

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PRODUK LEGEND COFFEE
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK SPIN 360
PHOTOGRAPHY DENGAN INTERKTIF WEB**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Adi Triyandi Saputra

10.12.4526

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PRODUK LEGEND COFFEE
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK SPIN 360
PHOTOGRAPHY DENGAN INTERKTIF WEB**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Triyandi Saputra

10.12.4526

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Juli 2014

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PRODUK LEGEND COFFEE
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK SPIN 360
PHOTOGRAPHY DENGAN INTERKTIF WEB**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Triyandi Saputra

10.12.4526

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

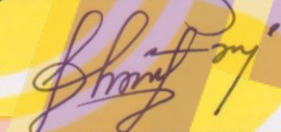
Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK.190302047



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juli 2014



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan 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.

Yogyakarta, 23 juli 2014

Adi Triyandi Saputra
NIM. 10.12.4526

MOTTO

“To explore is always better than just to follow – Rene Suhardono ”

“Life is not about finding yourself; it's about creating yourself – George Bernard Shaw”

“You have to learn the rules of the game. And then you have to play better than anyone else. – Albert Einstein”

“You can't connect the dots looking forward; you can only connect them looking backward. So you have to trust that the dots will somehow connect in your future. You have to trust in something — your gut, destiny, life, karma, whatever. This approach has never let me down, and it has made all the difference in my life. – Steve Jobs”

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya lah pada akhirnya skripsi ini terselesaikan. Adapun skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Ayahanda dan ibunda tercinta serta seluruh keluarga, yang selalu mendoakan, memberi motivasi serta dukungannya selama ini.
2. Kampus Ungu, STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang turut berperan aktif dalam membangun kemajuan bangsa Indonesia dengan adanya tridarma perguruan tinggi.
3. Terimakasih banyak terutama kepada Helmi Bismatama, karena telah membantu dalam konsep awal perancangan skripsi ini.
4. Teman-teman satu perjuangan dalam menimba ilmu, yang tentunya tak dapat disebutkan satu-persatu.
5. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah banyak membantu selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa penulis panjatkan yang mana telah memberikan rahmat dan ridho sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan Media Promosi Produk Legend Coffee Yogyakarta Menggunakan Teknik Spin 360 Photography dengan Interaktif Web” dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

