

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA  
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI GUNA  
MEMPERKENALKAN SANGGAR TARI  
PRIGEL PURWOREJO**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Tantri Wulandari**

**08.12.3138**

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

**YOGYAKARTA**

**2012**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA  
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI GUNA  
MEMPERKENALKAN SANGGAR TARI  
PRIGEL PURWOREJO**

**SKRIPSI**

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Komputer Strata-1 (S1)  
pada Jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Tantri Wulandari**

**08.12.3138**

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

**2012**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

**Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif  
Sebagai Media Promosi Guna Memperkenalkan  
Sanggar Tari Prigel Purworejo**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tantri Wulandari**

**08.12.3138**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 Februari 2012

**Dosen Pembimbing,**



**M.Rudyanto Arief, M.T.**

**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif  
Sebagai Media Promosi Guna Memperkenalkan Sanggar  
Tari prigel Purworejo**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tantri Wulandari**

**08.12.3138**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 29 Februari 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
**NIK. 190302128**



**M.Rudvanto Arief, M.T.**  
**NIK. 190302098**



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 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 disuatu 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 disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Februari 2012

Tantri Wulandari  
NIM. 08.12.3138

## MOTTO

ﷻ "Orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingati Allah-lah hati menjadi tenteram."

(Q.S Al Ra'du, 28)

ﷻ "Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain".

(Q.S Al Insyirah, 7-8)

ﷻ "Kami tiada membebani seseorang melainkan menurut kesanggupannya".

(Q.S Al Mu'minun, 62)

ﷻ Percaya Diri dan kebanggaan di akhir perjuangan menerobos tembok kendala, akan memberi keyakinan yang makin tinggi, dan keyakinan ini akan membimbing Anda menuju kesuksesan berikutnya yang lebih besar.

(Kaguo Inamori)

ﷻ "Anda tidak akan pernah menang jika Anda tidak pernah memulai."

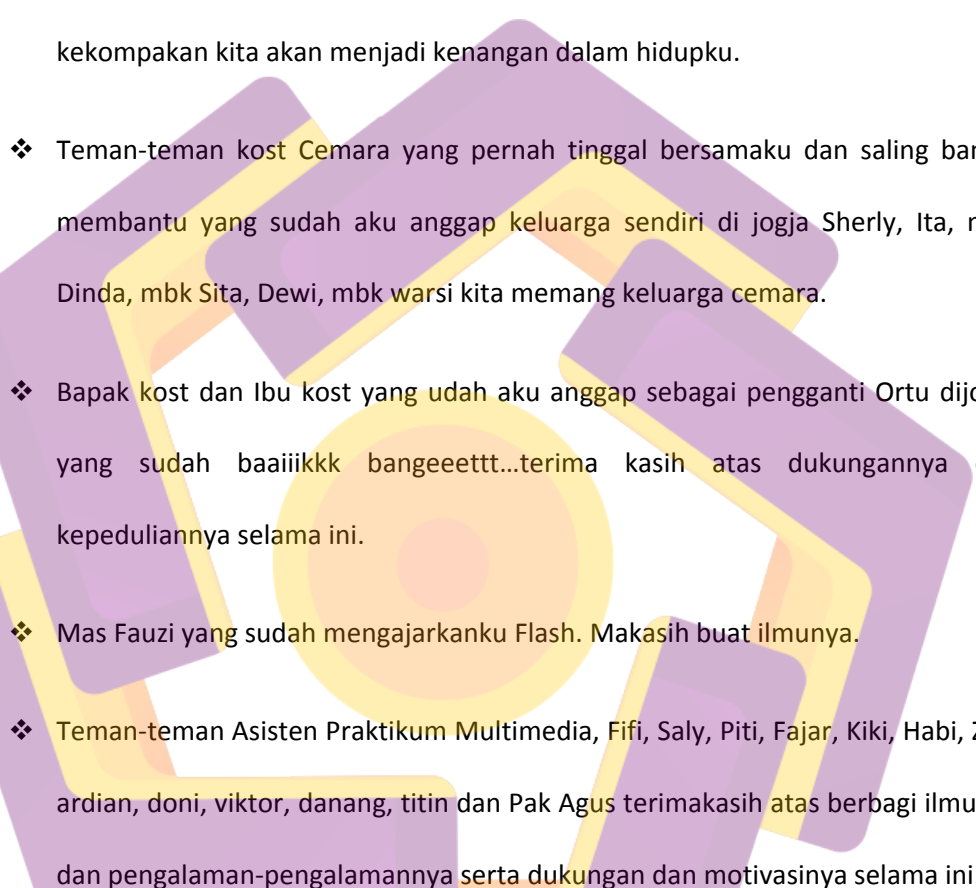
ﷻ "Nobody can go back and start a new beginning, but anyone can start today and make a new ending."

