

**ANALISIS DAN DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DISCOVERY CAFE YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusunoleh

Ardy Cahya Fitriyanto

08.11.1986

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

2012

**ANALISIS DAN DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DISCOVERY CAFE YOGYAKARTA**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Ardy Cahya Fitriyanto

08.11.1986

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis dan Desain Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi
Discovery Cafe Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardy Cahya Fitriyanto

08.11.1986

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Januari 2012

Dosen Pembimbing,

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis dan Desain Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi

Discovery Cafe Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardy Cahya Fitriyanto

08.11.1986

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Februari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ir. Abas Ali PAngera, M.Kom.
NIK. 190302008



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



Sudarmawan, MT.
NIK. 190302035

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Februari 2012

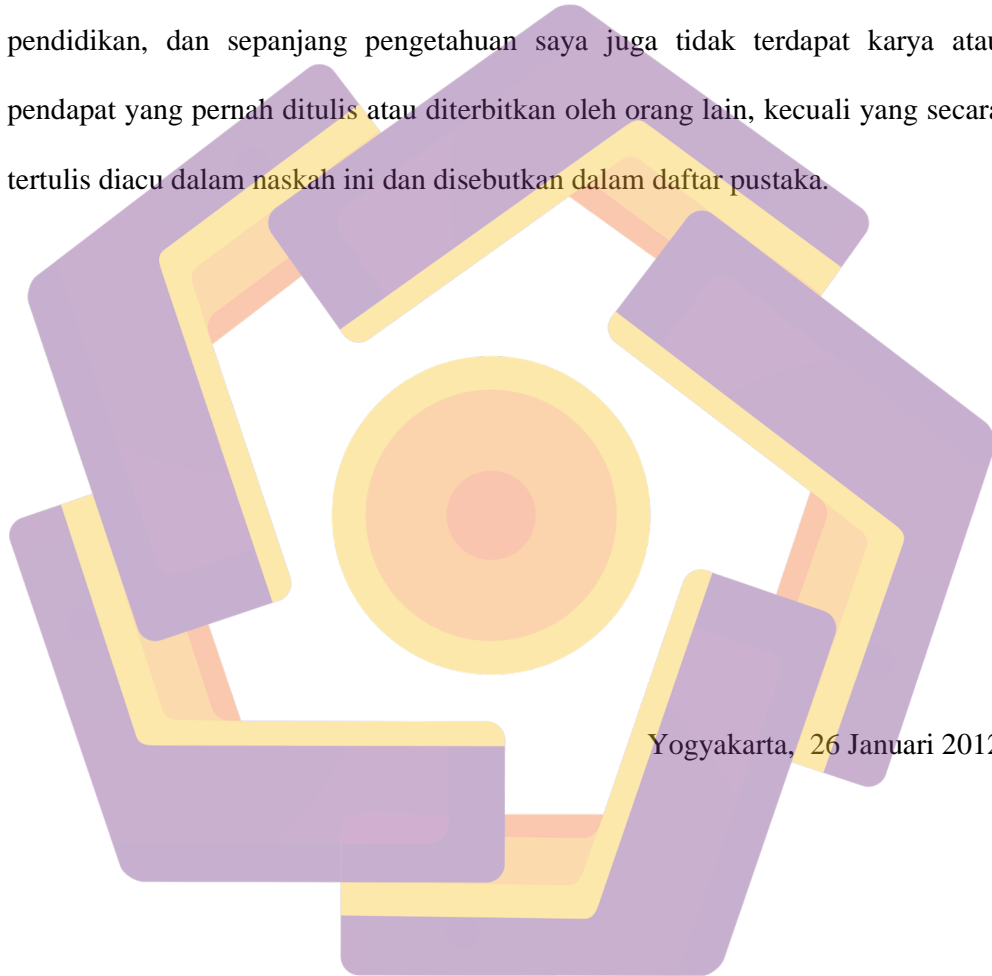
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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 atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



