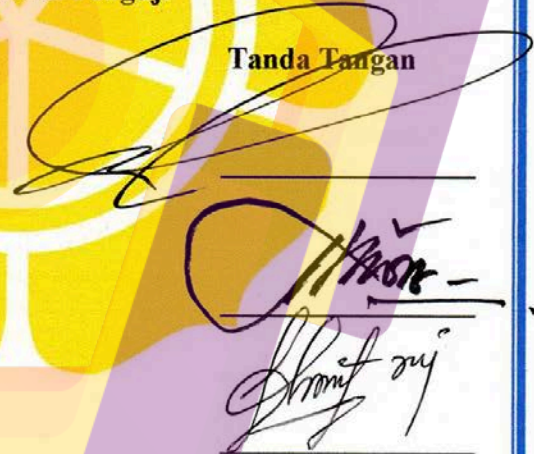
Nama Penguji

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057


Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 9 Juni 2015



Albertus Dimas Prasetyo
NIM. 11.11.4668

MOTTO

Berlomba-lombalah berbuat kebenaran, “Hendaklah kamu murah hati, sama seperti Bapamu adalah murah hati.” - (Lukas 6:36)

Jangan pernah meminta beban yang ringan, tapi persiapkanlah bahu yang kuat, “Oleh karena itu Aku berkata kepadamu: Mintalah, maka akan diberikan kepadamu; carilah, maka kamu akan mendapat; ketoklah, maka pintu akan dibukakan bagimu.” - (Lukas 11:9)



PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Aloysius Sigit dan Ibu Firmina Tri yang selalu memberikan doa dan semua yang dimiliki untuk semua anak-anaknya. Terima kasih Bapak dan Mama untuk dukungan dan doa.
2. Wijdan Nandiwardhana selaku *owner Homestay We Stay Jogja* atas seluruh waktu, bantuan, dukungan, konsep, ide dan izin sehingga penulis dapat menjalankan penelitian ini.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku pembimbing. Terima kasih telah membimbing saya selama ini dengan sabar dan dewan penguji yang membantu penyempurnaan hasil penelitian saya.
4. Semua sahabat kelas 11-S1TI-01 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
5. Keluarga besar Ikatan Keluarga Nasrani Amikom sebagai wadah berorganisasi penulis, terkhusus untuk pengurus periode 2011-2012.
6. Serta seluruh pihak yang telah membantu, mendukung dan mendoakan kelancaran skripsi ini terima kasih.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus dengan roh kudus, berkat dan kekuatan penulis telah menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Katalog Homestay “We Stay Jogja” Berbasis Multimedia Flash Sebagai Media Promosi Dan Informasi”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Strata-1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu, sebagai karya ilmiah dan bukti mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Wijdan Nandiwardhana selaku *owner Homestay We Stay* atas izin sehingga penulis dapat menjalankan penelitian ini.
6. Kedua orang tua, Bapak Aloysius Sigit dan Ibu Firmina Tri, teman-teman dan sahabat serta pihak yang selalu memberikan doa, bantuan dan semangat.

Penulis menyadari dalam skripsi ini masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

