

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA BANTU PROMOSI PRODUK
DI PT.INDOTECH MEDIALINK
JOGJA**

SKRIPSI



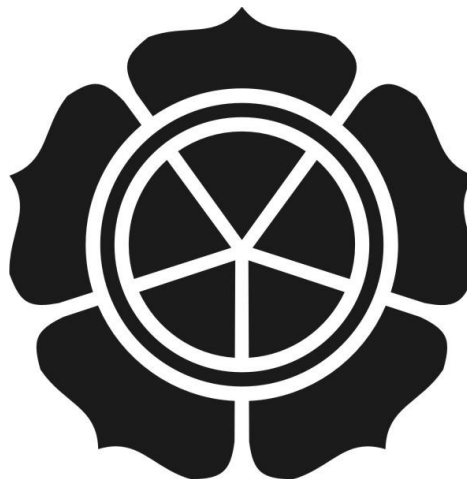
disusun oleh
Muhammad Qurrota A'yunin
11.11.5225

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

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA BANTU PROMOSI PRODUK
DI PT.INDOTECH MEDIALINK
JOGJA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Qurrota A'yunin

11.11.5225

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA BANTU PROMOSI PRODUK
DI PT.INDOTECH MEDIALINK
JOGJA**

yang disusun oleh

Muhammad Qurrota A'yunin

11.11.5225

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Agustus 2015

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA BANTU PROMOSI PRODUK
DI PT.INDOTECH MEDIALINK**

JOGJA

yang disusun oleh

Muhammad Qurrota A'yunin

11.11.5225

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 September 2015

Susunan Dewan Penguji

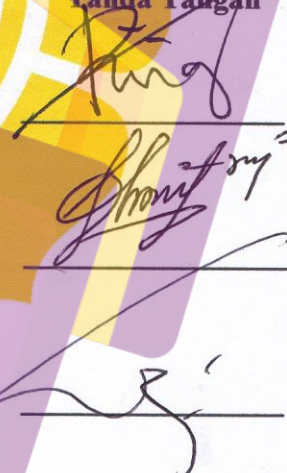
Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

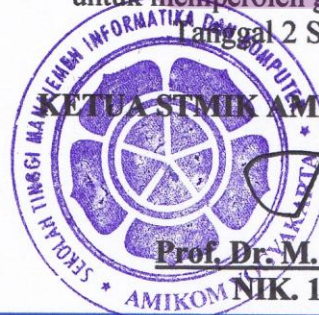
Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 2 September 2015



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, 5 September 2015



Muhammad Qurrota A'yunin
NIM. 11.11.5225

MOTTO

Bertakwalah pada Allah, maka Allah akan mengajarimu.

Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.

(Al-Baqarah Ayat 282)

Barang siapa bersungguh-sungguh,
Sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri.

(Al-Ankabut Ayat 6)

Keberhasilan hanyalah konskuensi logis suatu usaha.
Berani usaha dan mencoba, maka terdapat 50% kemungkinan berhasil.

Tanpa usaha dan mencoba, jelas 100 % gagal.

(Bikhhu Uttamo)

Jenius adalah 1% inspirasi dan 99% keringat.

Tidak ada yg dapat menggantikan kerja keras

(Thomas Alva Edison)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, syukur yang tak terhingga atas karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini kupersembahkan untuk mereka yang telah berjasa dan menginspirasi hidupku.

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan kesempatan umur panjang pada saya untuk dapat menyelesaikan Skripsi ini.
- ❖ Ibunda Siti Tunisah dan Alm. Bapak Sarjunadi tercinta yang sudah memberikan segenap support, doa dan apapun yang telah beliau berikan dengan tanpa pamrih sama sekali, sebelum dan sesudah saya mengerjakan skripsi ini.
- ❖ Mas – mas ku, Mas Fatkhur, Mas Rohiem, Mas Abdul yang selalu memberikan nasehat dan dorongan yang membuat semangat semakin membara.
- ❖ PT. Indotech Medialink Jogja, Pak Harry Eko, Mas Sodiq, Mas Agil dan teman – teman Indotech lainnya, terima kasih karena telah membantu memberikan data dan informasi yang saya butuhkan pada Skripsi ini.
- ❖ Keluarga Besar kelas 11-S1TI-09 yang selalu memberikan semangatnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Semua sahabat. Arief Wahyu W, Hendy Pratama, Wahyu Hadi, Wahyu Tri Hardiyanto, Ni'am, Jum'at Waskito dan yang lainnya yang tak bisa saya sebut satu - persatu yang telah berbagi ilmu dan memberikan motivasi.

