

**MERANCANG MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA PT. KHASANAH JAYA UTAMA**

SKRIPSI



disusun oleh :

Muhammad Irsyad Amrullah

16.22.1856

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**MERANCANG MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA PT. KHASANAH JAYA UTAMA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada jenjang Strata I – Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh :

Muhammad Irsyad Amrullah

16.22.1856

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MERANCANG MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA PT. KHASANAH JAYA UTAMA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Irsyad Amrullah

16.22.1856

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom

NIK. 190302047

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 13 September 2017



PENGESAHAN

SKRIPSI

**MERANCANG MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA PT. KHASANAH JAYA UTAMA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Irsyad Amrullah

16.22.1856

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom
NIK. 190302047

Muhammad Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 September 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya seorang (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 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, 12 September 2017



Muhammad Nur Hafidhullah

NIM.16.22.1856

MOTTO

- Tiada nikmat paling indah selain nikmat iman dan islam.
- Allah tidak tidur, sebaiknya dirikan shalat malam apabila memiliki hajat.
- Jangan pernah tinggalkan shalat dan ngaji (nderes qur'an), sebagaimana *smartphone*, iman juga perlu di *charge*. Sholat dan ngaji adalah salah satu caranya.
- Teruslah berbakti pada kedua orang tua selagi engkau masih bisa melihatnya.
- Ridho orang tua juga ridho Allah, cari ridho orang tua agar Allah mempermudah jalan hidupmu.
- Ajarkan pada adik-adik, dan juga generasi penerus kita untuk shalat dan mengaji.
- Perbanyak istighfar karena istighfar dapat melapangkan rezeki.
- Hidup harus punya rencana, tentukan rencana hidupmu sekarang juga. Ingat ini “Siapa yang gagal merencanakan sesuatu, berarti ia telah merencanakan kegagalan”- *My beloved book*.
- Bermimpilah setinggi-tingginya. “Bermimpilah setinggi langit, karena bila engkau terjatuh maka engkau akan terjatuh diantara bintang-bintang”-Ir. Soekarno, dan “Impian yang besar melahirkan kekuatan yang besar”-Pak Ahmad Fauzan. Percayalah, keberhasilan kelak akan kau raih!
- Jika sudah berhasil, terapkan ilmu padi yang tumbuh, yaitu “Semakin berisi semakin tunduk”. ☺

PERSEMBAHAN



“Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga saya diberi kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Shalawat serta salam tiada henti-hentinya selalu tercurahkan kepada nabi besar, Muhammad *Shallallahu 'alaihi wa sallam* yang selalu kita nanti-nantikan syafaatnya di *yaumul qiyamah*. *Aamiin*

Dengan segala kerendahan hati dan segala rasa suka cita, saya persembahkan tugas akhir skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua saya yang senantiasa mendukung saya, memberikan semangat kepada saya, serta senantiasa mendoakan saya. Tiada yang lebih sejuk selain doa dari keduanya. Mudah-mudahan Allah senantiasa memberikan kebahagiaan untuk kedua orang tua saya.
2. A Ilmi, selaku kakak saya; juga teruntuk Ilham, Cici, Tasya, Ilyas, dan Iman selaku adik-adik saya. Terima kasih karena telah menghibur saya, menjadi teman dikala canda dan tawa, menjadi teman dikala suka dan duka. Saya harap kita semua bisa berbahagia serta dapat membahagiakan orang tua kita.