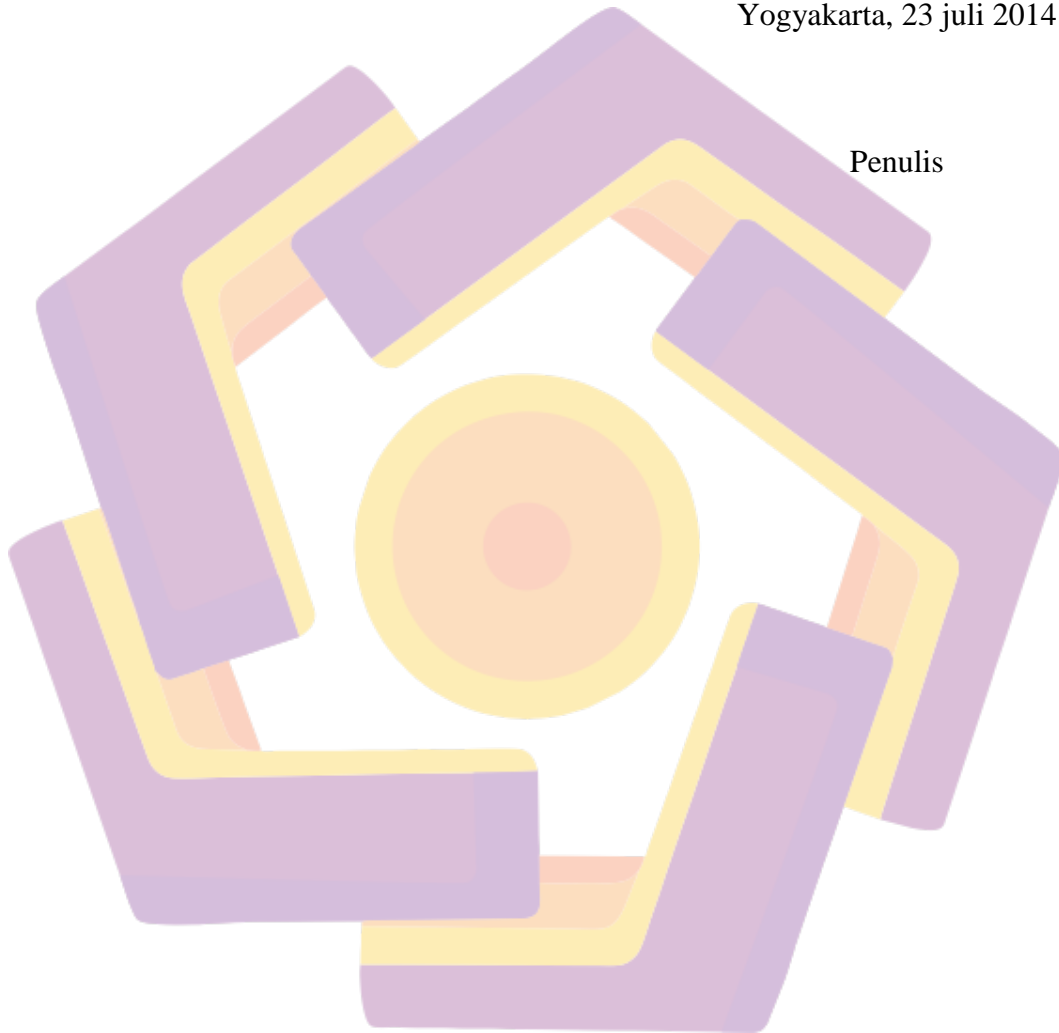
1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Segenap staff dan dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama kuliah.
5. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, cinta, dukungan, dan motivasi.
6. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa hasil yang dicapai skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dan arah lebih baik di masa yang akan datang. Pada