DAFTAR ISI

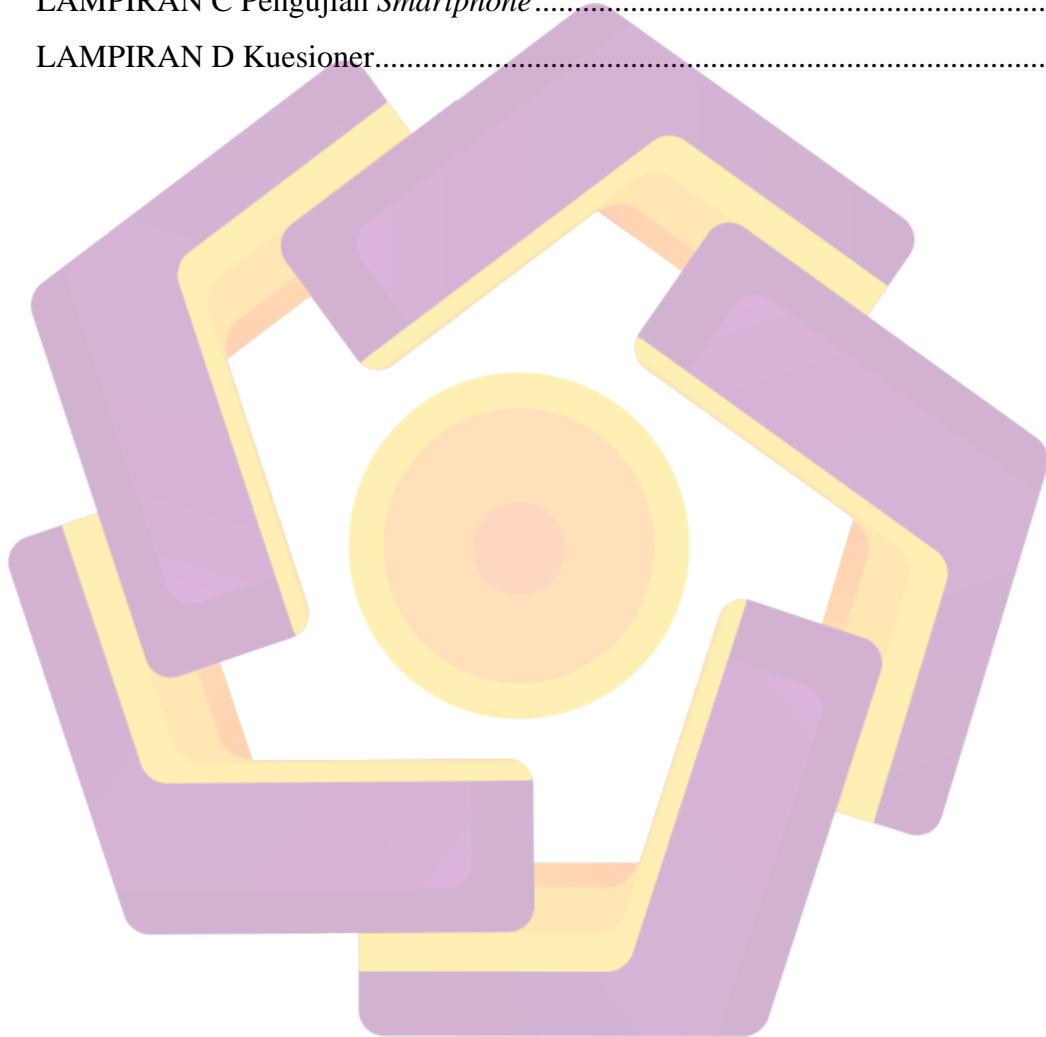
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
1.8 Jadwal Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Definisi Katalog	11
2.2.2 Definisi Promosi	13

2.2.3	Definisi Informasi	13
2.3	Multimedia	13
2.3.1	Definisi Multimedia	13
2.3.2	Multimedia Dalam Bisnis	16
2.3.3	Karakteristik Sistem Multimedia	16
2.3.4	Peranti <i>Authoring</i> Multimedia	17
2.3.5	Struktur Dasar Multimedia	17
2.3.6	Metodologi Pengembangan Multimedia	19
2.4	Metode analisis	22
2.4.1	Analisis SWOT	23
2.4.2	Analisis Kebutuhan Sistem	24
2.4.3	Analisis Kelayakan	24
2.5	Metode <i>Testing</i>	27
2.5.1	<i>White Box Testing</i> ^[2]	27
2.5.2	<i>Black Box Testing</i> ^[2]	28
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan	28
2.6.1	<i>Adobe Flash CS6</i>	28
2.6.2	<i>Adobe Photoshop CS6</i>	30
2.6.3	<i>Adobe Illustrator CS6</i>	31
2.6.4	<i>Adobe Air</i>	31
2.7	Instrumen Kuesioner atau Angket ^[15]	32
2.7.1	Jenis-jenis Angket	32
2.7.2	Petunjuk Pembuatan Angket	33
2.7.3	Pengolahan Data Pengolahan	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		37
3.1	Tinjauan Umum Perusahaan	37
3.1.1	Latar Belakang Perusahaan	37
3.1.2	Visi Perusahaan	39
3.1.3	Misi Perusahaan	39
3.2	Mendefinisikan Masalah	39

