

**PEMBUATAN MEDIA INTRAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
HOTEL GRAND ROYAL BIL LOMBOK**

SKRIPSI



disusun oleh

Yani Surya Habibul Rizal

10.12.4717

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN MEDIA INTRAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
HOTEL GRAND ROYAL BIL LOMBOK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana pada jenjang S1

Jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Yani Surya Habibul Rizal

10.12.4717

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INTRAKTIF SEBABAI MEDIA PROMOSI PADA
HOTEL GRAND ROYAL BIL LOMBOK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yani Surya Habibul Rizal

10.12.4717

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 Oktober 2013

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMUATAN MEDIA INTRAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
HOTEL GRAND ROYAL BIL LOMBOK**

Yani Surya Habibul Rizal

10.12.4717

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei Kurniawan, M.Kom
NIK 190302187



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK 190302207



Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK 190302190

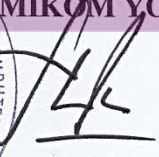


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Februari 2014



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 atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Februari 2014

Yani Surya Habibul Rizal

10.12.4717

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji sukur kehatirat Alloh SWT, Tuhan seluruh alam. Dalam penyusunan laporan Skripsi ini penyusun banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

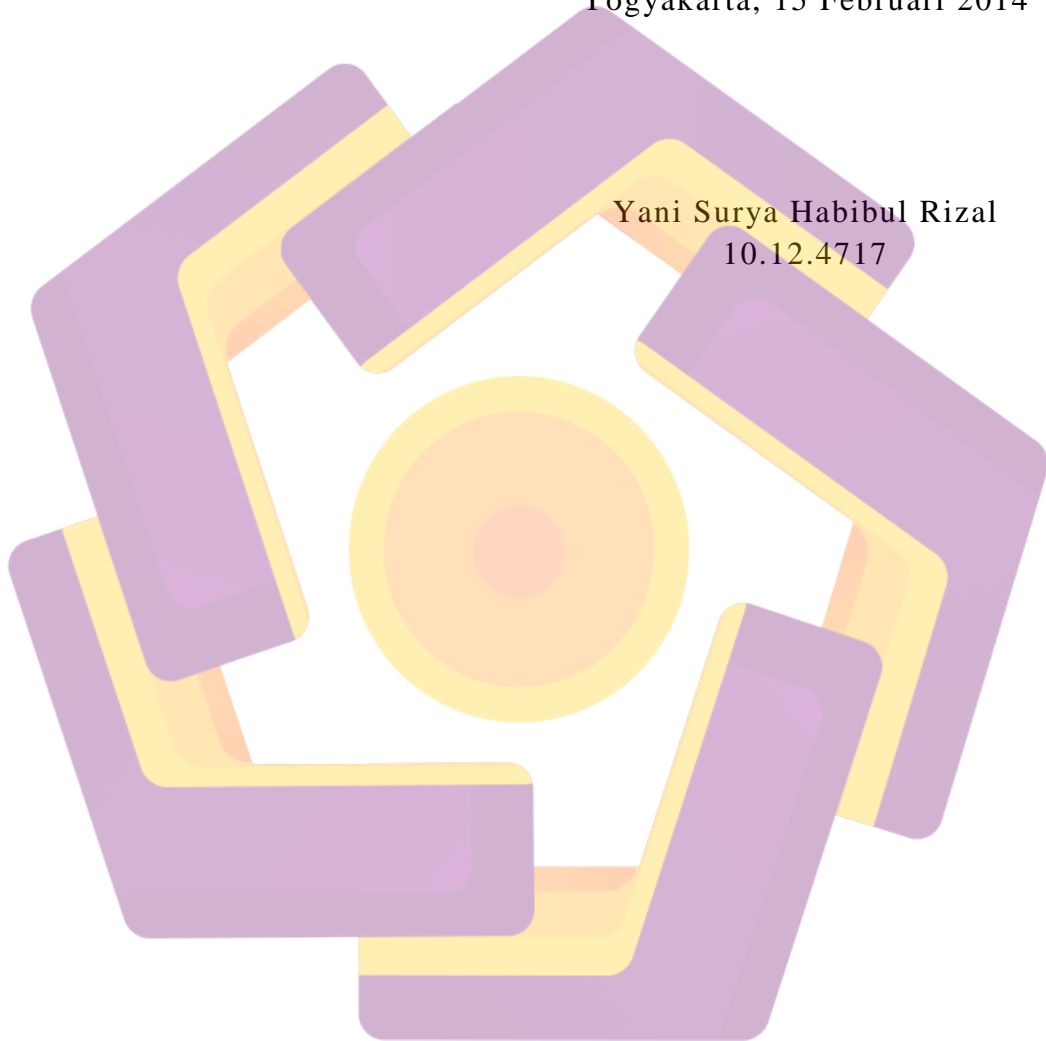
1. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga Selesai.
2. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, Ph.D selaku Ketua STMIK AMIKO Yogyakarta.
3. Bapak Bambang Sudaryatno, Dr, MM Selaku Ketuwa Jurusan Sistem Informasi STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan dukungan moralnya.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan laporan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam prancangan ini masih banyak memiliki kekurangan baik pada hasil prosesnya dan akan terus di kembangkan sebagai sebuah disiplin ilmu khasanah budaya manusia