akhirnya penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan informasi berkaitan dengan bidang informasi yang tersusun pada skripsi ini.

Yogyakarta, 23 juli 2014

Penulis



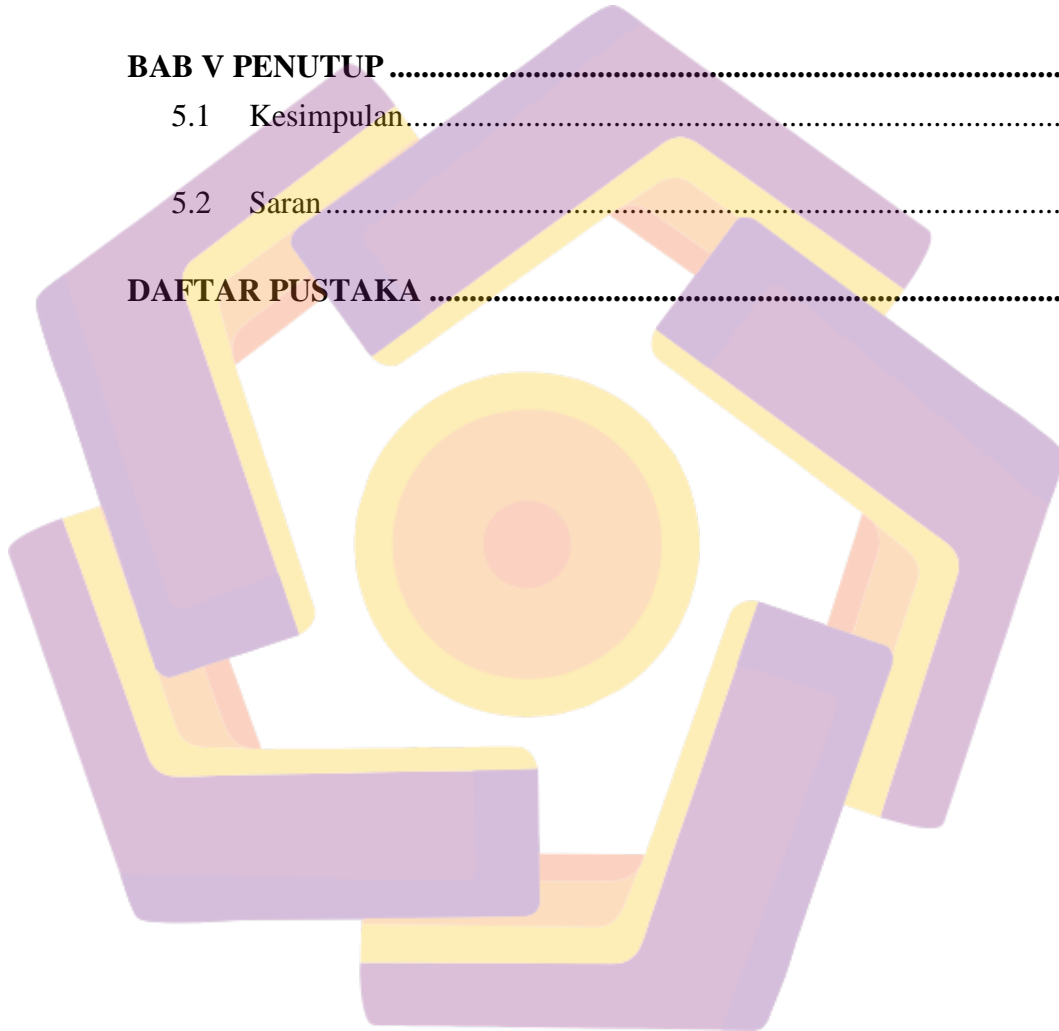
DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
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 Peneltian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.1.1 Promosi	7
2.2 Manajeman Periklanan	8