3.2.1	Analisis SWOT	39
3.2.2	Masalah Yang Sedang Dihadapi	42
3.2.3	Kesimpulan Dari Permasalahan Yang Dihadapi.....	42
3.2.4	Usulan Pemecahan Masalah.....	43
3.3	Studi Kelayakan	43
3.3.1	Analisis Kelayakan Teknis.....	43
3.3.2	Analisis Kelayakan Oprasional.....	44
3.3.3	Analisis Kelayakan Hukum	44
3.3.4	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	44
3.3.5	Analisis Biaya	47
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	49
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	50
3.4.2	Kebutuhan <i>Non Fungsional</i>	50
3.5	Merancang Konsep.....	52
3.6	Merancang Isi	52
3.6.1	Struktur Navigasi Komposit.....	53
3.7	Merancang Naskah	54
3.8	Merancang Grafik.....	56
3.8.1	Merancang Garis	56
3.8.2	Merancang Warna	56
3.8.3	Merancang Tekstur.....	56
3.8.4	Merancang Format	57
3.8.5	Merancang Teks	57
3.8.6	Perancangan User Interface	58
3.9	Merancang video	62
3.10	Merancang Audio	62
3.11	Merancang Animasi.....	62
3.12	Perancangan <i>State Transition Diagram</i> Aplikasi <i>Front End</i>	62
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Memproduksi Sistem.....	64

4.2	Implementasi <i>Adobe Photoshop CS6</i>	64
4.2.1	Pembuatan Logo	64
4.2.2	Pembuatan Gambar Tips Homestay.....	65
4.3	Implementasi <i>Adobe Illustrator CS6</i>	66
4.3.1	Pembuatan <i>Icon</i> Cara Pesan.....	66
4.3.2	Pembuatan <i>Background</i>	66
4.4	Implementasi <i>Adobe Flash Profesional CS6</i>	67
4.4.1	Pembuatan <i>Intro</i> Logo Homestay.....	67
4.4.2	Pembuatan Menu Utama.....	68
4.4.3	Pembuatan Menu <i>Homestay</i>	69
4.4.4	Pembuatan Objek Menu Spesifikasi <i>Homestay</i>	69
4.4.5	Pembuatan Menu Cara Pesan.....	70
4.4.6	Pembuatan Menu Tips <i>Homestay</i>	71
4.4.7	Pembuatan Objek Menu Tips <i>Homestay</i>	71
4.4.8	Pembuatan Menu Tentang Kami.....	72
4.4.9	Pembuatan Menu <i>Join Us</i>	73
4.4.10	Pembuatan Menu Help.....	73
4.4.11	<i>Import Object To Library</i>	74
4.4.12	<i>Publish</i> Aplikasi.....	75
4.5	Pembahasan Kode Program.....	77
4.6	Pembahasan Kuesioner.....	78
4.7	Pengujian Program	82
4.7.1	Pengujian <i>White Box Testing</i>	82
4.7.2	Pengujian <i>Black Box Testing</i>	84
4.7.3	Pengujian <i>Smartphone</i> Android	85
4.8	Distribusi Program	86
4.9	Instalasi Aplikasi	87
4.9.1	Instalasi Aplikasi <i>Smartphone</i> Android	87
4.9.2	Menjalankan Aplikasi <i>Desktop</i> Komputer.....	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		89