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur senantiasa saya panjatkan kepada Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa pengayom segenap alam yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dalam penulisan skripsi ini saya tidak mengalami kendala yang berarti hingga terselesaikannya skripsi yang saya beri judul “Pembuatan Multimedia Interaktif Sebagai Media Bantu Promosi Produk Di PT. Indotech Medialink Jogja”.

Pada kesempatan ini, dalam penulisan skripsi ini saya mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, oleh karenanya dari hati yang terdalam saya juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih saya kepada kedua orangtua saya yang selalu memberikan dukungan kepada saya baik itu berupa dukungan moril maupun dukungan materil. Teman-teman seperjuangan yang juga selalu memberikan motivasi baik berupa sharing pendapat, motivasi dan hal-hal lainnya dalam rangka pembuatan skripsi ini.

Pihak-pihak terkait lainnya yang juga turut serta membantu saya dalam pembuatan skripsi ini. Saya sangat menyadari tidak ada manusia yang sempurna begitu juga dalam penulisan skripsi ini, apabila nantinya terdapat kekurangan, kesalahan dalam skripsi ini, saya selaku penulis sangat berharap kepada seluruh pihak agar dapat memberikan kritik dan juga saran seperlunya.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat dan bahan pembelajaran kepada kita semua.

Yogyakarta, 5 September 2015

Penulis

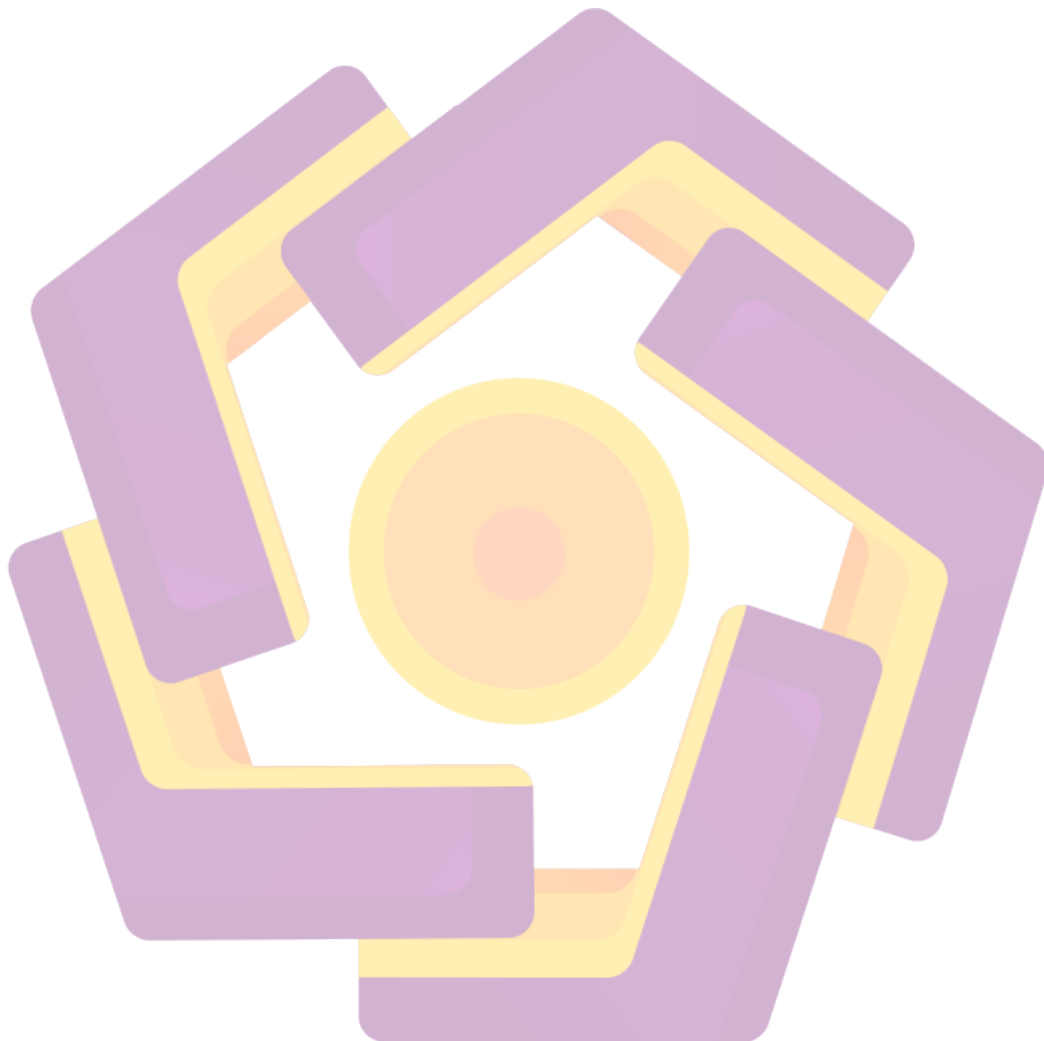
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.4.1 Maksud Penelitian.....	4
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.5.1 Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Analisis Sistem.....	5
1.5.3 Perancangan.....	6
1.5.4 Evaluasi.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Aplikasi Multimedia.....	9
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	9
2.2.2 Definisi Multimedia.....	10