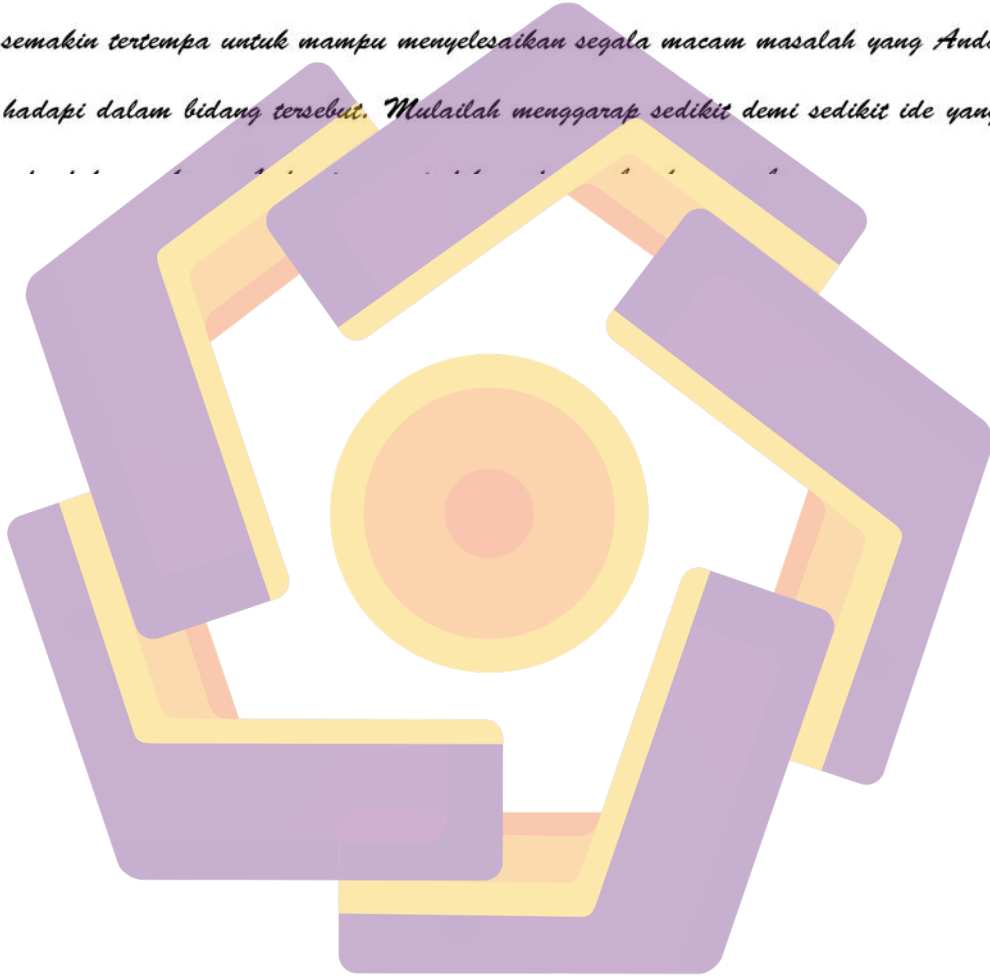
Yogyakarta, 26 Januari 2012

Ardy Cahya Fitriyanto

08.11.1986

MOTTO

Jangan pernah takut untuk mencoba, karena segala sesuatu hal berawal dari mencoba sampai akhirnya Anda sendiri yang menilai apakah Anda sudah mampu dalam bidang tersebut atau belum. Selain itu, dengan banyak mencoba Anda akan semakin tertempa untuk mampu menyelesaikan segala macam masalah yang Anda hadapi dalam bidang tersebut. Mulailah menggarap sedikit demi sedikit ide yang