3. Pak Amir, selaku dosen pembimbing saya. Terima kasih telah membimbing saya menuju akhir yang bahagia. Lulus dengan hasil yang memuaskan. *Barakallah*, bahagia selalu untuk Bapak.
4. Terima kasih untuk dosen-dosen Universitas Amikom yang baik hati, senantiasa ikhlas telah mendidik dan memberikan ilmunya selama saya menempuh perkuliahan di kampus. Juga kepada Prof. Yanto atas buku-bukunya yang luar biasa memotivasi saya menjadi pribadi yang sukses.
5. Untuk rekan-rekan seperjuangan : Mifta, Wahyu, Pascal, Rimbawan, Risha, Tati, Elliya, Dian N.A, Hady Mul, Ageng, Mas Ali, Pak Parno, Novel, Erwin, Ujang, Wijang, Baruri, Mbak Tia, serta rekan-rekan sesama perjuangan yang tak dapat saya sebutkan satu persatu. Mudah-mudahan keberhasilan kelak bisa kita raih. *Aamiin Yaa Rabb*
6. Untuk rekan-rekan Mega Symphony : Pak Barka selaku Pembina, Bang Dema, Levi, Amri, Ari, Andro, Andri, Ayu, Miss Bee, Fajeri, Lili, Winda, Okti, Devin, Tincet, Digna, Lutfi serta rekan-rekan lainnya yang telah berbagi rasa tawa dan bahagia. Jaya, bahagia untuk kita semua!
7. Kepada sahabat-sahabat saya yang berada di Cirebon maupun di luar kota : Mas'ud, Syifa, Habibi, Mamak, Faruq, Angga, Aswin, Revan, Hilman, Lutfiyah, teh Nurma, Pak Tua serta sahabat-sahabat saya yang lainnya. Mudah mudahan kita bisa berbahagia bersama. *Aamiin*
8. Semua pihak yang telah membantu, dengan penuh suka hati, ikhlas, yang tak bisa saya sebutkan satu persatu. Sukses untuk kita semua!

-Muhammad Irsyad Amrullah-

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Puji syukur, Alhamdulillah Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, Penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.SI., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak arahan, bimbingan, dan saran yang membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh Dosen dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan arahan dan ilmu pengetahuan serta bantuan lainya selama Penulis menjalani perkuliahan.
5. Bapak H. Mohammad Ghozin, BE selaku Direktur Utama PT. Khasanah Jaya Utama yang telah mengizinkan Penulis untuk melakukan penelitian hingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi, dukungan moral dan materi, serta doa yang tiada henti-hentinya kepada Penulis.
7. Teman-teman seperjuangan dari kampung halaman, teman-teman seperjuangan S1 Sistem Informasi Transfer tahun angkatan 2016, serta teman-teman Mega Symphony yang telah memberikan banyak bantuan, motivasi, dorongan untuk Penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, Penulis sangat berterima kasih apabila ada yang berkenan untuk memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan skripsi ini di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi Penulis, bagi PT. Khasanah Jaya Utama, serta Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta; Semoga ridha Allah SWT. senantiasa menyertai kita semuanya. *Aamiin. Jazakallahu.*

Wassalam.

Yogyakarta, 13 September 2017

Penulis

DAFTAR ISI

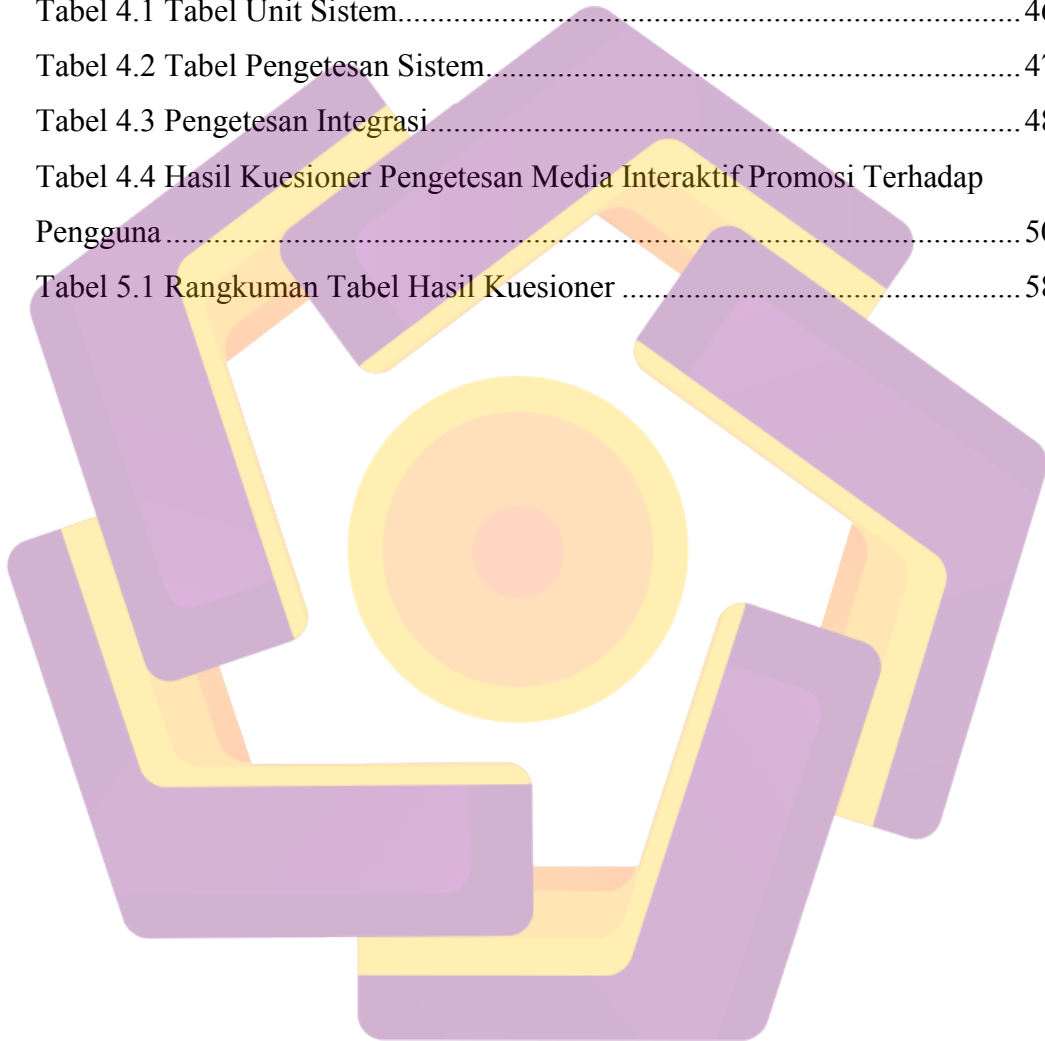
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II : LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.3 Definisi Multimedia Interaktif	9
2.4 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia	10
2.5 Studi Kelayakan	13
2.6 Analisis Kebutuhan Sistem	14
2.7 Merancang Konsep.....	14
2.8 Merancang Isi.....	14