5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran.....	90
	DAFTAR PUSTAKA	91
	LAMPIRAN A Kode Program	i
	LAMPIRAN B Total Skor Kuisisioner	v
	LAMPIRAN C Pengujian <i>Smartphone</i>	x
	LAMPIRAN D Kuesioner.....	xi



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	8
Tabel 2 .1 Contoh jawaban skala likert.....	34
Tabel 3 .1 Tampilan analisis SWOT	39
Tabel 3 .2 Analisis biaya.....	45
Tabel 3 .3 Metode biaya dan manfaat	49
Tabel 3 .4 Struktur navigasi komposit	53
Tabel 3 .5 Rancangan naskah.....	54
Tabel 4 .1 Hasil penilaian kuisisioner.....	78
Tabel 4 .2 Kriteria penilaian.....	79
Tabel 4 .3 Data hasil rata-rata nilai kuisisioner	80
Tabel 4 .4 Hasil <i>black box testing</i>	84
Tabel 4 .5 Hasil pengujian <i>smartphone</i> android	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 .1 Definisi Multimedia	14
Gambar 2.2 Struktur Linier	17
Gambar 2 .3 Struktur Hierarkis	18
Gambar 2 .4 Struktur komposit.....	18
Gambar 2. 5 Struktur komposit.....	19
Gambar 2. 6 Siklus pengembangan aplikasi Multimedia.....	20
Gambar 2 .7 Tampilan interface Adobe Flash CS6	29
Gambar 2 .8 Tampilan interface Adobe Photoshop CS6	30
Gambar 2 .9 Tampilan interface Adobe Illustrator CS6	31
Gambar 3 1 Tampilan data jumlah hotel di Yogyakarta	37
Gambar 3 .2 Tampilan rancangan struktur navigasi komposit	53
Gambar 3 3 Tampilan rancangan garis yang digunakan.....	56
Gambar 3 .4 Tampilan contoh ilustrasi simbol icon	57
Gambar 3 .5 Tampilan font yang digunakan.....	57
Gambar 3 .6 Tampilan rancangan intro aplikasi	58
Gambar 3 .7 Tampilan rancangan menu utama	59
Gambar 3 8 Tampilan rancangan menu Homestay	59
Gambar 3 9 Tampilan rancangan menu spesifikasi Homestay	60
Gambar 3 .10 Tampilan rancangan menu cara pesan	60
Gambar 3 .11 Tampilan rancangan tips Homestay	61
Gambar 3 .12 Tampilan rancangan menu join us	61
Gambar 3 .13 Tampilan notasi STD	63
Gambar 3 14 Tampilan sancangan STD front end aplikasi	63
Gambar 4 .1 Tampilan pembuatan logo.....	65
Gambar 4 .2 Tampilan pembuatan gambar tips Homestay	65
Gambar 4 .3 Tampilan pembuatan icon cara pesan	66
Gambar 4 .4 Tampilan pembuatan background	67
Gambar 4 5 Tampilan pembuatan intro logo	68
Gambar 4 .6 Tampilan pembuatan menu utama	68

Gambar 4 7 Tampilan pembuatan menu Homestay	69
Gambar 4 .8 Tampilan pembuatan objek menu spesifikasi Homestay	70
Gambar 4 .9 Tampilan pembuatan menu cara pesan	70
Gambar 4 .10 Tampilan menu tips Homestay.....	71
Gambar 4 .11 Tampilan objek menu tips Homestay.....	72
Gambar 4 .12 Tampilan menu tentang kami.....	72
Gambar 4 .13 Tampilan menu join us.....	73
Gambar 4 .14 Tampilan menu help.....	74
Gambar 4 .15 Tampilan cara import to library	75
Gambar 4 .16 Tampilan cara publish .exe dan .apk.....	76
Gambar 4 .17 Diagram penilaian Aplikasi Katalog Homestay We Stay	81
Gambar 4 .18 Tampilan syntax error	82
Gambar 4 .19 Tampilan run time error	83
Gambar 4 .20 Tampilan kode logical error	83
Gambar 4 .21 Tampilan distribusi aplikasi di google play	86
Gambar 4 .22 Tampilan instalasi Adobe AIR.....	87
Gambar 4 .23 Tampilan instalasi Homestay We Stay android	88
Gambar 4 .24 Tampilan penginstalan dan run aplikasi Homestay We Stay .exe .	88

