

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA LPK MANDIRI PACITAN DENGAN
MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

Gaudensius B. Raydais

07.02.6572

Rulian Prabowo

07.02.6574

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA LPK MANDIRI PACITAN DENGAN
MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma 3 jurusan Manajemen Informatika



Disusun Oleh :

Gaudensius B. Raydais

07.02.6572

Rulian Prabowo

07.02.6574

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA LPK MANDIRI PACITAN DENGAN
MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gaundesius B. Raydais 07.02.6572

Rulian Prabowo 07.02.6524

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 7 Juni 2011

Dosen Pembimbing

Amir Fatah Sofyan, ST, M. Kom
NIK. 19030247

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA LPK MANDIRI PACITAN DENGAN
MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gaundesius B. Raydais 07.02.6572

Rulian Prabowo 07.02.6524

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu prasyarat
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 24 Juli 2013

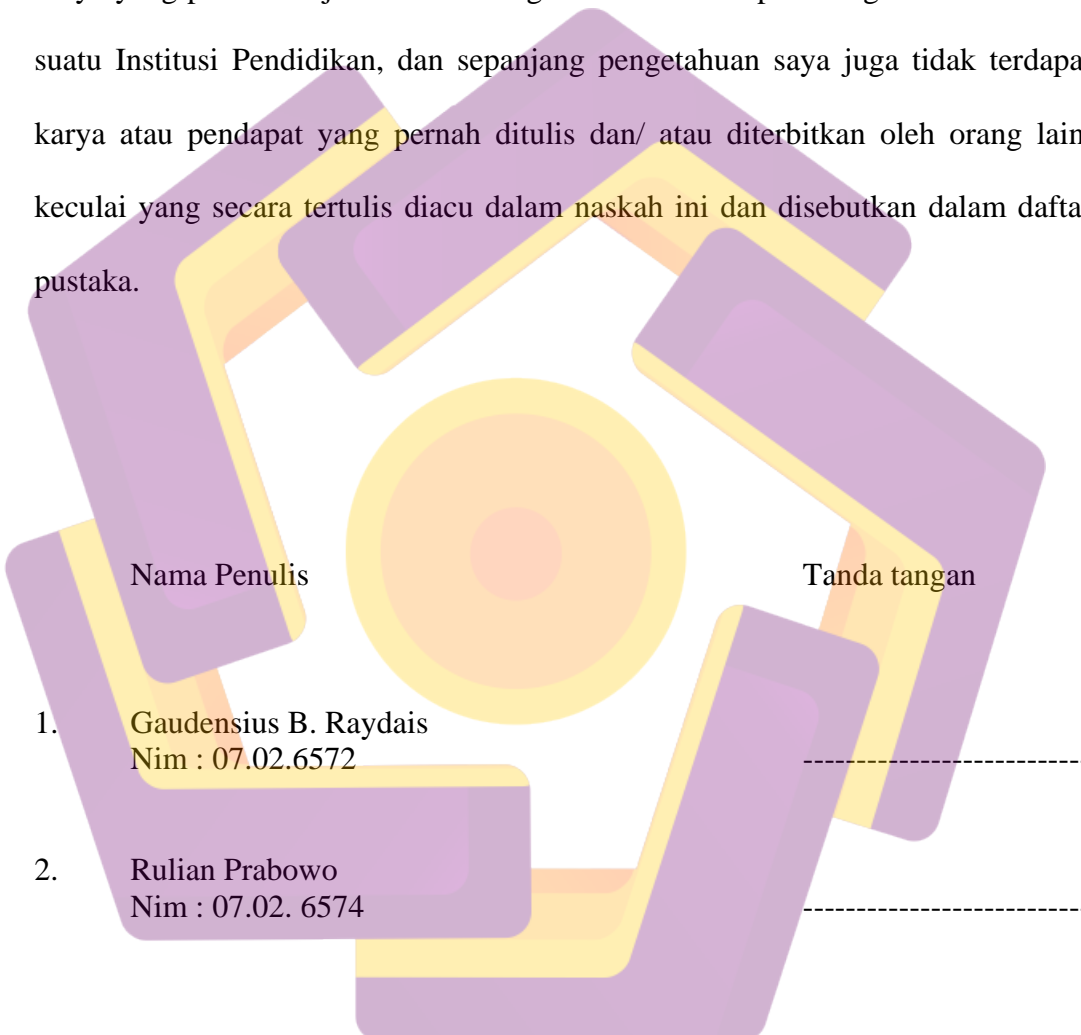
KEPUEA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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 secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Nama Penulis