2.9 Merancang Naskah.....	17
2.10 Merancang Grafik.....	17
2.11 Memproduksi Sistem.....	18
2.12 Mengetes Sistem.....	18
2.13 Penggunaan Sistem.....	19
2.14 Pemeliharaan Sistem.....	19
2.15 Sasaran dan Batasan Multimedia.....	19
BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	20
3.1 Tinjauan Umum.....	20
3.1.1 PT. Khasanah Jaya Utama.....	20
3.1.2 Struktur Organisasi.....	21
3.2 Mendefinisikan Masalah.....	22
3.2.1 Analisis SWOT.....	23
3.3 Studi Kelayakan.....	24
3.3.1 Kelayakan Teknis.....	24
3.3.2 Kelayakan Operasi.....	24
3.3.3 Kelayakan Hukum.....	25
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	25
3.4.1 Kebutuhan Fungsional.....	26
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	27
3.5 Merancang Konsep.....	28
3.6 Merancang Isi.....	29
3.7 Merancang Naskah.....	30
3.8 Merancang Grafik.....	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Implementasi Sistem.....	40
4.1.1 Alur Pembuatan Media Interaktif.....	40
4.1.2 Pembuatan Background.....	41
4.1.3 Pembuatan Tombol.....	41
4.1.4 Pembuatan Prototype Rumah.....	42
4.1.5 Pembuatan Media Interaktif dengan Adobe Director.....	43

4.2 Mengetes Sistem	46
4.2.1 Pengetesan Unit Sistem (<i>Unit Testing</i>).....	46
4.2.2 Pengetesan Sistem (<i>Sistem Testing</i>).....	47
4.2.3 Pengetesan Integrasi (<i>Integration Testing</i>).....	48
4.2.4 Pengetesan Media Interaktif Promosi Terhadap Pengguna	49
4.3 Manual Program.....	50
4.3.1 Tampilan Halaman Intro	51
4.3.2 Tampilan Halaman Utama	51
4.3.3 Tampilan Halaman Profil.....	52
4.3.4 Tampilan Halaman Organisasi.....	52
4.3.5 Tampilan Halaman Galeri.....	53
4.3.6 Tampilan Halaman Promosi	53
4.3.7 Tampilan Halaman Perumahan.....	54
4.3.8 Tampilan Halaman Tipe Rumah.....	54
4.4 Penggunaan Sistem	55
4.5 Pemeliharaan Sistem	55
4.6 Distribusi.....	56
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
Lampiran A	61
Lampiran B.....	62
Lampiran C.....	63
Lampiran D	64