Akhir kata semoga laporan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak dan khususnya bagi hotel Grand Royal BIL Lombok.

Yogyakarta, 15 Februari 2014

Yani Surya Habibul Rizal
10.12.4717



PERSEMBAHAN

1. Allah SWT yang maha mulia pemilik segala ilmu.
2. Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman yang gelap menuju zaman yang terang benderang
3. Ibu, yang selalu mencurahkan cinta dan kasih sayangnya kepadku dan selalu berjuwang keras demi masa depanku yang lebih baik.
4. Ayaku, yang selalu mendidik membimbing, menempa keperibadian mengajarkanku menjadi seseorang yang bagaimana kehidupan ini yang sebenarnya. Terimakasih untuk semuanya pak maf belum bisa membuatmu bangga.
5. Semua keluwarga yang saya sayangi, yang saya cintai, dukungan dan bantuan doa dan nasehatnya, sekali lagi saya ucapkan terima kasih.
6. Sahabat sahabatku (edy pink boy) (sanol samiady) onio (toni) amak marbot (djaelani). Kalian adalah sahabat seperantoku sahabat yang tidak bisa saya lupakan bayak hal yang kita lakukan yang tidak bisa saya lupakan.
7. Keluarga besar kos Wisma Saolin 69 Z dengan nama Mizar wardani, dol, zainal, aspel, oldi, masmoin, uki, doni, opek, hadun, ub ai, zeri, bapak kos pak koko, terimakasih atas persahabatan kalian.

DAFTAR ISI

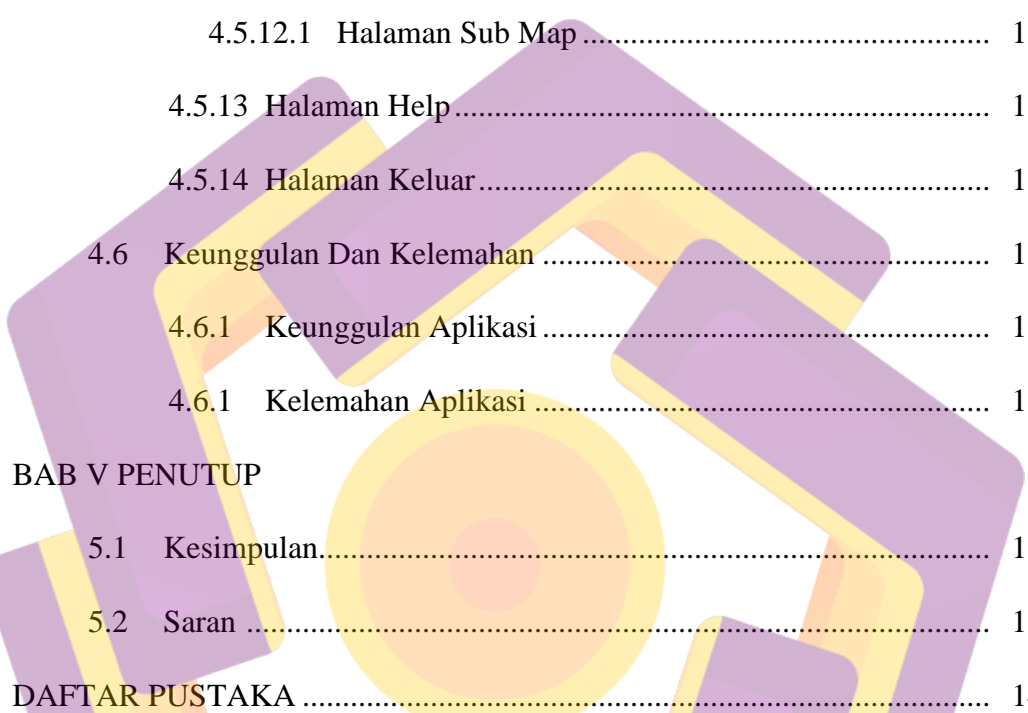
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR SINGKATAN	xx
HALAMAN STRUKTUR ORGANISASI	xxi
INTISARI.....	xxii
ABSTRACT.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	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

