

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI
PADA PT. GRAHA CITRA AMANUSA
DI YOGYAKARTA
SKRIPSI**



disusun oleh :
Adika Nopi Hadiyanto
09.22.1098

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI
PADA PT. GRAHA CITRA AMANUSA
DI YOGYAKARTA**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan
sistem informasi



disusun oleh :

Adika Nopi Hadiyanto

09.22.1098

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Promosi
pada PT. Graha Citra Amanusa
di Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adika Nopi Hadiyanto

09.22.1098

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Maret 2011

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Promosi
pada PT. Graha Citra Amanusa
di Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adika Nopi Hadiyanto

09.22.1098

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Maret 2011

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 19 Maret 2011

**KEJURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
KEMIPA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 12 Mei 2011

Adika Nopi Hadiyanto

NIM : 09.22.1098

HALAMAN PERSEMBAHAN

Semua ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu dan Ayah tercinta yang selalu mencurahkan cinta dan kasih sayang kepadaku, memberi dorongan untuk selalu tidak menyerah dalam menjalani hidup.
2. Anak dan Istriku tercinta yang selalu ada dalam jejak langkahku. I love you so much.
3. Kedua kakak ku tersayang (mbak Bud & mas Dix) dan keluarga besarku. thanks for all.
4. Sahabat dan konco-konco tercinta. Agunk (gufo) suwun support nya, Vivi' (big bro) makasih resepnya, teman penghuni Waringinsari (Ahmad/memet thanks atas les privatnya, Mudin/70', Miko, Tony makasih atas bantuannya. Temen-temen transfer 2009, temen-temen kuliah yang gak bisa aku sebutkan satu persatu. Terimakasih atas doa dan dukungannya.

HALAMAN MOTTO

Sukses adalah sebuah perjalanan, bukan tujuan akhir
Success is a journey, not a destination

**Kesabaran, ketekunan dan keringat membuat
kombinasi tak terkalahkan untuk sukses**

***Patience, persistence and perspiration make an
unbeatable combination for success***

*Pada akhirnya Anda akan mengerti bahwa cinta
menyembuhkan segalanya, dan cinta berada di mana
seharusnya berada*

*Eventually you will come to understand that love heals
everything, and love is all there is*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul **“PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA PT. GRAHA CITRA AMANUSA DI YOGYAKARTA ”**. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku ketua jurusan MI dan SI Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kedua orang tua yang telah memberikan do’a dan nasehat.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karenanya kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan.

Yogyakarta, Mei 2011

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| INTISARI..... | xiv |
| ABSTRACT..... | xv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4. Tujuan Penelitian | 2 |
| 1.5. Manfaat Penelitian | 3 |
| 1.6. Metode Pengumpulan Data..... | 3 |
| 1.6.1. Metode Kepustakaan..... | 3 |
| 1.6.2. Metode Wawancara..... | 4 |
| 1.7. Sistematika Penulisan..... | 4 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 8 |
| 2.1 Konsep Dasar Multimedia..... | 8 |
| 2.2 Elemen-Elemen Multimedia | 10 |
| 2.2.1 Teks..... | 10 |
| 2.2.2 Audio (Suara)..... | 10 |