(Maria Robinson)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama-tama saya panjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Selanjutnya saya ucapkan terima kasih kepada mereka yang telah memberi dukungan dan do'a kepada saya :

- ❖ Terima kasih yang sebesar-besarnya buat kedua orangtuaku tercinta. Mereka adalah semangat terbesarku selama ini. Maafkan jika ananda belum bisa membalas semua yang telah bapak dan ibu berikan, tapi mungkin dengan skripsi ini dapat memberikan sedikit kebahagiaan buat bapak dan ibu. Mereka yang tak pernah bosan selalu memberikan dorongan serta semangat untuk ananda sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
- ❖ Thank's to for my lovely sisters, Mbak Anis dan mbk Epti. Yang selalu memberikan motivasi, semangat dan doanya. Love U Very Much... 😊
- ❖ Terima kasih juga buat semua saudara-saudaraku dimana pun berada yang juga menyemangatiku dalam segala hal.
- ❖ Thank's to for all my cousin, Mas pur, Mbak Lidya, Mas Yuni, Mb Ririn, Anggun, Rani, dan Mb Rini yang telah memberikan dukungan dan semangat.
- ❖ Sahabat-sahabat aku di Jogja Bety, Sally, Fina, Sherly yang selalu menemaniku, memberi semangat dan berbagi kasih dalam duka maupun suka. Kebersamaan kita akan menjadi kenangan yang tak pernah terlupakan. Love u forever my best friends..i don't forget them.

- 
- ❖ Sahabat- sahabat aku di Bengkulu UtI, Nona, Ani, Pera dan revita terima kasih atas motivasi dan doanya. Aku sangat merindukan kalian.
  - ❖ Teman-teman seperjuanganku kelas S1-SI-F'08 Kita maju dalam satu tujuan. Aku bakal kangen kegiatan dikelas, kebersamaan, kejailan kalian semua dan kekompakan kita akan menjadi kenangan dalam hidupku.
  - ❖ Teman-teman kost Cemara yang pernah tinggal bersamaku dan saling bantu-membantu yang sudah aku anggap keluarga sendiri di jogja Sherly, Ita, mbk Dinda, mbk Sita, Dewi, mbk warsi kita memang keluarga cemara.
  - ❖ Bapak kost dan Ibu kost yang udah aku anggap sebagai pengganti Ortu di jogja yang sudah baaiikkk bangeettt...terima kasih atas dukungannya dan kepeduliannya selama ini.
  - ❖ Mas Fauzi yang sudah mengajarkanku Flash. Makasih buat ilmunya.
  - ❖ Teman-teman Asisten Praktikum Multimedia, Fifi, Saly, Piti, Fajar, Kiki, Habi, Zaki ardian, doni, viktor, danang, titin dan Pak Agus terimakasih atas berbagi ilmunya dan pengalaman-pengalamannya serta dukungan dan motivasinya selama ini.



## KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas kesehatan dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Guna Memperkenalkan Sanggar Tari Prigel Purworejo”.

Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan jenjang studi Strata Satu (S1) pada program studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik karena adanya bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, baik yang bersifat moril maupun materil. Maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberi kesempatan kepada saya untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, M.M. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief. M.T Selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan motivasi kepada saya selama pengerjaan skripsi ini.