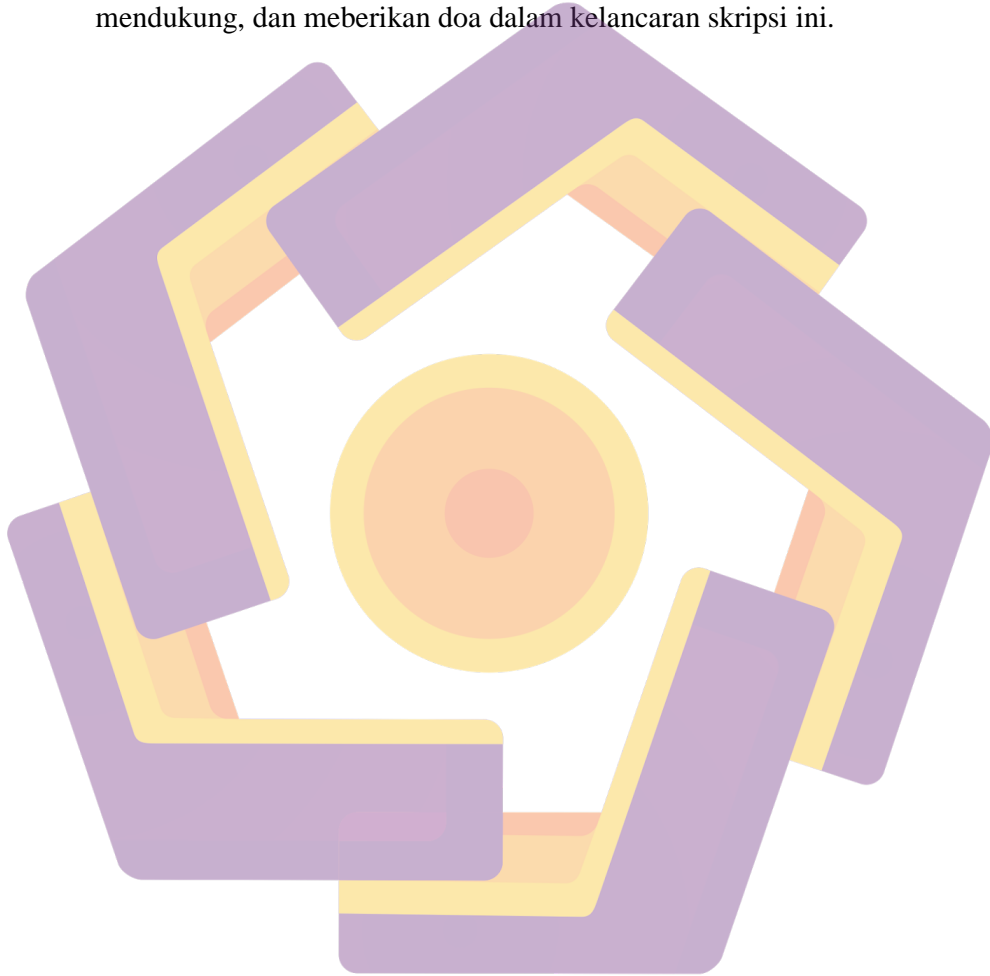


PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Alloh SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan keamanan, keselamatan, kelancaran, dan kebarokahan. Dalam kesempatan ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada:

- Kedua orangtuaku, Ayahanda Purwanto dan Ibunda Nafsiah M. Hamzah yang telah memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang sepanjang masa kepada anaknya, sehingga dalam waktu yang relative singkat penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Alhamdulillah atas segala nasihat dan didikan mereka membuat hati ini selalu semangat dalam menjalankan semua kegiatan.
- Kakak-kakakku, Ledy Purwandany, Dwi Corina Astuti, Juita Purnaleo dan Mas Tanto yang selalu memberikan doa, dukungan dan motivasi dalam mengerjakan skripsi ini.
- Para anggota keluarga Underground TIB yang selalu memberikan motivasi, doa, dan dukungan dalam semua kelancaran skripsi ini. Kalian selalu mendukung dan memberikan semangat dalam pengerjaan skripsi maupun saat situasi tegang menjalani pendadaran. Kalian semua merupakan teman yang hebat.

- Teman-teman pecinta fotografi yang memberikan doa dan motivasi. Terima kasih juga kepada Bang Nail yang juga memberikan bimbingan serta trik-trik dalam pengerjaan skripsi dan pendadaran.
- Anak-anak kontrakan serta teman-teman Pontianak yang selalu mendukung, dan meberikan doa dalam kelancaran skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah diberikan kemudahan dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis dan Desain multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Discovery Cafe Yogyakarta”** sesuai dengan apa yang diharapkan, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan mata kuliah dan wajib ditempuh sebagai salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