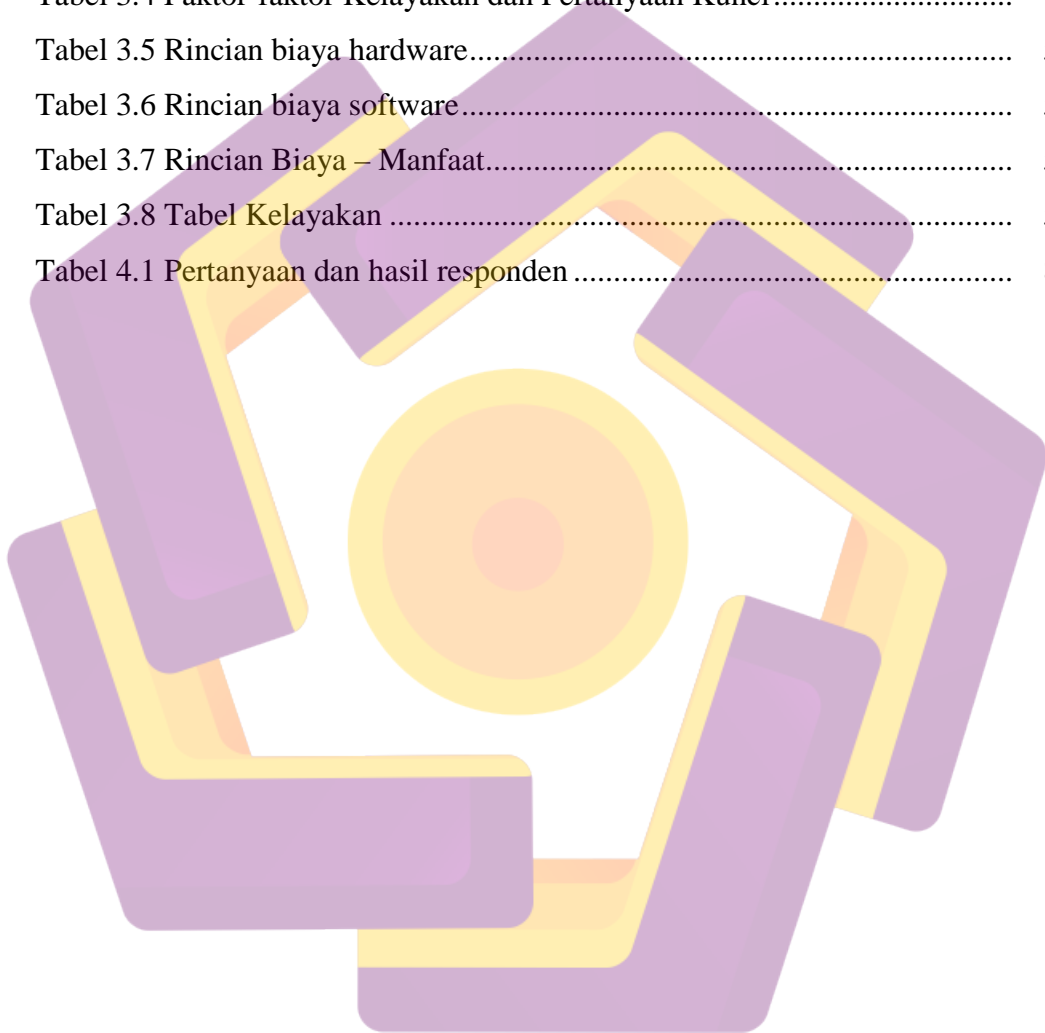
| | |
|--|-----------|
| 2.2.3 Image (Gambar) | 11 |
| 2.2.4 Video | 12 |
| 2.2.5 Animasi | 12 |
| 2.3 Langkah-langkah Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia..... | 13 |
| 2.3.1 Mendefinisikan Masalah | 13 |
| 2.3.2 Merancang Konsep..... | 13 |
| 2.3.3 Merancang Isi Multimedia | 14 |
| 2.3.4 Menulis Naskah..... | 14 |
| 2.3.5 Merancang Grafik..... | 14 |
| 2.3.6 Memproduksi Sistem Multimedia..... | 14 |
| 2.3.7 Melakukan Tes Pemakai..... | 15 |
| 2.3.8 Penggunaan Sistem Multimedia..... | 15 |
| 2.3.9 Memelihara Sistem..... | 15 |
| 2.4 Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia..... | 16 |
| 2.4.1 Struktur Linier..... | 18 |
| 2.4.2 Struktur Hierarki..... | 18 |
| 2.4.3 Struktur Piramid | 19 |
| 2.4.4 Struktur Polar..... | 19 |
| 2.5 Sistem Perangkat Lunak (Software) Multimedia..... | 20 |
| 2.5.1 Adobe Flash CS3..... | 20 |
| 2.5.2 Adobe Photoshop CS4..... | 25 |
| 2.5.2.1 Resolusi..... | 26 |
| 2.5.2.2 Intensitas atau Kedalaman Warna..... | 26 |
| 2.5.3 Adobe Audition 2.0..... | 27 |
| | |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | 30 |
| 3.1. Gambaran Umum Perusahaan..... | 30 |
| 3.1.1. Sejarah Perusahaan..... | 30 |
| 3.1.2. Bidang Usaha | 32 |
| 3.1.3. Deskripsi Perusahaan | 32 |
| 3.1.4. Referensi Proyek | 33 |