1.8	Jadwal Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI		
2.1	Multimedia	8
2.1.1	Sejarah Multimedia.....	8
2.1.2	Pengertian Multimedia	8
2.1.3	Unsur-unsur Multimedia.....	9
2.1.4	Konsep Pengembangan Multimedia.....	11
2.1.5.	Steruktur Aplikasi Multimedia	14
2.1.5.1	Steruktur Piramid.....	14
2.1..5.2	Steruktur Linier.....	15
2.1..5.3	Steruktur Menu	16
2.1..5.4	Steruktur Hierarki.....	17
2.1..5.5	Steruktur Jaringan.....	18
2.1..5.6	Steruktur Kombinasi.....	19
2.2	Konsep Dasar Multimedia Dinamis	20
2.3	Pengertian Web	20
2.4	Konsep Dasar Basis Data	22
2.4.1	Pengertian Basis Data.....	24
2.5	Perangkat Lunak Yang Di Gunakan.....	25
2.5.1	Adobe Flash CS3	26
2.52	ActionScript2.0.....	27
2.5.2.1	Loading External Movie.....	28
2.5.3	Adobe Photoshop CS2.....	30

2.5.4	Adobe Audition 3.0	33
2.5.5	Makromedia Dreamweaver8	34
2.5.6	Xapp 1.7.7.....	35
2.6.6.1	Apache Web Server	36
2.5.6.2	Php.....	37
2.5.6.3	MySQL	39
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1	Tinjauan Umun.....	42
3.1.1	Gambaran Grand Royal BIL Lombok.....	42
3.1.2	Struktur Organisasi.....	43
3.2.	Analisis Kelemahan Sistem.....	44
3.2.1	Identifikasi Masalah	44
3.2.2	Titik Keputusan	45
2.2.3	Analisis SWOT.....	45
3.2.3.1	Kekuatan (Strength).....	46
3.2.3.2	Kelemahan (Weakness).....	46
3.2.3.3	Peluang (Oportunity).....	47
3.2.3.4	Ancaman (Threats)	47
3.3	Analisi Kebutuhan Sistem	48
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	48
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	49
3.3.3	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	49

3.3.4	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	51
3.3.5	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	52
3.4	Analisi Kelayakan Sistem	52
3.4.1	Kelayakan Teknologi	53
3.4.2	Kelayakan Hukum	53
3.4.3	Kelayakan Operasional	54
3.4.4	Kelayakan Ekonomi	54
3.5	Perancangan Sistem	60
3.5.1	Perancangan Tabel Database	60
3.6	Perancangan Multimedia	64
3.6.1	Perancangan Konsep	64
3.6.2	Perancangan Isi	65
3.6.3	Perancangan Naskah	66
3.6.4	Perancangan Grafik	69
BAB IV	IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN	
4.1	Memproduksi Sistem	84
4.1.1	Membuat <i>Background</i>	85
4.1.2	Membuat Animasi Di AdobeFlash CS3	86
4.1.3	Import File	92
4.1.4	Pengolahan Suara	94
4.1.5	Membuat Button	95
4.1.6	Membuat File .xe	96
4.1.7	Pembahasan Basis Data	97