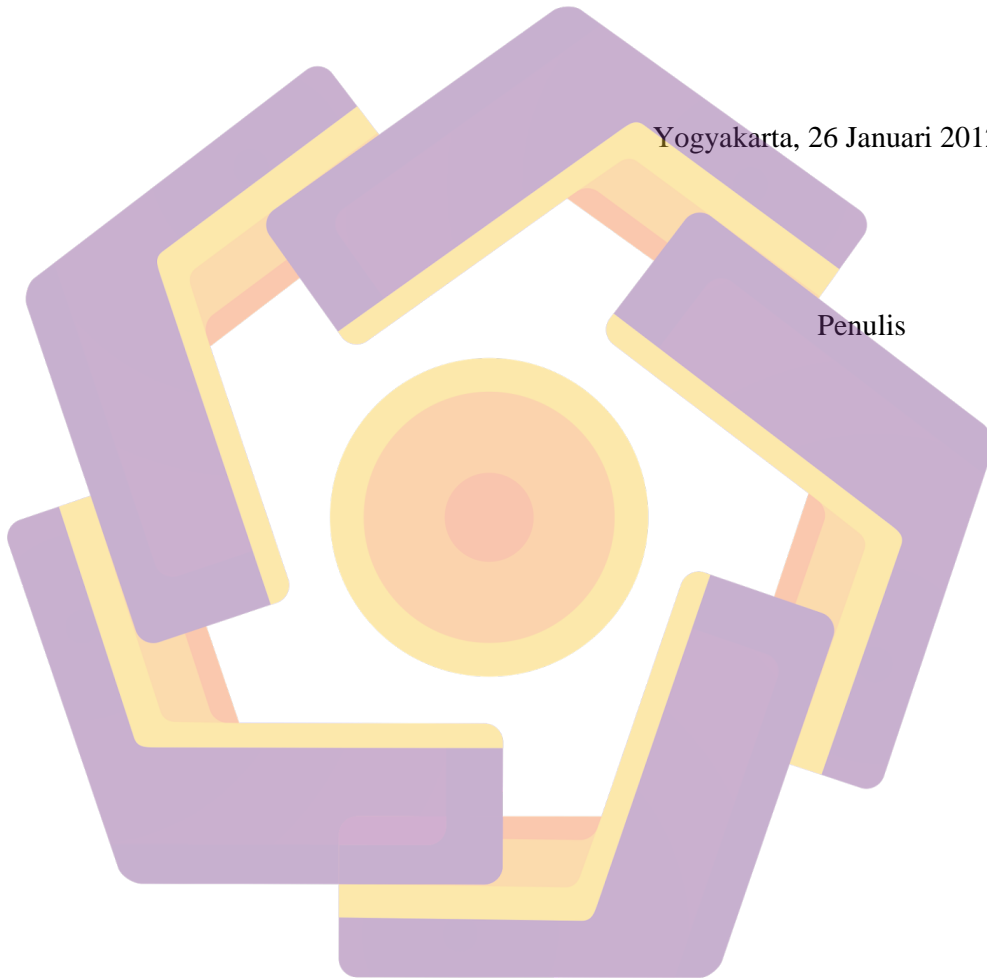
Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng. yang telah membimbing penulis selama ini.
3. Para staf pengajaran Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Para staf dan pegawai administrasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
5. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayangnya untuk mendukung tekad seorang anak yang berhasrat untuk menjadi orang sukses dunia dan akhirat.
6. Discovery Cafe yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki semua kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Dan akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 26 Januari 2012

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I. PENDAHULUAN	
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 Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
1.8 Jadwal Rencana Penelitian.....	7

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.1.2 Kelebihan Multimedia	9
2.1.3 Komponen Multimedia.....	9
2.1.4 Konsep Dasar Animasi	11
2.1.5 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	11
2.1.6 Langkah-langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	15
2.1.7 Pengertian Promosi.....	18
2.1.8 Aplikasi Multimedia untuk Mendukung Promosi.....	19
2.2 Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	20
2.2.1 Adobe Photoshop CS5.....	21
2.2.2 Adobe Flash CS5.....	24
2.2.2 Adobe Premiere Pro CS5.....	29