Tanda tangan

1. Gaudensius B. Raydais
Nim : 07.02.6572
2. Rulian Prabowo
Nim : 07.02. 6574

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini aku persembahkan untuk:

- Tuhan Yesus yang selalu memberikan jalan terbaik-Nya sehingga Tugas Akhir ini bisa selesai, *Puji Tuhan.....*
- Bapak dan Ibu-ku tercinta dan Saudara-saudaraku yang tersayang yang selalu mendo'akan dan memberikan dorongan untuk terus menggapai cita-cita demi masa depan ku, *thanks for all....*
- Bapak dan ibu dosen yang selalu membimbing ku, tanpa kalian aku bukan siapa-siapa.
- Desi Andiriani Maria Seran tersayang yang selalu mendukungKu dalam keadaan apapun, *love U....*
- Semua teman-teman ku yang tidak dapat aku sebutkan satu persatu (anak kost wira 2, kostan yadara dan kostan harno concat) yang telah memberikan semangat dan saran hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penyusunan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. DR. M. Suyanto, M.M. Selaku ketua STMIK AMIKOM yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. Selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika yang telah memberikan izin melakukan penelitian Tugas Akhir.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan sepenuhnya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Lembaga Pendidikan Komputer Mandiri, Pacitan.
5. Ketua Lembaga Pendidikan Komputer Mandiri Pacitan yang telah memberikan izin penelitian di LPK Mandiri tersebut.

Peneliti menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak terdapat kekeurangan dan kesalahan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat kami harapkan

Akhir kata, peneliti mengharapkan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan digunakan sebagaimana mestinya oleh pembaca.

Yogyakarta, 24 juli 2013

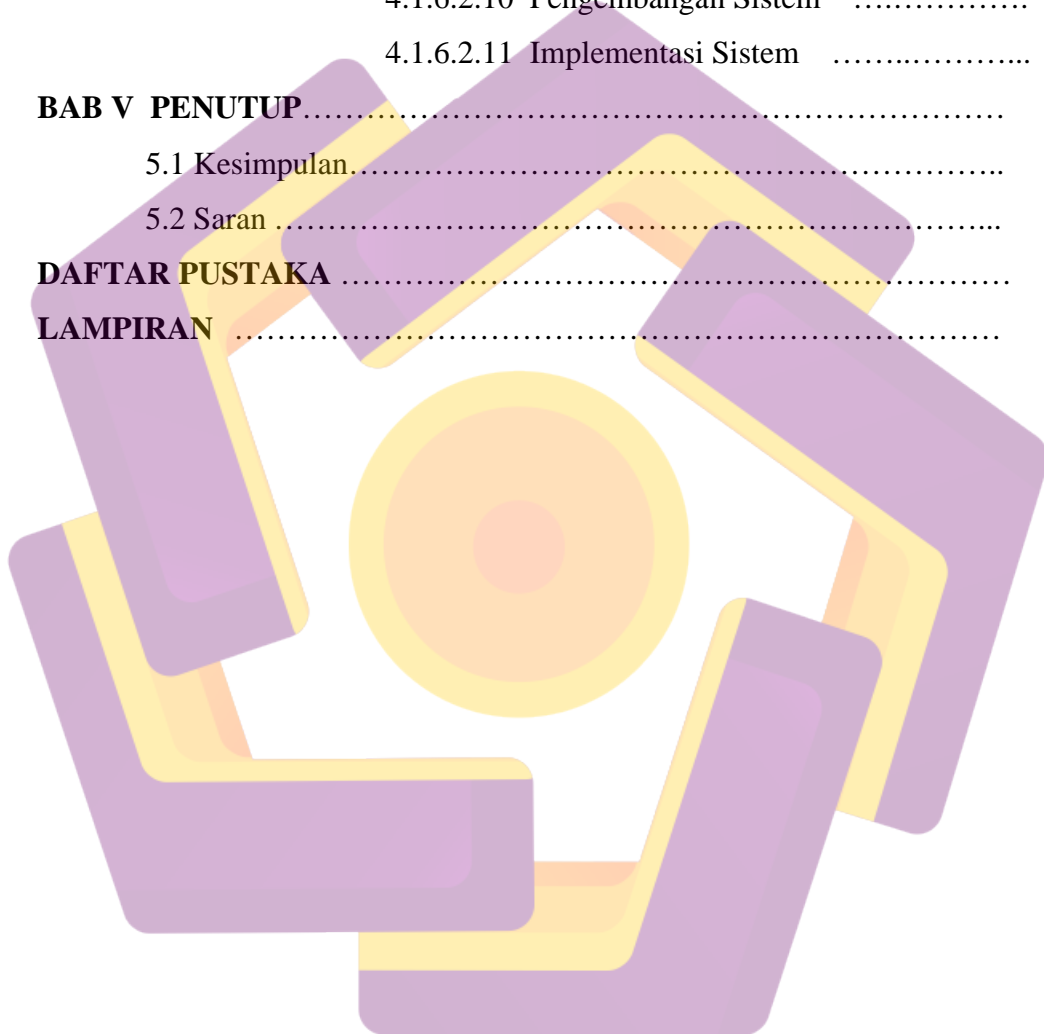
Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xiv
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 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Sistematika Penyusunan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Multimedia	6
2.1.1 Definisi Multimedia.....	6
2.1.2 Elemen Multimedia.....	7
2.2 Struktur Sistem Informasi Multimedia	9
2.2.1 Struktur Linier	9
2.2.2 Struktur Hierarki.....	10
2.2.3 Struktur Piramida.....	10
2.2.4 Struktur Polar.....	11
2.3 Langkah-langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia..	12
2.4 Sistem Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan	14