| | |
|--|----|
| 3.1.5. Visi dan Misi | 36 |
| 3.1.5.1 Visi | 36 |
| 3.1.5.2 Misi | 36 |
| 3.1.6. Struktur Organisasi..... | 37 |
| 3.2. Analisis Sistem..... | 38 |
| 3.3. Identifikasi Masalah | 38 |
| 3.4. Analisis PIECES | 39 |
| 3.4.1 Analisis Performance | 39 |
| 3.4.2 Analisis Information | 40 |
| 3.4.3 Analisis Economic | 41 |
| 3.4.4 Analisis Control | 42 |
| 3.4.5 Analisis Efficiency | 42 |
| 3.4.6 Analisis Service..... | 43 |
| 3.5. Solusi Permasalahan..... | 43 |
| 3.6. Analisis Kebutuhan Sistem | 43 |
| 3.6.1 Aspek Perangkat Keras (Hardware) | 44 |
| 3.6.2 Aspek Perangkat Lunak (Software) | 45 |
| 3.6.3 Aspek Sumber Daya Manusia (Brainware)..... | 46 |
| 3.7. Analisis Study Kelayakan | 46 |
| 3.7.1 Kelayakan Teknis..... | 48 |
| 3.7.2 Kelayakan Hukum..... | 49 |
| 3.7.3 Kelayakan Operasional | 49 |
| 3.7.4 Kelayakan Strategik | 50 |
| 3.7.5 Kelayakan Ekonomi..... | 50 |
| 3.7.5.1 Biaya Pengadaan Perangkat Keras..... | 51 |
| 3.7.5.2 Biaya Pengadaan Perangkat Lunak..... | 52 |
| 3.8. Perancangan Sistem | 56 |
| 3.8.1 Merancang Konsep..... | 56 |
| 3.8.2 Merancang Isi..... | 57 |
| 3.8.3 Merancang Naskah | 58 |
| 3.8.4 Merancang Grafik | 60 |

| | |
|--|----|
| BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM | 65 |
| 4.1. Memproduksi Sistem | 65 |
| 4.1.1 Mengolah Grafik dengan Adobe Photoshop CS4..... | 65 |
| 4.1.2 Mengolah Suara (Sound) dengan Adobe Audition 2.0..... | 68 |
| 4.1.3 Pembuatan Aplikasi Multimedia pada Adobe Flash CS3 | 71 |
| 4.1.3.1 Memasukan Data Gambar dan Suara ke Adobe Flash CS3.. | 71 |
| 4.1.3.2 Membuat Animasi..... | 72 |
| 4.1.3.3 Membuat Tombol..... | 73 |
| 4.1.3.4 Tahap Pengintegrasian | 76 |
| 4.1.3.5 Membuat Tampilan Full Screen..... | 78 |
| 4.1.3.6 Membuat File Windows Projector..... | 79 |
| 4.1.3.7 Proses Burning ke CD..... | 80 |
| 4.2. Implementasi Sistem..... | 81 |
| 4.2.1 Menguji Sistem | 81 |
| 4.2.2 Menggunakan Sistem | 84 |
| 4.2.3 Memelihara Sistem | 84 |
| BAB V PENUTUP..... | 86 |
| 5.1. Kesimpulan | 86 |
| 5.2. Saran..... | 86 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