DAFTAR TABEL

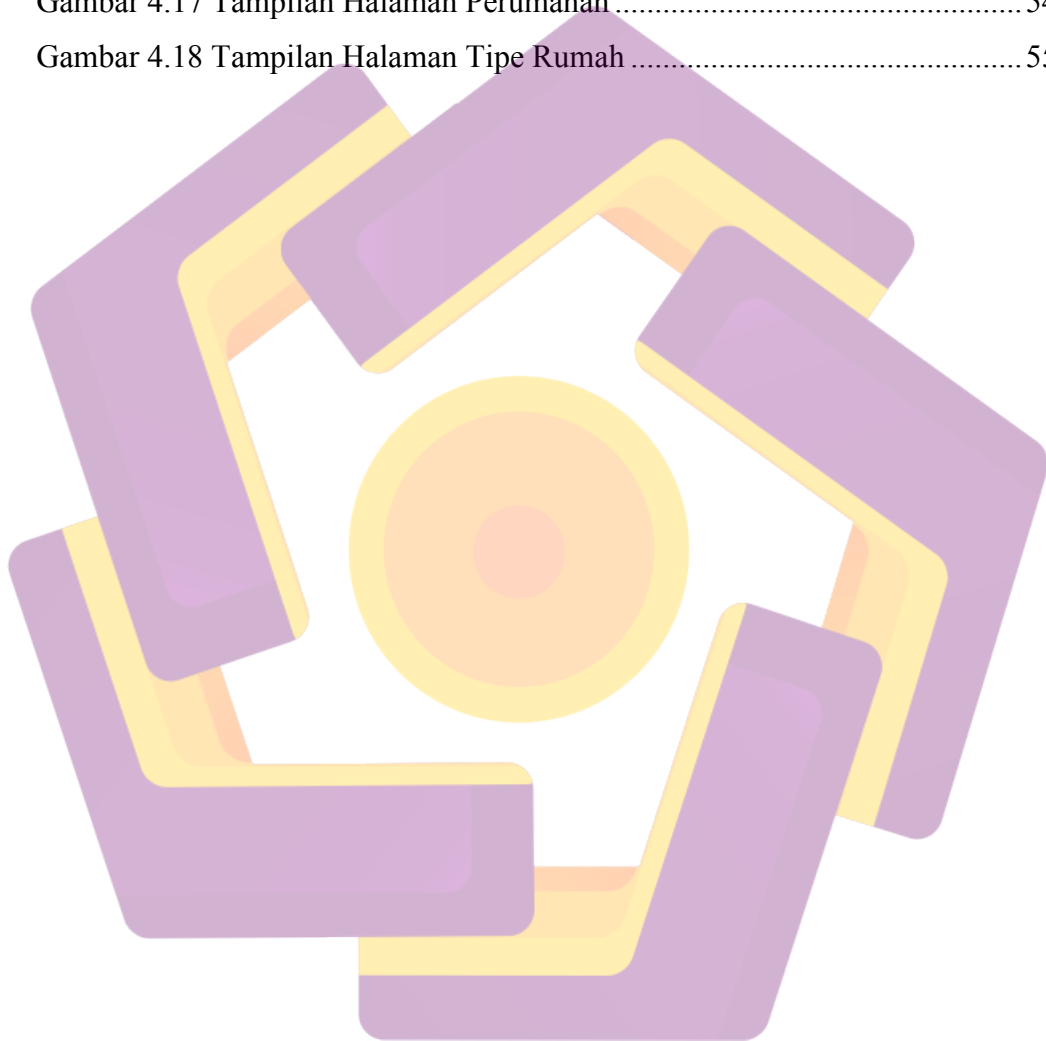
Tabel 2.1 Panduan untuk pengembangan aplikasi	12
Tabel 3.1 Struktur Organisasi	22
Tabel 3.2 Rancangan Isi	29
Tabel 4.1 Tabel Unit Sistem.....	46
Tabel 4.2 Tabel Pengetesan Sistem.....	47
Tabel 4.3 Pengetesan Integrasi.....	48
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Pengetesan Media Interaktif Promosi Terhadap Pengguna	50
Tabel 5.1 Rangkuman Tabel Hasil Kuesioner	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus pengembangan aplikasi multimedia	10
Gambar 2.2 Siklus pengembangan sistem multimedia	11
Gambar 2.3 Struktur Linier	15
Gambar 2.4 Struktur Menu	16
Gambar 2.5 Struktur Hierarki	16
Gambar 2.6 Struktur Jaringan	17
Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi	22
Gambar 3.2 Struktur Navigasi Media Interaktif	30
Gambar 3.3 Sketsa Halaman Intro	32
Gambar 3.4 Sketsa Halaman Utama	33
Gambar 3.5 Sketsa Halaman Profil	34
Gambar 3.6 Sketsa Halaman Struktur Organisasi	34
Gambar 3.7 Sketsa Halaman Galeri	35
Gambar 3.8 Sketsa Halaman Promo	36
Gambar 3.9 Sketsa Halaman Mutiara Asri 3	36
Gambar 3.10 Sketsa Halaman Tipe Rumah Tipe 45/77	37
Gambar 3.11 Sketsa Halaman Griya Dian Kencana	38
Gambar 3.12 Sketsa Halaman Tipe Rumah Tipe 30/72	38
Gambar 4.1 Alur Pembuatan Media Interaktif	40
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Background	41
Gambar 4.3 Tampilan Penyusunan Tombol	42
Gambar 4.4 Tampilan Desain Prototype Rumah	43
Gambar 4.5 Tampilan Pembuatan Halaman Profil	43
Gambar 4.6 Tampilan Pembuatan Halaman Organisasi	44
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Halaman Galeri	44
Gambar 4.8 Tampilan Pembuatan Halaman Promo	45
Gambar 4.9 Tampilan Pembuatan Halaman Mutiara Asri 3	45
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Prototype Rumah	45
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Intro	51