2.4.1 Adobe Photoshop CS3.....	14
2.4.2 Adobe Soundboot CS3.....	17
2.4.3 Adobe Premiere Pro CS3	18
2.4.4 Macromedia Director MX 2004	20
BAB III TINJAUAN UMUM.....	27
3.1 Sejarah Singkat LPK Mandiri Pacitan.....	27
3.2 Profil LPK Mandiri Pacitan.....	27
3.2.1 Visi dan Misi Lembaga	28
3.2.2 Tujuan Lembaga	29
3.2.3 Sarana dan Prasarana	29
3.3 Materi	30
3.4 Daftar Tenaga Ahli	31
3.5 Anggaran Keuangan LPK Mandiri	33
3.6 Media Promosi	33
3.7 Struktur Organisasi LPK Mandiri Pacitan	34
BAB IV PEMBAHASAN	35
4.1 Perancangan Aplikasi	35
4.1.1. Definisi Masalah.....	35
4.1.2. Merancang Konsep.....	35
4.1.3. Merancang Isi.....	36
4.1.4. Merancang Naskah.....	36
4.1.5. Merancang Grafik.....	38
4.1.6. Memproduksi Sistem	44
4.1.6.1 Pembuatan Desain Grafik	44
4.1.6.2 Proses Pengintegrasian Pada Macromedia Director MX 2004	44
4.1.6.2.1 Memasukan Objek Ke Dalam Macromedia Director MX 2004	45
4.1.6.2.2 Memulai Pembuatan Movie	46
4.1.6.2.3 Cara Link Tombol-tombol	47
4.1.6.2.4 Penggunaan Marker	49

4.1.6.2.5 Penggunaan Script	51
4.1.6.2.6 Membuat file.exe	52
4.1.6.2.7 Melakukan Tes Pemakaian	54
4.1.6.2.8 Menggunakan Sistem	55
4.1.6.2.9 Memelihara Sistem	55
4.1.6.2.10 Pengembangan Sistem	56
4.1.6.2.11 Implementasi Sistem	58
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	68