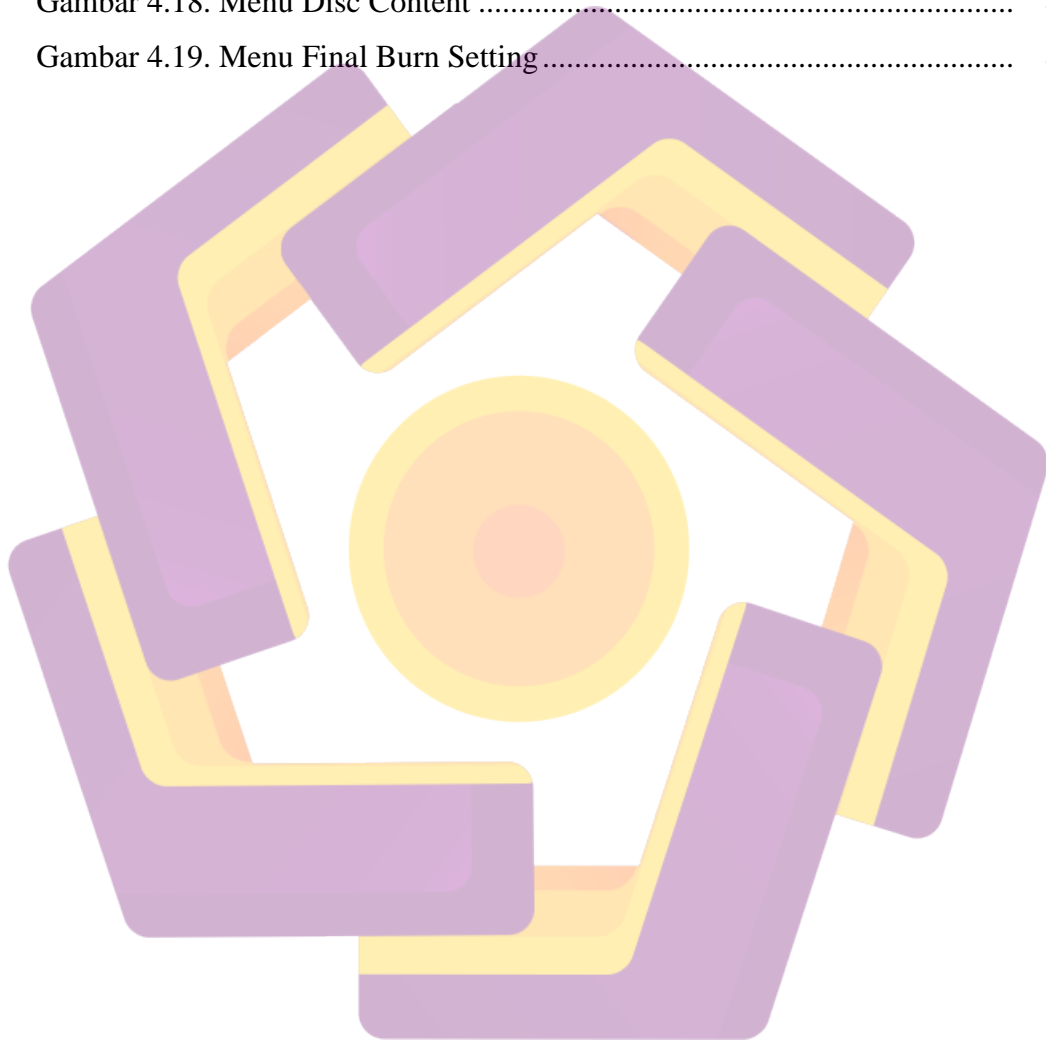
| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Spesifikasi Teknis Perumahan Anugraha Regency 2 | 34 |
| Tabel 3.2 Harga Jual Perumahan Anugraha Regency 2..... | 35 |
| Tabel 3.3 Tabel Perangkat keras | 44 |
| Tabel 3.4 Faktor-faktor Kelayakan dan Pertanyaan Kunci..... | 48 |
| Tabel 3.5 Rincian biaya hardware..... | 51 |
| Tabel 3.6 Rincian biaya software..... | 52 |
| Tabel 3.7 Rincian Biaya – Manfaat..... | 52 |
| Tabel 3.8 Tabel Kelayakan | 56 |
| Tabel 4.1 Pertanyaan dan hasil responden..... | 83 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. Siklus pengembangan aplikasi multimedia | 16 |
| Gambar 2.2. Icon untuk mendesain struktur aplikasi multimedia | 17 |
| Gambar 2.3. Desain Struktur Linier | 18 |
| Gambar 2.4. Desain Struktur Hierarki | 18 |
| Gambar 2.5. Desain Struktur Piramid | 19 |
| Gambar 2.6. Desain Struktur Polar | 19 |
| Gambar 2.7. Tampilan Adobe Flash CS3 | 24 |
| Gambar 2.8. Tampilan Photoshop CS4 | 27 |
| Gambar 2.9. Tampilan Adobe Audition 2.0 | 29 |
| Gambar 3.1 Denah Rumah Type 45-54 | 33 |
| Gambar 3.2 Denah Rumah Type 63-72 | 33 |
| Gambar 3.3 Struktur Organisasi | 37 |
| Gambar 3.4 Struktur Multimedia Dengan Metode Hierarki | 59 |
| Gambar 3.5 Menu utama | 61 |
| Gambar 3.6 Profil | 61 |
| Gambar 3.7 Produk | 62 |
| Gambar 4.1. Diagram Alir Proses Produksi Sistem | 65 |
| Gambar 4.2. Dialog Box New | 66 |
| Gambar 4.3. Tampilan Layar kerja Photoshop CS4 | 67 |
| Gambar 4.4. Dialog Box Save As | 68 |
| Gambar 4.5. Dialog Box New Waveform | 69 |
| Gambar 4.6. Tampilan Layar kerja Adobe Audition | 69 |
| Gambar 4.7. Tampilan hasil suara yang sudah di rekam | 70 |
| Gambar 4.8. Dialog Box Save Waveform As | 71 |
| Gambar 4.9. Dialog Box Import to Library | 72 |
| Gambar 4.10. Tampilan Layar Kerja Adobe Flash CS3 | 72 |
| Gambar 4.11. Dialog Box Create New Symbol | 73 |
| Gambar 4.12. Tampilan Edit Symbol | 74 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.13. Tampilan Panel Action Button..... | 75 |
| Gambar 4.14. Tampilan Hasil Akhir Pada Macromedia Flash..... | 76 |
| Gambar 4.15. Tampilan Panel Action getURL..... | 77 |
| Gambar 4.16. Tampilan Publish Setting..... | 79 |
| Gambar 4.17. Tampilan Nero 6..... | 80 |
| Gambar 4.18. Menu Disc Content..... | 81 |
| Gambar 4.19. Menu Final Burn Setting..... | 81 |