2.2.3	Pengertian Multimedia Interaktif	11
2.3	Pengertian Promosi	12
2.3.1	Aplikasi Multimedia untuk Mendukung Promosi.....	13
2.4	CD Interaktif	14
2.5	Elemen – Elemen Multimedia	14
2.6	Tahapan Pengembangan Aplikasi (sistem) Multimedia	17
2.6.1	Analisis Kebutuhan Sistem	22
2.6.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	23
2.7	Analisis Aplikasi Multimedia	25
2.8	Analisis SWOT	25
2.9	Struktur Aplikasi Multimedia	27
2.9.1	Struktur Linier	27
2.9.2	Struktur Menu	28
2.9.3	Struktur Hierarki	28
2.9.4	Struktur Jaringan	29
2.9.5	Struktur Kombinasi	30
2.10	<i>Testing</i> Aplikasi Multimedia	32
2.11	Perangkat Lunak yang Digunakan	32
2.11.1	Adobe Flash CS6.....	32
2.11.2	Corel DRAW X6.....	35
2.11.3	Adobe Photoshop CS6	36
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	38
3.1	Tinjauan Umum	38
3.1.1	P.T. Indotech Medialink Yogyakarta	38
3.1.2	Visi dan Misi	39
3.1.3	Struktur Organisasi.....	40
3.2	Identifikasi Masalah.....	40
3.2.1	Solusi – solusi yang dapat diterapkan	42
3.2.2	Solusi yang dipilih.....	42
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	42