4.1.7.1	Pembuatan Database.....	98
4.1.7.2	Pembuatan Tabel	99
4.1.8	Koneksi <i>PHP</i> Dan <i>MySQL</i>	103
4.1.9	Pembahasan <i>ActionScript</i>	103
4.2	Pengujian Sistem.....	112
4.2.1	Pengujian Error Sistem.....	112
4.2.2	Pengujian Terhadap Pengguna.....	113
4.3	Menggunakan Sistem.....	114
4.3.1	Tampilan Sistem Untuk Admin.....	114
4.4	Memelihara Sistem.....	119
4.4.1	Memelihara Perangkat Keras.....	120
4.4.2	Memelihara Perangkat Lunak.....	120
4.5	Manual Program.....	121
4.5.1	Intro	121
4.5.2	Menu Utama	122
4.5.3	Halaman Profil.....	123
4.5.4	Halaman Fasilitas	124
4.5.5	Halaman Room.....	125
4.5.6	Halaman Meeting Room.....	126
4.5.7	Halaman Restaurant.....	127
4.5.7.1	Halaman Sub Menu Foot.....	128
4.5.7.2	Halaman Sub Menu Drinks	129
4.5.8	Halaman Tour Packages	130



4.5.9	Halaman Menu Swimming Pool.....	131
4.5.10	Halaman Menu Loby.....	132
4.5.11	Halaman Service & Facilities.....	133
4.5.12	Halaman Map.....	134
4.5.12.1	Halaman Sub Map.....	135
4.5.13	Halaman Help.....	136
4.5.14	Halaman Keluar.....	137
4.6	Keunggulan Dan Kelemahan.....	138
4.6.1	Keunggulan Aplikasi.....	138
4.6.1	Kelemahan Aplikasi.....	138
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan.....	139
5.2	Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA.....		141

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jadwal Penelitian	7
Tabel 3.1	Perangkat Keras Pada Tahapan Pembuatan Aplikasi	49
Tabel 3.2	Perangkat Keras Pada Tahapan Implementasi.....	50
Tabel 3.3	Perangkat Lunak Pada Tahapan Implementasi.....	51
Tabel 3.4	Rincian Biaya Dan Manfaat.....	55
Tabel 3.5	Hasil Analisis.....	59
Tabel 3.6	Perancangan Tabel Admin.....	61
Tabel 3.7	Perancangan Tabel kamar.....	61
Tabel 3.8	Perancangan Tabel Metting Room	61
Tabel 3.9	Perancangan Tabel Restaurant.....	62
Tabel 3.10	Perancangan Tabel Tour Packages	62
Tabel 3.11	Perancangan Tabel Swimming Pool.....	63
Tabel 3.12	Perancangan Tabel Loby	63
Tabel 3.13	Perancangan naskah.....	66
Tabel 4.2	Pengujian Error Sistem.....	112
Tabel 4.3	Kuesioner.....	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	13
Gambar 2.2	Struktur Piramid.....	14
Gambar 2.3	Struktur Linier	15
Gambar 2.4	Steruktur Menu	16
Gambar 2.5	Struktur Hierarki.....	17
Gambar 2.6	Struktur Jaringan.....	18
Gambar 2.7	Struktur Kombinasi.....	19
Gambar 2.8	Tampilan Awal Adobe Flash CS3	26
Gambar 2.9	Jendela Awal Adobe Flash CS3 Fropesional.....	27
Gambar 2.10	Jendela Awal Adobe Photoshop CS2	30
Gambar 2.11	Interface Adobe Audition Mode Edit View.....	33
Gambar 2.12	Multitrack View	34
Gambar 2.13	Tampilan Macromedia Dreamwaver 8.....	35
Gambar 2.14	Tampilan Xampp For Windows.....	36
Gambar 2.15	Control Panel Xampp	36
Gambar 2.16	Tampilan phpMyadmin.	40
Gambar 2.14	Tampilan Xampp For Windows.	36
Gambar 3.1	Struktur Organisasi Aplikasi Gatand Royal BIL Lombok. .	65
Gambar 3.2	Rancangan Intro.....	69
Gambar 3.3	Rancangan Menu Utama.....	70
Gambar 3.4	Rancangan Menu Profil	71
Gambar 3.5	Rancangan Menu Fasilitas	73