2.3	Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.3.1	Definisi Multimedia	9
2.3.2	Elemen Multimedia	10
2.3.3	Aplikasi Multimedia.....	11
2.4	Konsep Dasar Perangkat Lunak	12
2.4.1	Pengertian Perangkat Lunak.....	12
2.4.2	Rekayasa Perangkat Lunak.....	13
2.4.3	Siklus Perancangan Perangkat Lunak	14
2.5	Interaksi Manusia Komputer	15
2.6	State Transition Diagram.....	15
2.6.1	Komponen STD.....	16
2.7	Virtual Reality	17
2.7.1	Pengertian Virtual Reality	17
2.7.2	Jenis Virtual Reality Berdasarkan Tingkatan Imersifitas.....	17
2.7.3	Metode Pembuatan	20
2.8	JQuery	21
2.9	Perangkat Lunak yang Digunakan	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1	Tijauan Umum.....	25
3.1.1	Latarbelakang Perusahaan	25

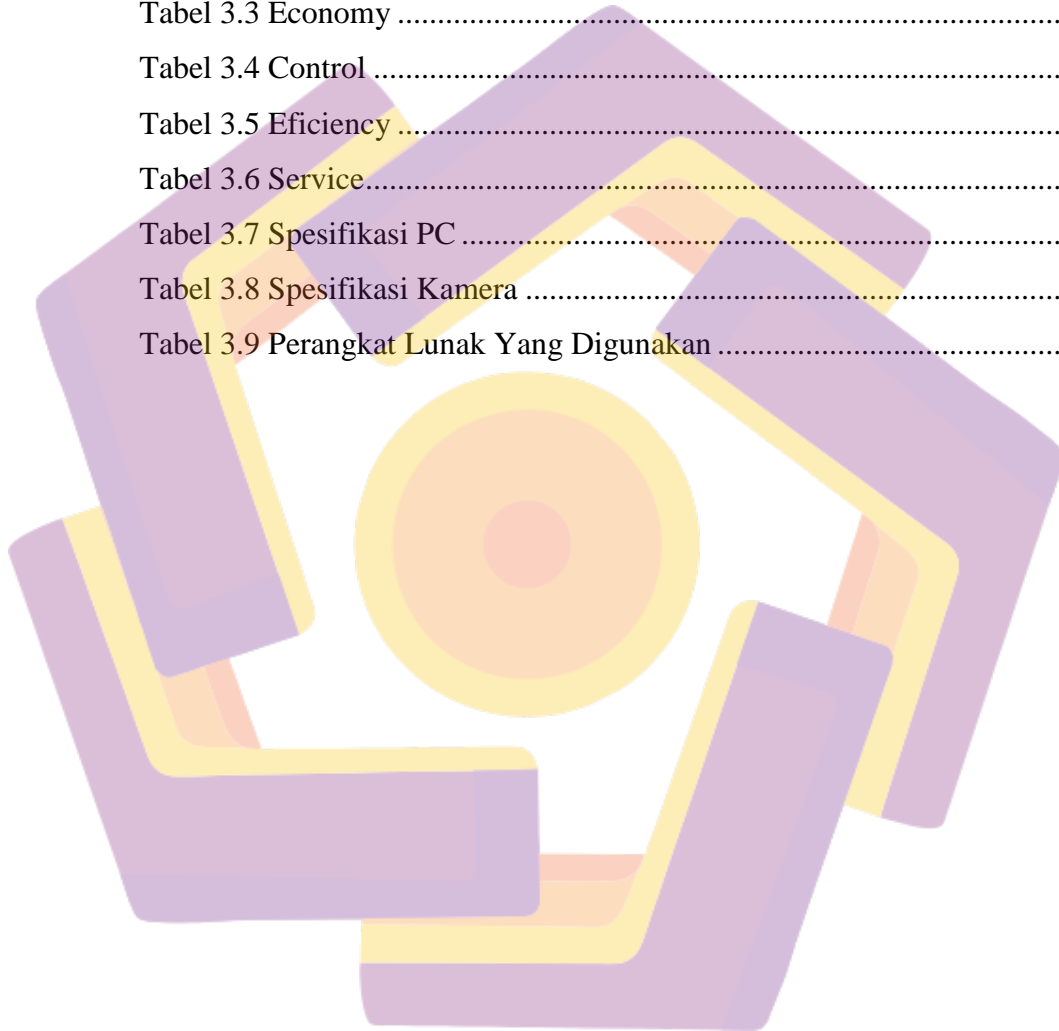
3.1.2	Visi dan Misi	25
3.2	Analisis Aplikasi	26
3.2.1	Analisis PIECES.....	26
3.3	Analisis Kebutuhan Aplikasi.....	31
3.3.1	Analisis Kebutuhan fungsional	31
3.3.2	Kebutuhan non-fungsional	32
3.4	Analisis Kelayakan Aplikasi	34
3.4.1	Analisis Studi Kelayakan	34
3.5	Tahapan Produksi Aplikasi Media Promosi Legend Coffee Dengan Teknik Spin 360	39
3.5.1	Pra-produksi	40
3.6	State Transition Diagram.....	44
3.7	Perancangan Layar	44
3.7.1	Perancangan Layar Utama.....	45
3.7.2	Perancangan Tampilan List Menu View spin 360	45
3.7.3	Perancangan View Spin 360.....	46
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1	Implementasi	47
4.1.1	Produksi.....	47
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	52

4.2.1	Manajemen file	52
4.3	Penggabungan Foto View Spin 360	53
4.4	Konfigurasi Script Dasar Spritespin Pada index.html	54
4.5	Implementasi pada gallery.html	55
BAB V PENUTUP		57
5.1	Kesimpulan	57
5.2	Saran	57
DAFTAR PUSTAKA		58