Gambar 4.12 Tampilan Halaman Utama	51
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Profil	52
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Organisasi	52
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Galeri	53
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Promosi	53
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Perumahan	54
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Tipe Rumah	55



INTISARI

Bisnis properti adalah bisnis yang sangat menjanjikan. Tingginya permintaan pasar terhadap perumahan, bidang tanah, dan ruang usaha menjadikan bisnis properti menjadi salah satu objek bisnis yang menarik bagi beberapa perusahaan besar. PT. Khasanah Jaya Utama merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bisnis properti. Sebagai perusahaan yang membutuhkan aktifitas promosi dan penyampaian informasi tentang profil perusahaan terhadap investor maupun lembaga keuangan seperti Bank, tentu perusahaan membutuhkan media yang tepat dalam menyampaikan informasi tersebut.

Multimedia merupakan kombinasi yang memiliki paling sedikit dua media input atau output data, dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Karena itulah multimedia kerap dijadikan media promosi dan penyampaian informasi. Dengan kemajuan multimedia seperti sekarang ini dapat menghasilkan media untuk menginformasikan kepada investor atau lembaga keuangan mengenai produk maupun aktifitas perusahaan yang dilakukan PT. Khasanah Jaya Utama.

Dalam pembuatan media interaktif ini, *software* yang akan digunakan adalah Adobe Director sebagai interaktifnya, 3D Studio Max sebagai software 3D, dan Adobe Photoshop sebagai editing gambar.

Dengan sarana berupa komputer dan laptop yang dimiliki perusahaan. Aplikasi interaktif ini diharapkan akan sangat berguna bagi Marketing perusahaan khususnya dalam melakukan aktifitas promosi dan pengenalan profil perusahaan agar lebih mudah dan menarik.

Kata Kunci : Multimedia, Media Interaktif, Promosi, Bisnis Properti.

ABSTRACT

The property business is very promising business. High market demand for housing, plots and business space makes property business into one business object that appeals to some big companies. PT. Khasanah Jaya Utama is one company that is active in the property business. As a company which requires promotional activities and delivery of information about the company profile to investors and financial institutions such as Bank, of course companies need the right media in conveying information.

Multimedia is a combination that has at least two media input or output of data, can be either audio, animation, video, text, graphics, and images. With advances in multimedia as now can produce media to inform the investor or financial institution about product or company's activities are carried out PT. Khasanah Jaya Utama.

In the making of this interactive media, software that will be used is Adobe Macromedia as interactive's software, 3D Studio Max as 3D's software, and Adobe Photoshop as an image editing.

With facilities such as computers and laptops owned enterprises. This interactive application is expected to be useful for the company's Marketer, especially in conducting promotional activities and introduction of company profiles for easier and interesting.

Keywords: *Multimedia, Interactive Media, Promotions, Business Property*