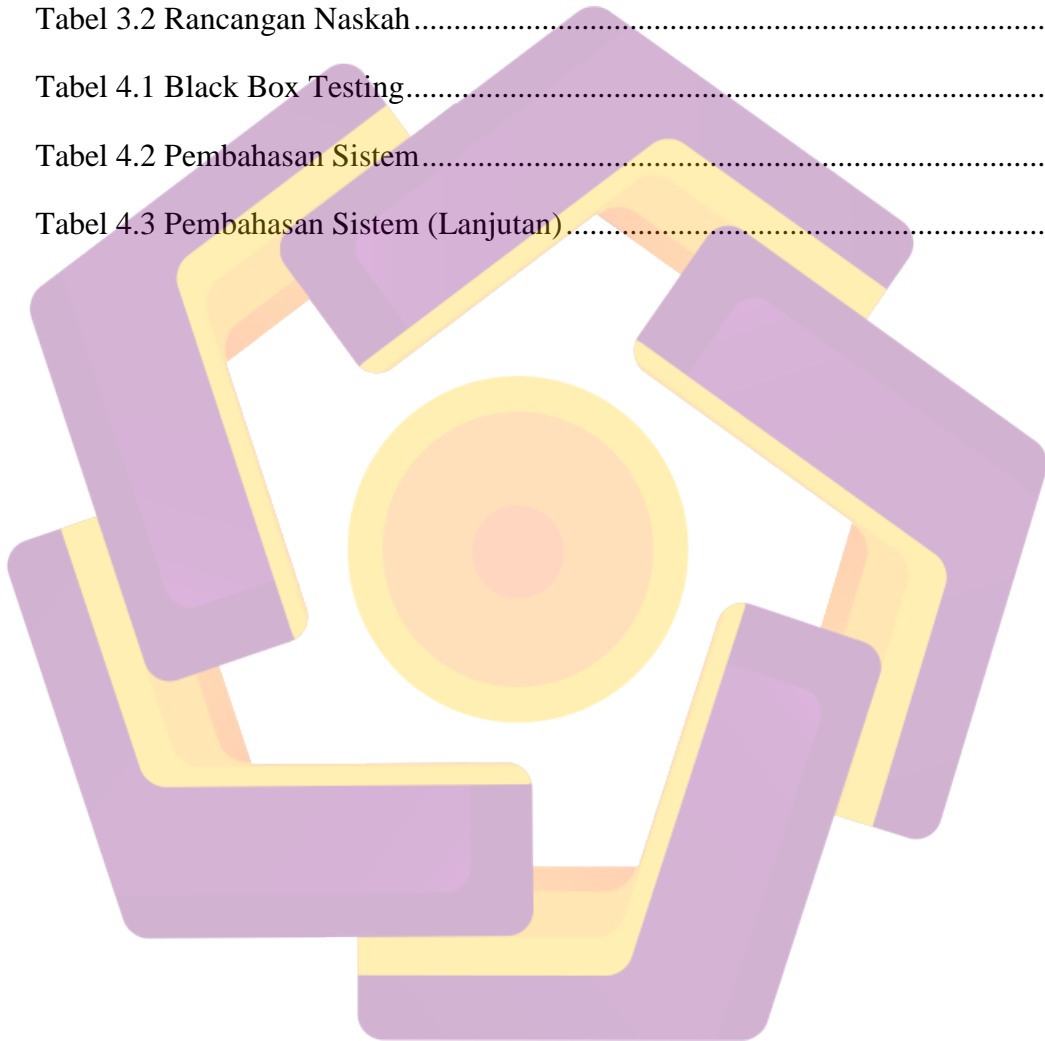
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	43
3.3.3	Kebutuhan Perangkat Keras.....	44
3.3.4	Kebutuhan Software.....	44
3.3.5	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	44
3.4	Studi Kelayakan.....	45
3.4.1	Kelayakan Teknis / Teknologi.....	45
3.4.2	Kelayakan Hukum.....	46
3.5	Merancang Konsep.....	46
3.6	Merancang Isi.....	46
3.7	Merancang Naskah.....	50
3.8	Merancang Grafik.....	52
3.8.1	Tampilan Intro.....	53
3.8.2	Tampilan Start Page.....	54
3.8.3	Tampilan Home.....	55
3.8.4	Tampilan Profil.....	56
3.8.5	Tampilan Daftar harga.....	58
3.8.6	Tampilan Paket produk dari CCTV.....	59
3.8.7	Tampilan Gallery Perusahaan.....	60
3.8.8	Tampilan Denah dan Kontak perusahaan.....	62
3.8.9	Tampilan Menu Keluar.....	63
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1	Memproduksi Sistem.....	65
4.1.1	Membuat Bagian Background Aplikasi.....	65
4.1.2	Membuat Gambar untuk Dijadikan Tombol.....	69
4.1.3	Membuat Aplikasi.....	71
4.1.4	White Box Testing.....	79
4.1.5	Kompilasi Program.....	80
4.2	Mengetes Sistem.....	83
4.2.1	Black Box Testing.....	83
4.3	Menggunakan Sistem.....	84
4.4	Pemeliharaan Sistem.....	89

4.5 Pembahasan	89
BAB V PENUTUP.....	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran... ..	91
DAFTAR PUSTAKA	xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Panduan Untuk Pengembangan Aplikasi Multimedia	21
Tabel 3.1 Analisis SWOT	41
Tabel 3.2 Rancangan Naskah.....	50
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	83
Tabel 4.2 Pembahasan Sistem.....	89
Tabel 4.3 Pembahasan Sistem (Lanjutan).....	90