Gambar 3.6	Rancangan Menu Room	75
Gambar 3.7	Rancangan Menu Meeting Room	76
Gambar 3.8	Rancangan Menu Restaurant	77
Gambar 3.8.1	Rancangan Sub menu Restaurant Makanan	78
Gambar 3.8.1	Rancangan Sub menu Restaurant Minuman.....	79
Gambar 3.9	Rancangan Tour Packages	80
Gambar 3.10	Rancangan Swimming Pool.....	81
Gambar 3.11	Rancangan loby	82
Gambar 3.12	Rancangan Service Facility	83
Gambar 4.1	Kotak Dialog <i>New Di</i> Adobe Photoshop CS2	85
Gambar 4.2	Background.....	86
Gambar 4.3	Background.....	86
Gambar 4.4	Animasi Menu Intro.....	89
Gambar 4.5	Layer Menu Utama.....	90
Gambar 4.6	Logo.....	90
Gambar 4.7	Simbol.....	91
Gambar 4.8	Layer Butoon	91
Gambar 4.9	Tombol Konten.....	92
Gambar 4.10	Animasi Berjalan	92
Gambar 4.11	Jendela Import To Library	93
Gambar 4.12	Tampilan Library Di Adobe Flash CS3.....	93
Gambar 4.13	Tampilan Adobe Audition	94
Gambar 4.14	Jendela Konvert To Symbol	95

Gambar 4.15	Membuat Butoon	95
Gambar 4.16	Jendela Pulish Setting	96
Gambar 4.17	Tampilan phpMyAdmin	98
Gambar 4.18	Tampilan <i>Create New Database</i>	98
Gambar 4.19	Create Table	99
Gambar 4.20	Tabel Admin	99
Gambar 4.21	Tabel Kamar	100
Gambar 4.22	Tabel Kolam	100
Gambar 4.23	Tabel Loby	101
Gambar 4.24	Tabel Meeting	101
Gambar 4.25	Tabel Restaurant	101
Gambar 4.26	Tabel Wisata	102
Gambar 4.27	Tampilan Halaman Kamar ActionScript	103
Gambar 4.28	Tampilan Halaman Meeting ActionScript	104
Gambar 4.29	Tampilan Halaman Restaurant ActionScript	105
Gambar 4.30	Tampilan Halaman Food ActionScript	106
Gambar 4.31	Tampilan Halaman Tour ActionScript	107
Gambar 4.32	Tampilan Halaman Kolam ActionScript	108
Gambar 4.33	Tampilan Halaman Loby ActionScript	109
Gambar 4.34	Tampilan Halaman Facilities ActionScript	110
Gambar 4.35	Tampilan Halaman Map ActionScript	111
Gambar 4.36	Tampilan Halaman Help ActionScript	112
Gambar 4.37	Tampilan Halaman Xampp Control Panel	114

Gambar 4.38	Tampilan Halaman http://localhost/grand	114
Gambar 4.39	Tampilan Halaman Login Admin.....	115
Gambar 4.40	Tampilan Halaman Kamar Web	115
Gambar 4.41	Tampilan Halaman Kolam Web	116
Gambar 4.42	Tampilan Halaman Loby Web.....	116
Gambar 4.43	Tampilan Halaman Meeting web.....	116
Gambar 4.44	Tampilan Halaman Restorant Web.....	117
Gambar 4.45	Tampilan Halaman Wisata Web	117
Gambar 4.46	Tampilan Halaman Tambah Gambar Web	118
Gambar 4.47	Tampilan Intro	121
Gambar 4.48	Tampilan Menu Utama Dan Home.....	122
Gambar 4.49	Tampilan Profil.....	123
Gambar 4.50	Tampilan Fasilitas.....	124
Gambar 4.51	Tampilan Room	125
Gambar 4.52	Tampilan Meting Room.....	126
Gambar 4.53	Tampilan Restoran.....	127
Gambar 4.54	Tampilan Submenu Foot.....	128
Gambar 4.55	Tampilan SubMenu Drinks.....	129
Gambar 4.56	Tampilan Packages	130
Gambar 4.57	Tampilan Swimming Pool	131
Gambar 4.58	Tampilan Loby.....	132
Gambar 4.59	Tampilan Service Fasilitas	133
Gambar 4.60	Tampilan Map.....	134