DAFTAR TABEL

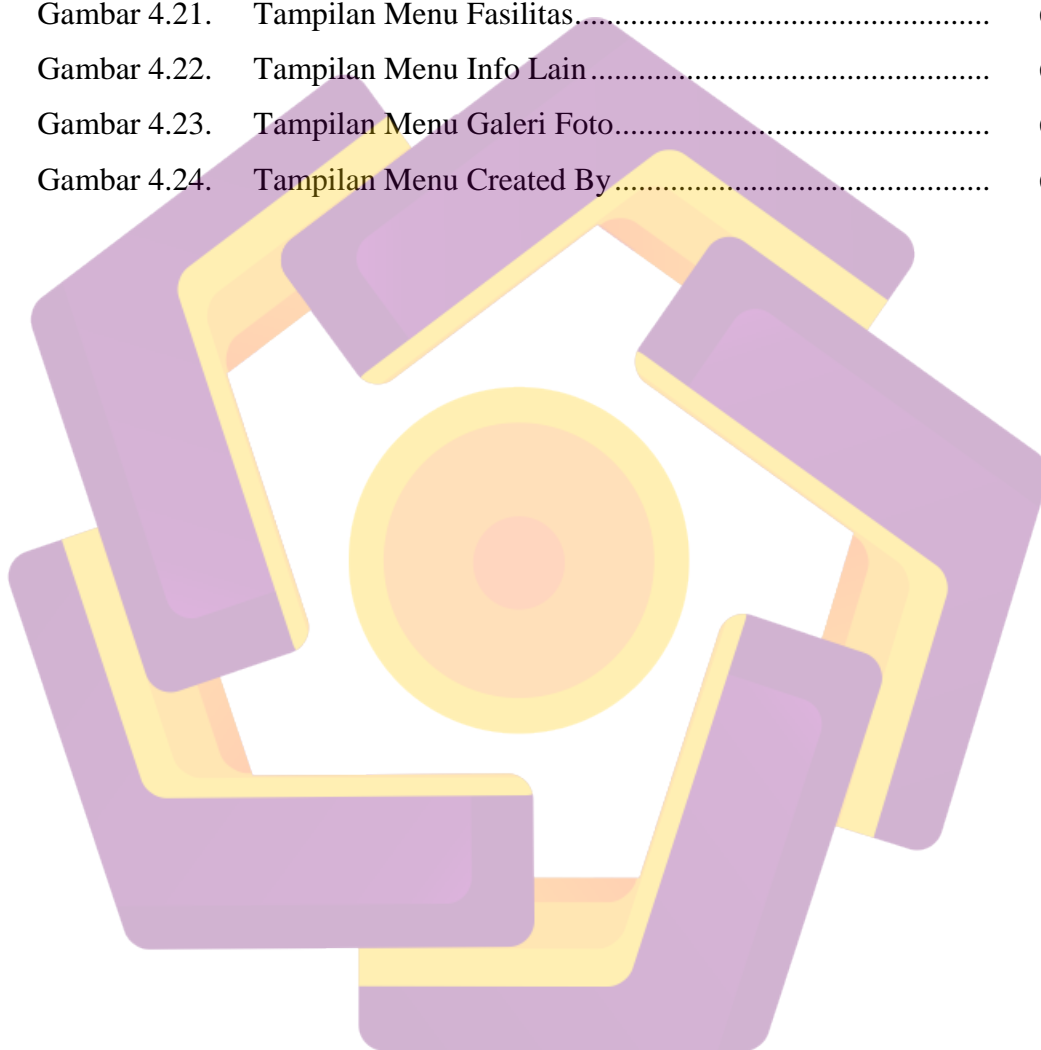
Tabel 2.1.	Panduan Untuk Pengembangan Aplikasi Multimedia	12
Table 3.2.	Daftar Biaya Paket Materi di LPK Mandiri.....	31
Table 4.1.	Keterangan Menu dan Sub Menu Aplikasi.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Lima Elemen Multimedia	8
Gambar 2.2.	Desain Struktur Linier.....	10
Gambar 2.3.	Desain Struktur Hierarki	10
Gambar 2.4.	Desain Struktur Piramida.....	11
Gambar 2.5.	Desain Struktur Polar	11
Gambar 2.6.	Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	14
Gambar 2.7.	Tampilan Adobe Soundbooth CS3	18
Gambar 2.8.	Tampilan Adobe Premiere Pro CS3.....	19
Gambar 2.9.	Macromedia Director MX 2004.....	21
Gambar 2.10.	Stage.....	22
Gambar 2.11.	Cast	23
Gambar 2.12.	Score	23
Gambar 2.13.	Menu Tool Macromedia Director MX 2004.....	24
Gambar 3.1.	Struktur Organisasi	34
Gambar 4.1.	Perancangan Struktur Hierarki.....	37
Gambar 4.2.	Desain Tampilan Home	40
Gambar 4.3.	Desain Tampilan Menu Profil.....	41
Gambar 4.4.	Desain Tampilan Menu Materi	41
Gambar 4.5.	Desain Tampilan Menu Fasilitas	42
Gambar 4.6.	Desain Tampilan Menu Info Lain.....	43
Gambar 4.7.	Desain Tampilan Menu Created by	43
Gambar 4.8.	Tampilan Adobe photoshop CS3.....	44
Gambar 4.9.	Tampilan Behavior Inspector.....	48
Gambar 4.10.	Tampilan Penggunaan Marker	50
Gambar 4.11.	Tampilan Publish Setting (bagian format).....	52
Gambar 4.12.	Tampilan Publish Setting (bagian projector)	53
Gambar 4.13.	Tampilan Publish Setting (bagian image).....	53
Gambar 4.14.	Tampilan Aplikasi.....	54
Gambar 4.15.	Tampilan Intro	59