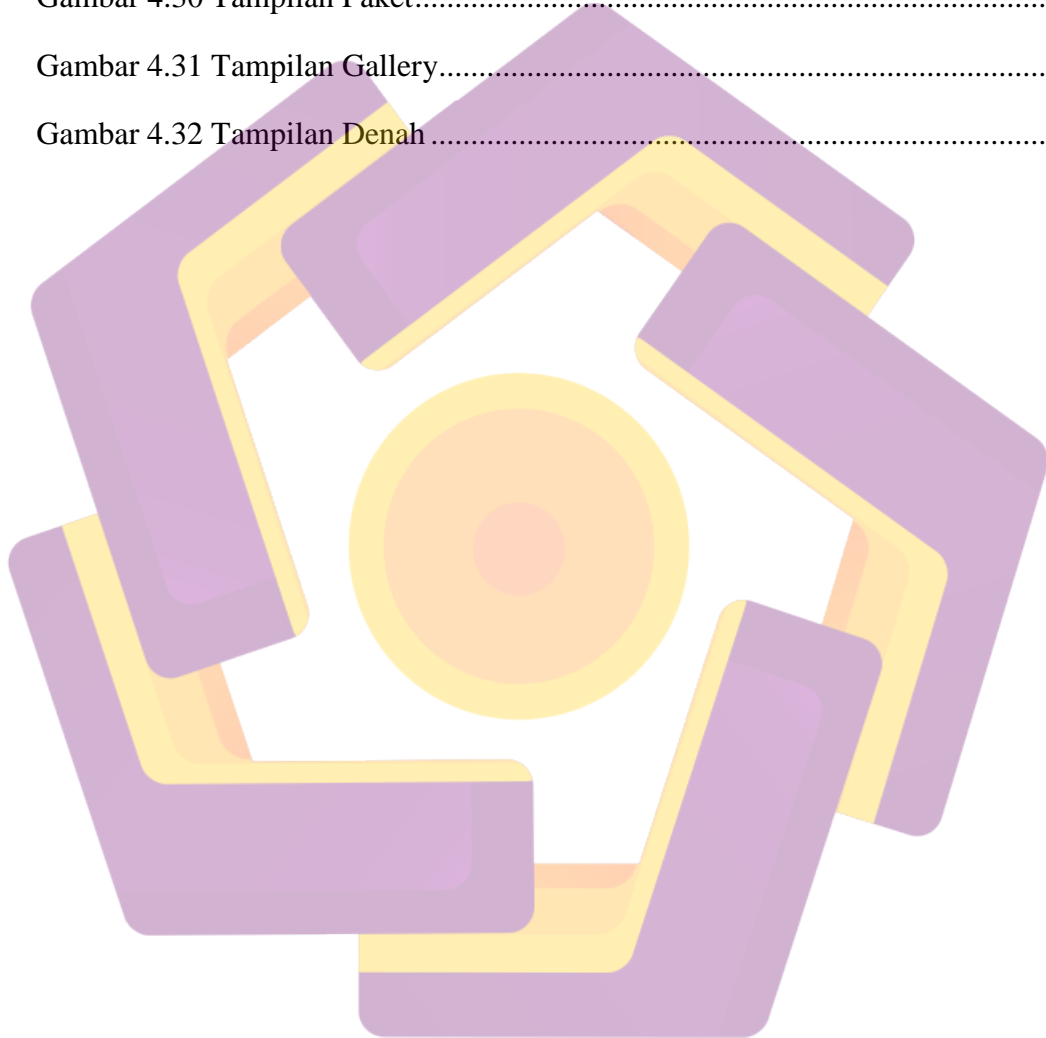


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	17
Gambar 2.2 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	17
Gambar 2.3 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	18
Gambar 2.4 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia (Raymon Mc Leod)	19
Gambar 2.5 Struktur Linier	27
Gambar 2.6 Struktur Menu	28
Gambar 2.7 Struktur Hierarki	29
Gambar 2.8 Struktur Jaringan	30
Gambar 2.9 Struktur Kombinasi	31
Gambar 2.10 Adobe Flash CS6 Professional	34
Gambar 2.11 Corel Draw X5	35
Gambar 2.12 Adobe Photoshop CS6	36
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Indotech Medialink	41
Gambar 3.2 Struktur Campuran Aplikasi.....	48
Gambar 3.3 Tampilan Intro.....	53
Gambar 3.4 Tampilan Start Page	54
Gambar 3.5 Tampilan Menu Home	55
Gambar 3.6 Tampilan Profil	56
Gambar 3.7 Tampilan Daftar Harga.....	58
Gambar 3.8 Tampilan Paket Perusahaan	59
Gambar 3.9 Tampilan Gallery Perusahaan	60
Gambar 3.10 Tampilan Denah dan Kontak Perusahaan	62
Gambar 3.11 Tampilan Menu Keluar	63