DAFTAR TABEL

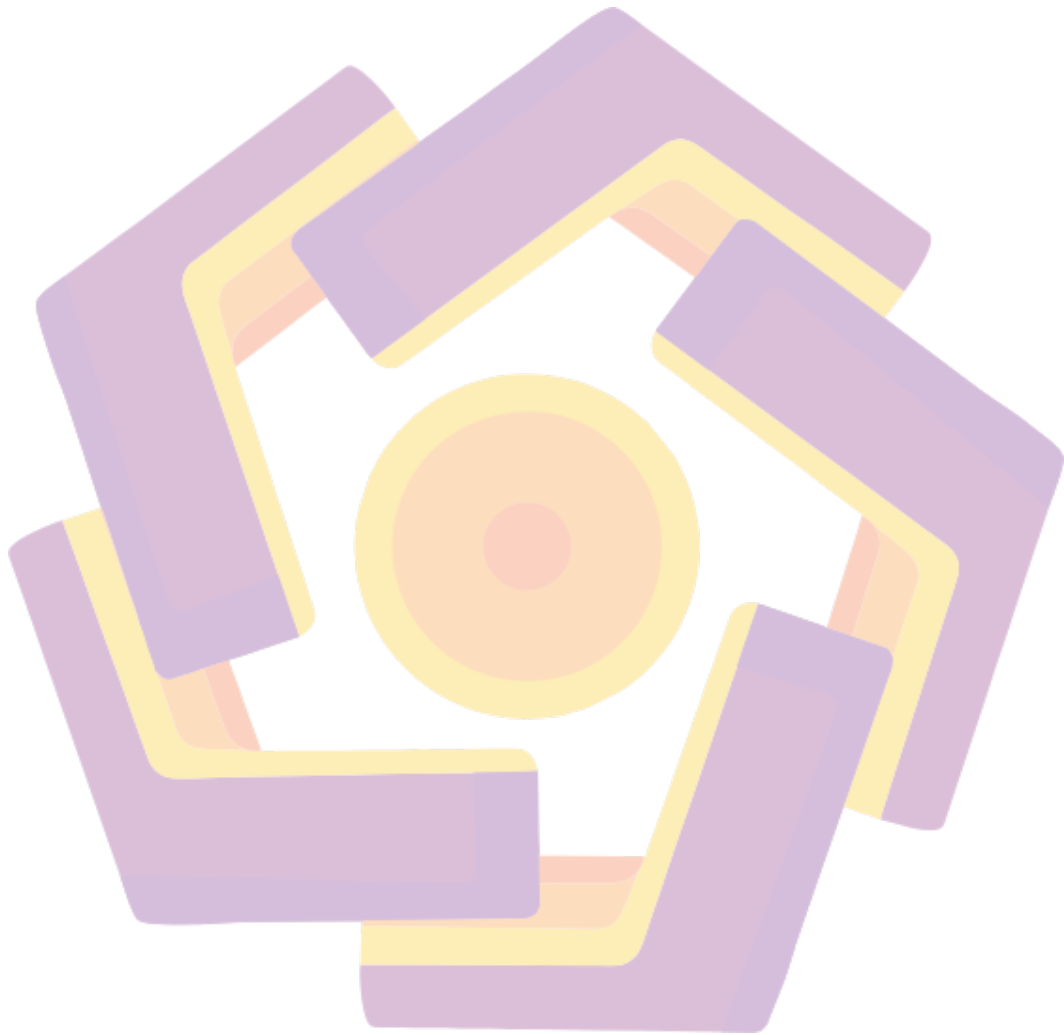
Tabel 2.1 Qualitative performace of different VR systems	18
Tabel 3.1 Performance	27
Tabel 3.2 Information.....	28
Tabel 3.3 Economy	28
Tabel 3.4 Control	29
Tabel 3.5 Eficiency	30
Tabel 3.6 Service.....	30
Tabel 3.7 Spesifikasi PC	32
Tabel 3.8 Spesifikasi Kamera	32
Tabel 3.9 Perangkat Lunak Yang Digunakan	34