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

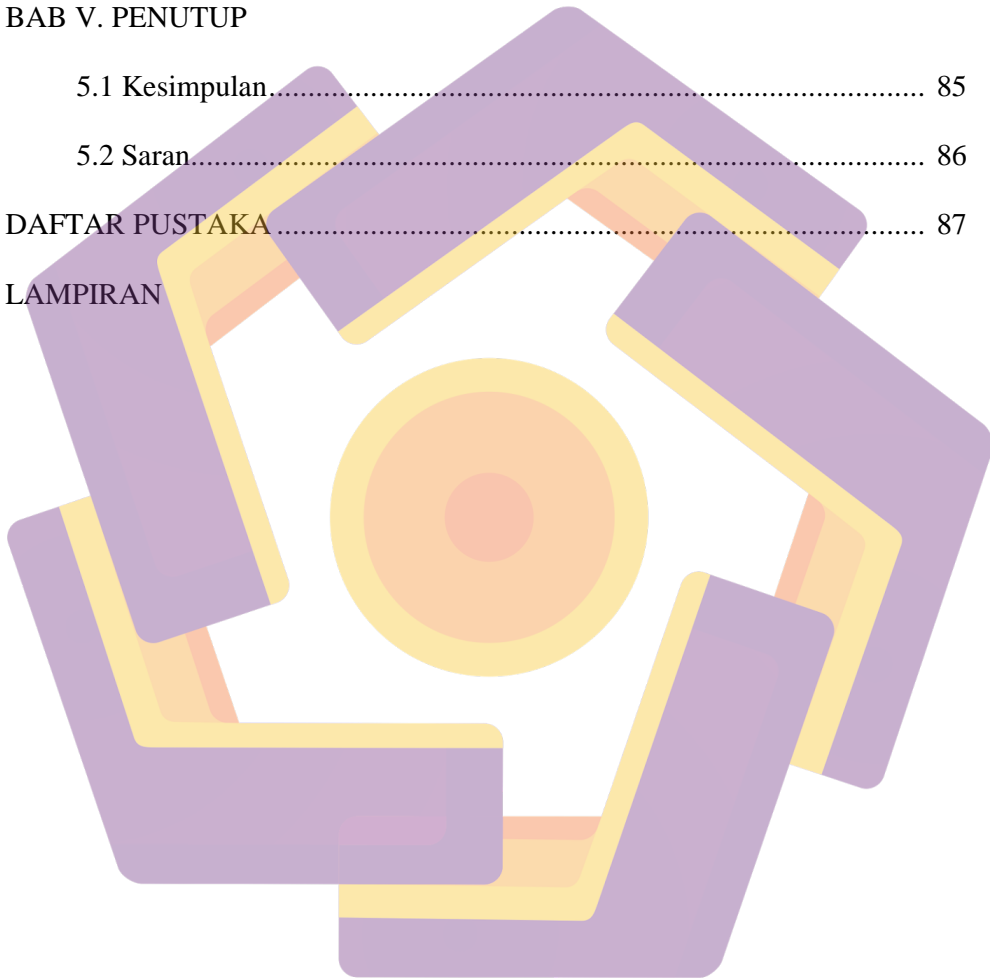
3.1 Gambaran Umum Tentang Discovery Cafe	33
3.1.1 Visi dan Misi Discovery Cafe.....	35
3.1.2 Target Sasaran Discovery Cafe.....	36
3.1.3 Profile Discovery Cafe	36
3.2 Analisis Sistem	37
3.2.1 Analisis PIECES	38
3.2.1.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	38

3.2.1.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	38
3.2.1.3 Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>).....	39
3.2.1.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	39
3.2.1.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	40
3.2.1.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	40
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	41
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	41
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	42
3.2.2.3 Aspek Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	42
3.3 Perancangan Sistem	43
3.3.1 Mendefenisikan Masalah	43
3.3.2 Merancang Konsep.....	43
3.3.3 Merancang Isi.....	44
3.3.4 Merancang Naskah	48
3.3.5 Merancang Grafik.....	51
3.3.5.1 Rancangan Menu Intro.....	51
3.3.5.2 Rancangan Menu Utama.....	52
3.3.5.3 Rancangan Menu About Us	53
3.3.5.4 Rancangan Menu Foods & Beverages.....	54
3.3.5.5 Rancangan Menu Gallery.....	54
3.3.5.6 Rancangan Menu Video.....	55
3.3.5.7 Rancangan Menu Contact US	56