INTISARI

Homestay We Stay Jogja adalah usaha penyewaan *Homestay* yang berada di Yogyakarta. Sekarang menggunakan media cetak yaitu brosur untuk membantu kegiatan pemasaran. Dua hal utama dari pemasaran yaitu manajemen promosi dan informasi jasa dan layanan *Homestay We Stay*. Promosi manajemen bertujuan membangun kerjasama antara pemilik *Homestay* dengan *We Stay*, media berfungsi mempresentasikan paket, layanan dan kewajiban kepada calon *client*. Informasi jasa dan layanan bertujuan memasarkan *Homestay We Stay* kepada konsumen, dengan memanfaatkan media publikasi. Penggunaan media cetak kurang maksimal, biaya mahal, tidak menarik, tidak efektif dan efisien serta media cetak tidak mendukung media publikasi elektronik. *Homestay We Stay* menginginkan media publikasi yaitu aplikasi perangkat lunak yang digunakan pada *smartphone android* dan komputer. Aplikasi tersebut berupa Katalog digital berbasis Multimedia *Flash* sebagai media promosi dan informasi.

Pada Skripsi ini, penulis menentukan penelitian berbentuk *development research* atau pengembangan sistem informasi. Tahapan yang dilakukan analisis masalah, analisis kelayakan, dan analisis kebutuhan. Selanjutnya menerapkan metode pengembangan berbasis Multimedia untuk merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, merancang video, merancang suara, merancang animasi, hingga akhir instalasi aplikasi.

Hasil penelitian adalah aplikasi *Homestay We Stay* yang dijalankan menggunakan *smartphone android* dan komputer. Fitur aplikasi memberikan informasi jasa, layanan, tips, pilihan *Homestay* dan panduan cara pemesanan untuk pengunjung. Fitur kedua memberikan informasi promosi untuk kerjasama dalam manajemen *Homestay We Stay*, informasi promosi yaitu paket, layanan, kewajiban dan video *company profile*.

Kata Kunci: *Homestay We Stay*, Multimedia, Katalog, Promosi dan Informasi

ABSTRACT

Homestay We Stay is a Homestay rental business in Yogyakarta. Now using print media that brochure to help marketing activities. Two of the main things is marketing management and information services Homestay We Stay. Promotion management at building cooperation between owners Homestay with We Stay. Information services and services aimed at marketing Homestay We Stay to the consumer, by utilizing the media of publication. Using print media less than the maximum, the cost of expensive, unattractive, ineffective and inefficient as well as the print media does not support media electronic publications. Homestay We Stay want the media publication that is application support on android smartphone and a computer. The application based Multimedia Flash it is digital catalog as media promotion and information.

The author determines the development of research in the form of research or development of information systems. Steps being taken problem analysis, feasibility analysis, and analysis needs. Furthermore, applying development methods based Multimedia to design concepts, designing content, designing text, graphics designing, designing video, sound designing, designing animation, until the end of the installation application.

Results of the research are Homestay We Stay applications that running on android smartphone and a computer. The first application feature provides information services for traveller, Homestay choice and ordering guide for consumers. The second feature provides information promotion to join the Homestay We Stay management for a prospective client, namely the promotion information package, service, obligations and video company profile.

Keyword: Homestay We Stay, Multimedia, Catalog, Promotion and Informatio