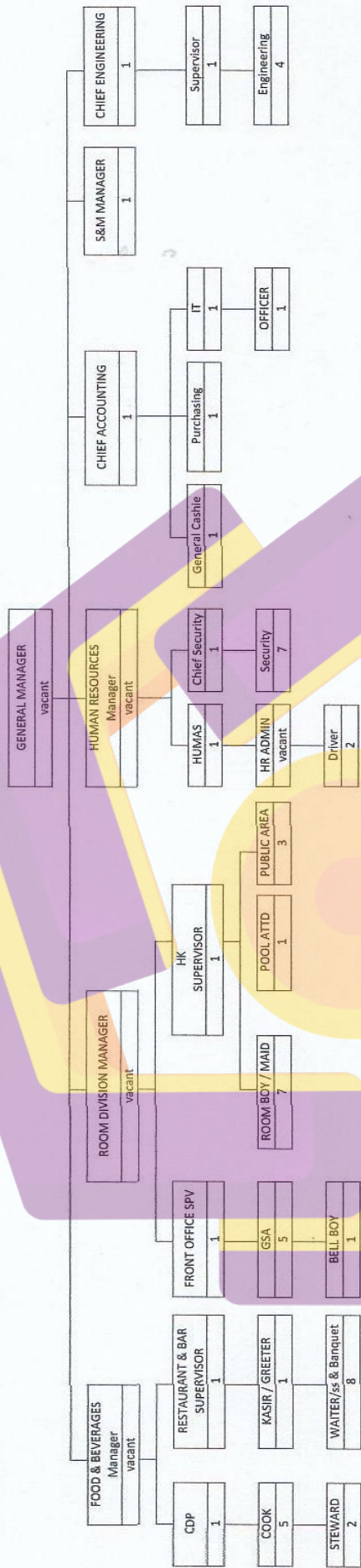
Gambar 4.61	Tampilan Sub Menu Map	135
Gambar 4.62	Tampilan Help	136
Gambar 4.63	Tampilan Keluwar	136



Daftar Singkatan

1. AVC : Audio Visual Connection
2. PC : Personal Computer
3. HTTP : Hypertext Transfer Protokol
4. CS : Creative Suite
5. JSP : Java Server Pages
6. IIS : Internet Information Server
7. PSW : Personal Web Server
8. PHP : Hypertext Preprocessor
9. SQL : Structure Query Language
10. GPL : General Public License
11. JPEG : Joint Photographic Experts Group
12. PNG : Portable Network Graphics
13. SATA : Serial Advanced Technology Attachment
14. AVI : Audio Video Interleave
15. VGA : Video Graphics Adapter
16. HTML : HyperText Markup Language
17. XHTML : Extensible Hypertext Markup Language
18. HDD : Hard disk drive
19. HDMI : High-Definition Multimedia Interface
20. AMD : Advanced Micro Devices, Inc.
21. RRAM : Resistive RAM (Future RAM)

STRUKTUR ORGANISASI
GRAND ROYAL BIL HOTEL LOMBOK



INTISARI

Interaktif merupakan media yang menekankan format multimedia dapat dikemas dalam bentuk software (aplikasi) dengan tujuan dari dalam aplikasi interaktif. Mempelajari kasus oleh penulis di ,Hotel Gread royal bil hotel. Pemasaran di hotel grand royal ini bertujuan agar perusahaan tidak mengeluarkan biaya yang mahal untuk membuat sepanduk atau billboard untuk media pengenalan kepada tamu yang datang di hotel Gread Royal Bil Hotel.oleh karna itu penulis mengajak untuk menggunakan Media intraktif sebagai Media Pengenalan kepada perusahaan sebagai media promosi kepada tamu yang berkunjung.

Aplikasi mampu untuk menarik minat masarakat karena merupakan kombinasi dari penglihatan, suara, dan gerak yang memberikan kejelasan tentang informasi untuk menyampaikan kepada tamu .Dalam membuat Media interaktif, penulis menggunakan aplikasi multimedia termasuk : adobe photoshop, adobe Premiere, Adobe AfterEffects, Adobe Audition, macromedia Direktor, dan xmp.

Kata kunci : Multimedia Interaktif,Gread Royal Bill Hotel, Media Interaktif

ABSTRACT

An interactive multimedia format that emphasizes media can be packaged in the form of software (application) with the purpose of the interactive application . Studied by the authors in the case , Gread Hotel royal hotel bills . Marketing in a grand hotel royal is intended that the company does not cost very expensive to make a banner or billboard for media introduction to the guest who came in Gread Royal Num Hotel.oleh because it invites authors to use as Media Media intraktif Introduction to the company as a media campaign to guests who visit .

Application able to attract their community because it is a combination of sight , sound , and motion provide clarity about the information to pass on to guests . In creating interactive media , the author uses multimedia applications including : Adobe Photoshop , adabe Premire , Adobe AfterEffects , Adobe Audition , Macromedia Director , and xmpp .

Keywords : *Interactive Multimedia , Bill Gread Royal Hotel , Media INTERACTIF*