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

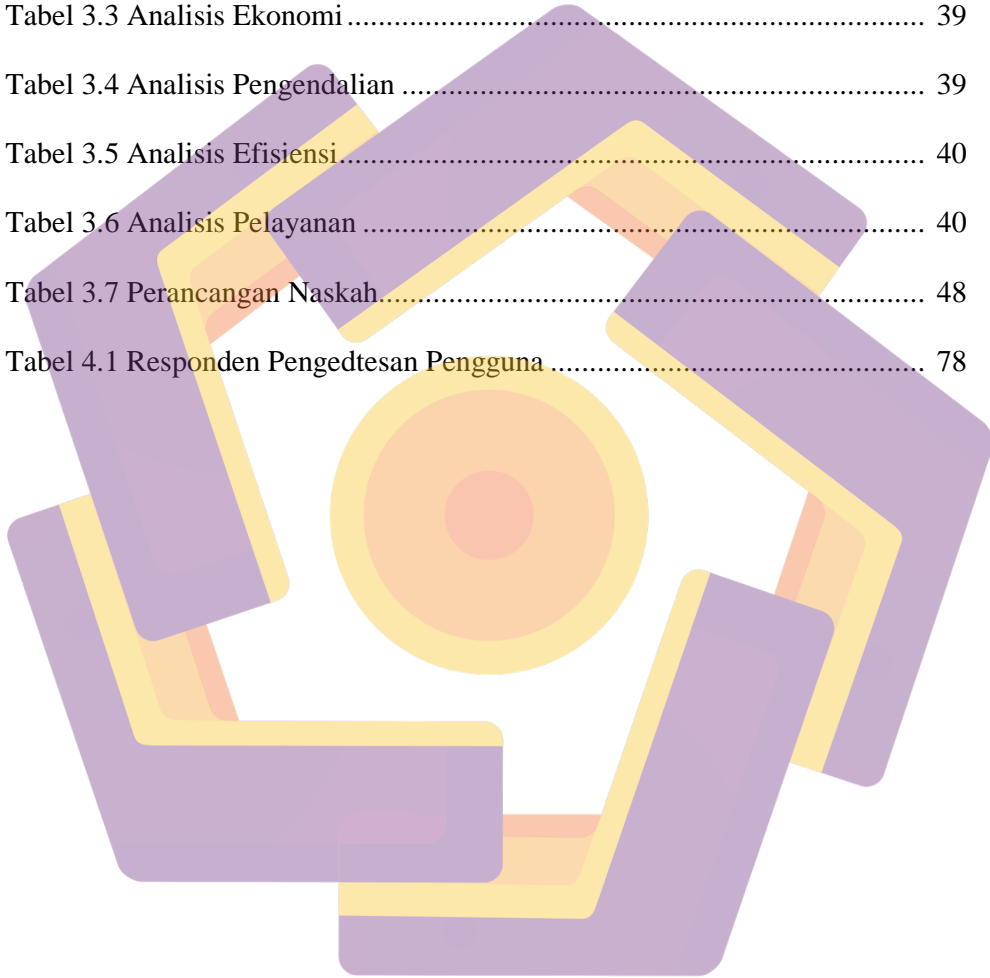
4.1 Memproduksi Sistem Multimedia	57
4.1.1 Membuat Layout	57
4.1.2 Mengedit Video.....	59
4.1.3 Membuat Movie	61
4.2 Implementasi	63
4.2.1 Persiapan Aset-Aset.....	64
4.2.2 Pembuatan Tombol.....	64
4.2.3 Pembuatan Animasi.....	68
4.2.4 Import Suara.....	70
4.3 Menyusun Menu Utama	71
4.4 Membuat File .exe	74
4.5 Pengetesan	75
4.5.1 Pengetesan Sistem	75
4.5.2 Pengetesan Pengguna	76
4.6 Manual Aplikasi.....	78
4.6.1 Intro	78
4.6.2 Menu About Us	79
4.6.3 Menu Meals & Beverages.....	80
4.6.4 Menu Gallery	80
4.6.5 Menu Video.....	81
4.6.6 Menu Contact.....	81
4.7 Manual Instalasi.....	82