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Manajemen Periklanan(Sumber : Suyanto, 2004 :3-4)	9
Gambar 2.2 State Transition Diagram	16
Gambar 2.3 Tampilan Awal Notepad++	22
Gambar 2.4 Tampilan Awal Adeb Photoshop	23
Gambar 2.5 Tampilan Aplikasi EOS Utility Saat Digunakan	24
Gambar 3.1 Struktur Pembuatan Media Promodi Menggunakan Teknik Spin 360	40
Gambar 3.2 Kamera DSLR	40
Gambar 3.3 Lensa Kit 18-55 mm	41
Gambar 3.4 Tripod	41
Gambar 3.5 Studio Mini	42
Gambar 3.6 Spin	42
Gambar 3.7 Ilustrasi Pengambilan Gambar	43
Gambar 3.8 Tampilan Setingan di Kamera	43
Gambar 3.9 Contoh Studio Mini Buatan	44
Gambar 3.10 Perancangan STD	44
Gambar 3.11 Perancangan Tampilan Utama Web	45
Gambar 3.12 Rencana Tampilan List Menu	45
Gambar 3.13 Tampilan action Aplikasi Spin 360	46
Gambar 4.1 Ilustrasi Pengambilan Gambar	48
Gambar 4.2 Teknik Anggel Pengambilan Gambar	48
Gambar 4.3 Tampilan Setingan Pada Kamera	49
Gambar 4.4 Penggunaan Aplikasi EOS Utility	50
Gambar 4.5 Pengambilan Gambar Produk	50
Gambar 4.6 Proses Penyesuaian Warna Pada Aplikasi Photoshop CS6	51
Gambar 4.7 Proses Cropping Pada Aplikasi Photoshop CS6	52
Gambar 4.8 Testing Coding Configurasi Aplikasi Spritespin Pada Notepad++	53
Gambar 4.9 Hasil Testing Dari Configurasi Aplikasi Spritespin Pada Notepad++	54

Gambar 4.10 Penerapan Aplikasi Spritespin Pada Broswer 54
Gambar 4.11 Implementasi Aplikasi Spin 360 Terhadap Broswer..... 55
Gambar 4.12 Hasil Implementasi Aplikasi Spin 360 Pada Broswer 56



INTISARI

Semakin berkembangnya teknologi perangkat lunak dan teknologi informasi di era globalisasi ini, komputer bisa memenuhi kebutuhan manusia untuk belajar, bermain, bekerja dan berpikir. Website saat ini berkembang sebagai sarana promosi yang paling populer saat ini, memiliki jangkauan ruang dan waktu yang tak terbatas. Promosi merupakan cara yang penting untuk memenangkan persaingan. Selain harus menarik, promosi juga harus bisa mengedepankan isi atau keunggulan sebuah produk. Salah satu promosi yang kini lagi disukai pengusaha adalah dengan memanfaatkan teknik spin 360 photography, yaitu teknik menampilkan objek yang berupa gambar yang dapat dinavigasi dan berputar secara 360 derajat.

Spin 360 photography akan diimplementasikan pada website memungkinkan proses penyebaran informasi lebih mudah dimengerti dan menarik. Teknik ini yang akan diterapkan dan dianalisis dalam pembuatan media promosi dengan teknik spin 360 photography dengan interaktif web.

Dengan analisis spin 360 photography sebagai media promosi dengan interaktif web diharapkan akan lebih efektif dalam penyebaran dan pemahaman informasi tentang produk baru.

Kata Kunci : virtual spin 360, media promotion, photography 360

ABSTRACT

The continued development of software technology and information technology in the era of globalization, the computer can meet the human need to learn, play, work and think. Website currently developed as a means of promotion of the most popular today, has a range of space and time are infinite. Promotion is an important way to win the competition. Apart from having to draw, promotion should also be able to prioritize the content or superiority of a product. One of the promotions that are now longer entrepreneurs preferred technique is to utilize a 360 spin photography, which is a technique which displays an image object that can navigate and rotate it 360 degrees.

360 Spin photography will be implemented on the website allows the dissemination of information easier to understand and interesting. This technique will be applied and analyzed in the making of a media campaign with a bunch of 360 spin photography techniques with interactive web.

With the analysis of the 360 spin photography as an interactive media campaign with the web is expected to be more effective in the dissemination and understanding of obstruction of information about the new product.

Keywords : virtual spin 360, media promotion, photography 360