Gambar 4.16.	Tampilan Menu Utama	60
Gambar 4.17.	Tampilan Menu Profil.....	60
Gambar 4.18.	Tampilan Menu Visi dan Misi	61
Gambar 4.19.	Tampilan Menu Materi	61
Gambar 4.20.	Tampilan Menu Paket A	62
Gambar 4.21.	Tampilan Menu Fasilitas.....	62
Gambar 4.22.	Tampilan Menu Info Lain.....	63
Gambar 4.23.	Tampilan Menu Galeri Foto.....	63
Gambar 4.24.	Tampilan Menu Created By.....	64



INTISARI

Media promosi merupakan salah satu faktor penting dalam mempublikasikan/memperkenalkan suatu lembaga. LPK Mandiri sebagai sebuah lembaga pendidikan komputer di Pacitan yang saat ini masih menggunakan media promosi sederhana seperti brosur dan pamflet reklame dalam mempromosikan keberadaannya masih belum cukup menarik minat orang mengingat brosur hanya memuat informasi berupa teks dan gambar saja.

LPK Mandiri membutuhkan media promosi yang lebih atraktif dan menarik. Oleh karena itu dalam tulisan ini penulis menyuguhkan perancangan aplikasi multimedia dengan lima elemen penting sekaligus yang terkandung di dalamnya yakni Teks, Gambar, Suara, Video dan Animasi mengenai semua informasi terkait LPK Mandiri Pacitan menggunakan aplikasi *Macromedia Director MX 2004*. Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif ini dimulai dari membuat konsep dasar perancangan, merancang bagian-bagian inti yakni elemen-elemen penting yang terkandung di dalamnya (Teks, Gambar, Suara, Video dan Animasi), selanjutnya menyiapkan naskah yakni alur atau urutan dari tampilan informasi pada aplikasi, dan yang terakhir menggabungkan keseluruhan informasi tersebut dalam *software Macromedia Director MX 2004* dengan format *.exe*.

Aplikasi sistem multimedia ini diharapkan dapat menyajikan informasi promosi mengenai LPK Mandiri Pacitan yang lebih efektif dan efisien yang dapat menarik minat masyarakat untuk memilih LPK Mandiri sebagai tempat belajar komputer.

Kata Kunci : *Media Promosi, LPK Mandiri Pacitan, Macromedia Director MX 2004.*

ABSTRACT

Promotion is one of important factor to introduce an organization or institution. LPK Mandiri is an institution of computer education in Pacitan that still use conventional media information like brochure and simple advertisement. As we know that, there are only simple and less attractive information presented by brochure like text and picture.

LPK Mandiri need more attractive promotion media to introduce self and to take people interest. So in this case, writer want to make an interactive multimedia information system with 5'th element such as text, picture, audio, video, and animation to show all information about LPK Mandiri Pacitan use Macromedia Director MX 2004 application. The steps in designing multimedia application system start from made basic concept, design the primer element such as text, picture, audio, animation, serve the script story of every part in applications about LPK Mandiri Pacitan such as company background, company product education, and other information, and the last step is combine all parts informations in Marcomedia Director MX 2004 software with .exe format.

The multimedia information system can be serve more effectively and efficiently information and can increase people interest to follow computer educate in LPK Mandiri Pacitan.

Keywords : *Promotion Media, LPK Mandiri Pacitan, Macromedia Director MX 2004*