4.8 Pemeliharaan Sistem	82
4.8.1 Hardware.....	82
4.8.2 Software	83
4.8.2 Pengeditan dan Update	83
BAB V. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Penelitian	7
Tabel 3.1 Analisis Performance	38
Tabel 3.2 Analisis Informasi	38
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	39
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian	39
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	40
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan	40
Tabel 3.7 Perancangan Naskah	48
Tabel 4.1 Responden Pengedtesan Pengguna	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Multimedia	9
Gambar 2.2 Struktur Linier	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	13
Gambar 2.4 Struktur Piramid	13
Gambar 2.5 Struktur Polar	14
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	17
Gambar 2.7 Adobe Photoshop CS5	23
Gambar 2.8 Adobe Flash CS5.....	25
Gambar 2.9 Adobe Tool Box	26
Gambar 2.10 Panel Timeline.....	27
Gambar 2.11 Panel Properties	28
Gambar 2.12 Panel Library	28
Gambar 2.13 Adobe Premiere CS5	31
Gambar 3.1 Logo Discovery Cafe	37
Gambar 3.2 Struktur Multimedia dengan Metode Campuran.....	46
Gambar 3.3 Sketsa tampilan animasi Intro	52
Gambar 3.4 Sketsa tampilan menu About Us	53
Gambar 3.5 Sketsa tampilan menu Foods & Beverages.....	54
Gambar 3.6 Sketsa tampilan menu Gallery.....	55
Gambar 3.7 Sketsa tampilan menu Video.....	55
Gambar 3.8 Sketsa tampilan menu Contact	56
Gambar 4.1 Layout Cover.....	58

Gambar 4.2 Pembuatan Layout Cover.....	58
Gambar 4.3 Pengaturan Komposisi	59
Gambar 4.4 Tampilan Jendela Timeline	60
Gambar 4.5 Proses Rendering Video.....	60
Gambar 4.6 Tampilan Jendela Export Settings	61
Gambar 4.7 Tampilan awal Adobe Flash CS5	62
Gambar 4.8 Pengaturan resolusi pixel (document)	62
Gambar 4.9 Pengolahan seluruh elemen dalam adobe flash.....	63
Gambar 4.10 Pengolahan seluruh sistem elemen dalam adobe flash II.....	63
Gambar 4.11 Tombol about us	64
Gambar 4.12 Tombol meals & beverages.....	64
Gambar 4.13 Tombol gallery	65
Gambar 4.14 Tombol video	65
Gambar 4.15 Tombol contact.....	65
Gambar 4.16 Background	66
Gambar 4.17 Logo Discovery Cafe	66
Gambar 4.18 Action Frame.....	67
Gambar 4.19 Library Pada Flash.....	69
Gambar 4.20 Membuat create motion tween	70
Gambar 4.21 Sound properties	71
Gambar 4.22 Action frame pada menu utama.....	72
Gambar 4.23 Tampilan Publish Setting	74
Gambar 4.24 Intro dalam aplikasi CD interaktif	79