Gambar 4.1 Pilihan Ukuran Ruang Kerja pada Corel.....	66
Gambar 4.2 Import Gambar	67
Gambar 4.3 Trace Gambar	68
Gambar 4.4 Hasil Trace	68
Gambar 4.5 Ruang Kerja Photoshop.....	69
Gambar 4.6 Membuat Tombol IP Kamera.....	70
Gambar 4.7 Membuat Tombol Analog Kamera	70
Gambar 4.8 tampilan awal adobe flash professional	71
Gambar 4.9 membuat ukuran media bantu interaktif.....	72
Gambar 4.10 tampilan ruang kerja.....	73
Gambar 4.11 Tampilan Interface Intro.....	74
Gambar 4.12 Tampilan Pembuatan Tombol Exit	75
Gambar 4.13 Tampilan Intro.....	75
Gambar 4.14 Tampilan Import ke Library.....	76
Gambar 4.15 hasil importing	77
Gambar 4.16 actionscript fscommand allowscale.....	77
Gambar 4.17 actionscript fscommand fullscreen.....	78
Gambar 4.18 actionscript pada button	78
Gambar 4.19 actionscript stop sound.....	78
Gambar 4.20 actionscript stop.....	79
Gambar 4.21 actionscript quit atau keluar dari aplikasi.....	79
Gambar 4.22 Contoh Testing pada button exit	80
Gambar 4.23 Langkah Pertama.....	81
Gambar 4.24 Langkah Kedua	82
Gambar 4.25 Langkah Ketiga	82

Gambar 4.26 Tampilan Intro.....	84
Gambar 4.27 Tampilan Home/ Menu Utama.....	85
Gambar 4.28 Tampilan Profil	86
Gambar 4.29 Tampilan Harga Produk	86
Gambar 4.30 Tampilan Paket.....	87
Gambar 4.31 Tampilan Gallery.....	88
Gambar 4.32 Tampilan Denah	88



INTISARI

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu memberikan dampak positif bagi dunia pemasaran produk. Berbagai informasi dengan mudah di dapatkan melalui perkembangan teknologi. Selain itu dapat menjadi sebuah pengacu adanya pembaharuan berbagai teknologi yang dapat memperingan pekerjaan manusia. Dengan melihat media yang di gunakan pada PT. Indotech Medialink Yogyakarta yang masih terbatas, hal ini tentu dapat membuat para konsumen perusahaan menjadi kurang mengerti apa tujuan dari perusahaan ini. Oleh karena itu perlu di buat media pemasaran produk baru yang lebih praktis dan interaktif sehingga dapat menarik bagi konsumen yang akan menggunakan produk dari perusahaan ini.

Berdasarkan permasalahan diatas maka di buatlah sebuah aplikasi prototype berbasis flash “Media Pemasaran Produk PT. Indotech Medialink” yang pada aplikasi ini menjelaskan seluk beluk dari perusahaan dan menjelaskan berbagai macam produk dari perusahaan ini.

Dengan memanfaatkan aplikasi media pemasaran produk ini diharapkan pemahaman konsumen akan perusahaan ini dan juga omset penjualan pada perusahaan ini dapat meningkat menjadi lebih baik lagi. Perangkat lunak yang mendukung aplikasi media pemasaran produk ini adalah Adobe Flash CS6, Corel Draw X6, Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Audition.

Lokasi PT. Indotech Medialink

Kata Kunci : Aplikasi, Pemasaran, Flash, Interaktif.

ABSTRACT

The development of technology until now have a positive impact on the world of product marketing. Various information easily get through technological developments. Moreover, it can be the trigger of renewals various technologies that can lighten the work of human being. By looking at the media that is in use at PT. Indotech Medialink Yogyakarta is still limited, it can certainly make the consumer becomes less understand what the purpose of this company. Therefore they need to create a new media marketing product more practical and interactive to appeal consumers who will use the product of this company.

Based on the above issues then we will make an application prototype based flash "Media Product Marketing for PT. Indotech Medialink " which in this application describes the vision of the company and explain the wide range of products of this company.

By utilizing media marketing applications is expected to be the company's consumer understanding and also on the company's sales turnover can be increased to better. The software that supports this application product is Adobe Flash CS6, X6 Corel Draw, Adobe Photoshop CS6 and Adobe Audition.

PT. Indotech Medialink as Location.

Keywords: Applications, Marketing, Flash, Interactive.