INTISARI

Teknologi informasi multimedia merupakan suatu era baru dalam dunia informasi modern yang telah berkembang pesat beberapa tahun terakhir. Dengan lahirnya era teknologi ini, memudahkan perusahaan dalam memperkenalkan hasil produknya kepada masyarakat luas. Salah satunya adalah melalui aplikasi multimedia.

Pembuatan aplikasi multimedia ini akan dicoba diterapkan pada PT Graha Citra Amanusa, yaitu sebuah perusahaan yang bergerak dibidang pengembang, jasa konstruksi, perencanaan supervisi, management konstruksi dan perdagangan umum. Diharapkan pembuatan aplikasi multimedia ini bisa membantu dalam pemasaran atau promosi penjualan kepada masyarakat luas.

Untuk mendukung suksesnya program tersebut, perlu adanya sebuah publikasi kepada masyarakat dan instansi terkait dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai kinerja dan keberhasilan dalam bidang kerjanya, yang dikemas dalam paket multimedia interaktif berbentuk CD.

Kata kunci : Aplikasi multimedia. promosi, CD

ABSTRACT

Multimedia information technology represents a new era in the modern information world that has grown rapidly in recent years. In the wake of this technological era, facilitate the company in introducing the products to the general public. One is through multimedia applications.

Making this multimedia application will try to apply to PT Graha Citra Amanusa, a company engaged in the development, construction services, planning supervision, construction management and general trading. It is expected that the manufacture of these multimedia applications can help in marketing or sales promotion to the general public.

To support the success of the program, the need for a publication to the public and relevant agencies in a visual form to give a real picture about the performance and success in the field of work, which is packaged in a CD-shaped package of interactive multimedia.

Keyword : Multimedia application, promotion, CD