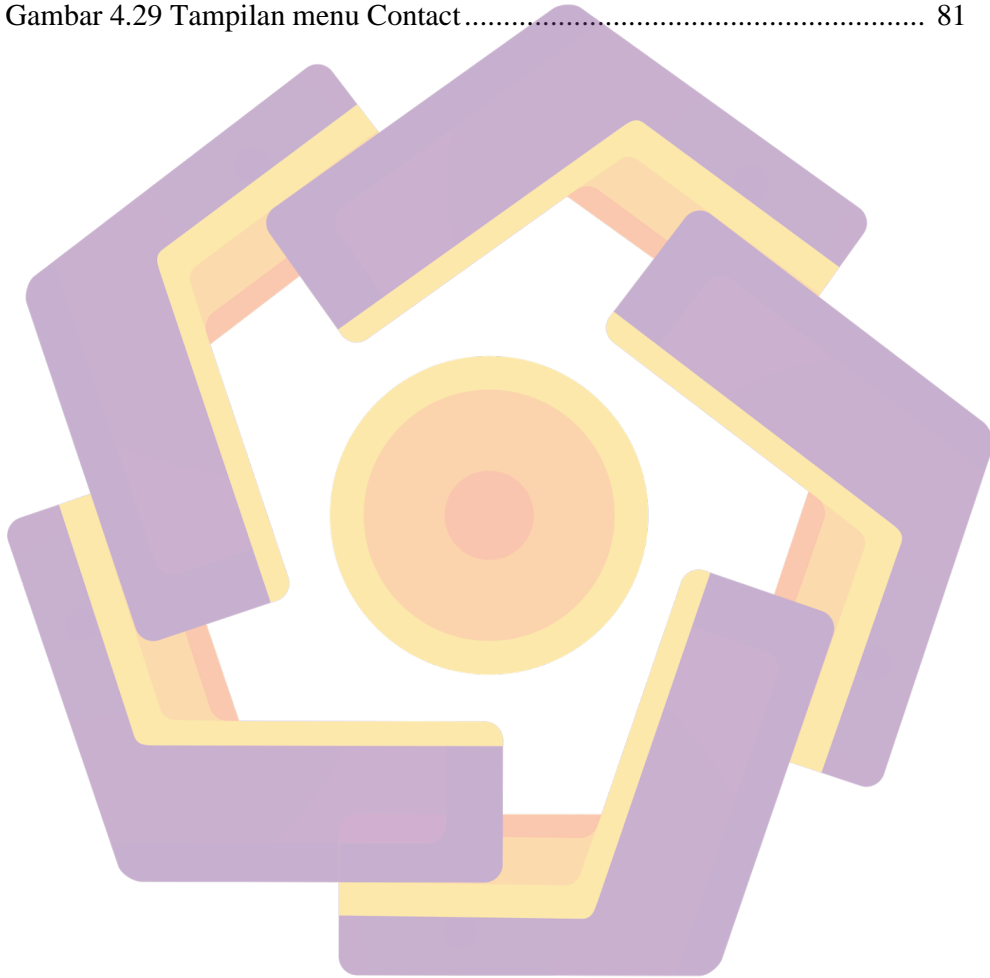
Gambar 4.25 Tampilan menu About Us 79

Gambar 4.26 Tampilan menu Meals & Beverages..... 80

Gambar 4.27 Tampilan menu Gallery 80

Gambar 4.28 Tampilan menu Video..... 81

Gambar 4.29 Tampilan menu Contact 81



INTISARI

Company profile merupakan salah satu *corporate identity* yang isinya terfokus untuk memberikan informasi mengenai profil suatu perusahaan. Dimana suatu perusahaan dapat menginterpretasikan perusahaannya pada pihak-pihak yang terkait misalnya dalam hal kerjasama, investasi, penjualan produk dan lain-lain. Sehingga dengan adanya *company profile* diharapkan mampu dijadikan sebagai alat atau media yang menarik untuk menyampaikan informasi seperti yang dimaksud diatas. Desain media interaktif adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengemas informasi. Dalam hal ini penulis akan mencoba suatu desain multimedia interaktif yang diharapkan mampu untuk menyampaikan informasi yang terkait dalam *company profile* suatu perusahaan.

Dalam skripsi ini studi kasus yang akan menjadi objek adalah Discovery Cafe. Discovery Cafe terletak di kota Yogyakarta yang terkenal sebagai kota pelajar dan keramahan budayanya. Hal ini inilah yang mendorong Discovery Cafe untuk melakukan usaha dibidang cafe. Dengan memiliki gaya *interior* yang menawan dan menarik, perusahaan ini sudah cukup di kenal oleh masyarakat dari para pelajar maupun mahasiswa, mendorong perusahaan ini untuk memberikan pelayanan terbaiknya bagi para konsumennya.

Dengan suatu perancangan *company profile* yang berbasis desain multimedia interaktif diharapkan Discovery Cafe dapat meningkatkan promosi perusahaan serta membantu memberikan pelayanan informasi kepada *stake holder* nya, sehingga untuk ke depannya diharapkan Discovery Cafe dapat memperkuat indentitasnya menjadi sebuah perusahaan yang lebih baik lagi.

Kata kunci : Company Profile, Multimedia, Desain, Media Interaktif.

ABSTRACTION

Company profile corporate identity is one whose content is focused on providing information on a company's profile. Where a company can interpret the company on relevant parties for example in terms of cooperation, investment, sales and other products. So that the existence of company profile is expected to serve as an interesting tool or media to convey information as mentioned above. Interactive media design is one way that can be used to package the information. In this case I would try an interactive multimedia design is expected to be able to convey information related to the company profile of a company.

In this thesis a case study that will be the object of the Discovery Cafe. Discovery Cafe is located in the city of Yogyakarta is known as a friendly student city and its culture. This is what drives the Discovery Cafe to do business in the cafe. With a stylish interior has a charming and attractive, the company is already enough known by the community of learners and students, encouraging companies to provide the best service for its customers.

With a design company profile is based on interactive multimedia design Discovery Cafe is expected to enhance the promotion of enterprise and help to provide information services to its stake holders, so for the future is expected to strengthen the Discovery Cafe identity completely become a better company.

Keywords: *Company Profile, Multimedia, Design, Interactive Media.*