4. Ibu F.Untariningsih.S.E selaku Pendiri Sanggar Tari prigel Purworejo.  
Dan Mbak Melania Sinarng Putri selaku Ketua Sanggar Tari Prigel  
Purworejo.
5. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK Amikom  
Yogyakarta yang telah berbagi ilmu pengetahuan dan pengalaman.
6. Semua pihak yang telah membantu saya dalam pembuatan skripsi ini  
dan telah memberikan dukungan serta motivasi yang tidak dapat saya  
sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dikarenakan oleh keterbatasan dan kelemahan, baik dari segi teknis penulisan maupun isi. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran sebagai bahan masukan agar lebih baik di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 10 Februari 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

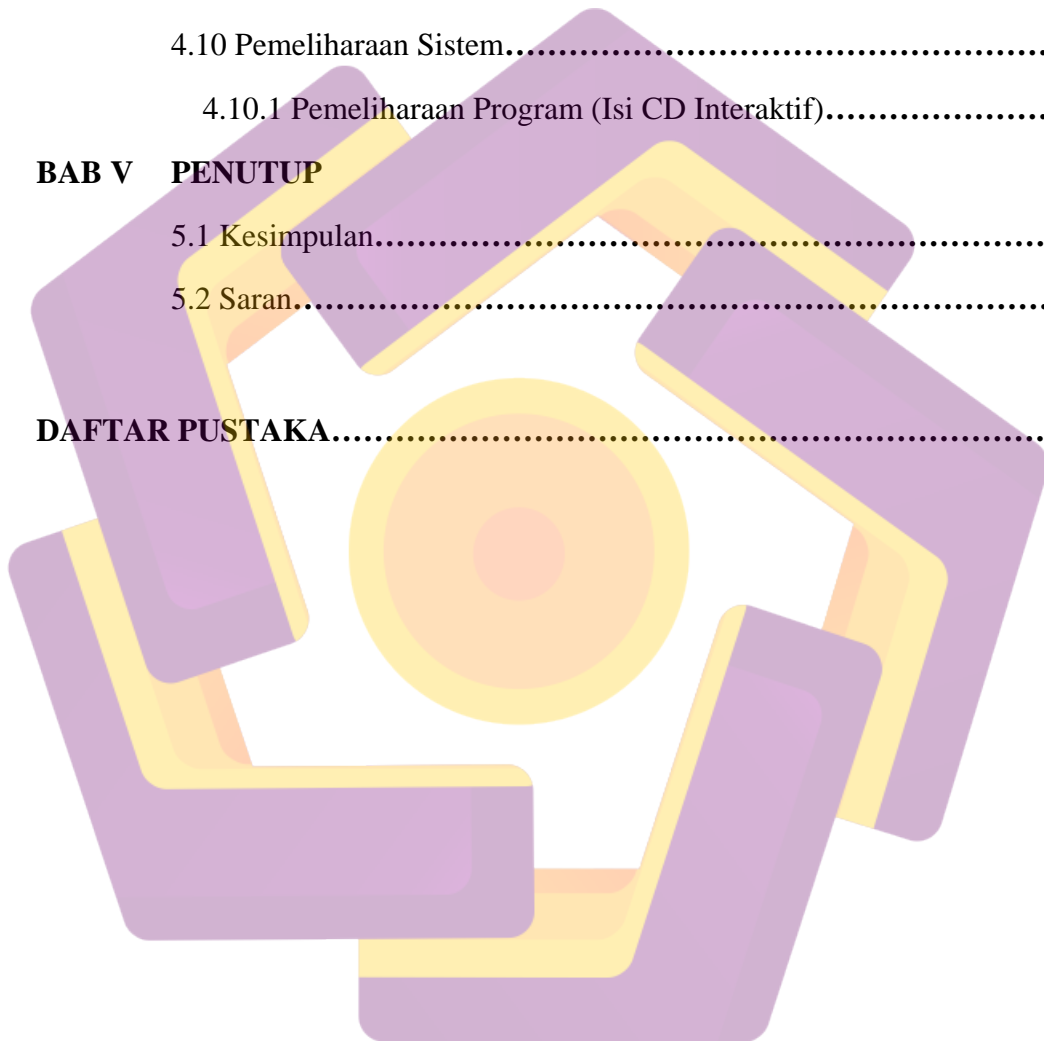
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xviii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.6.1 Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Analisis Sistem.....	7
1.6.3 Membuat Desain Program.....	7
1.6.4 Membuat Aplikasi.....	7
1.6.5 Testing dan Implementasi.....	7

1.7 Sistematika Penulisan.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.1.2 Sejarah Multimedia.....	11
2.1.3 Aplikasi Multimedia.....	12
2.1.4 Elemen-elemen Multimedia.....	12
2.1.4.1 Teks.....	13
2.1.4.2 Grafik.....	13
2.1.4.3 Audio.....	14
2.1.4.4 Video.....	15
2.1.4.5 Animasi.....	16
2.1.5 Struktur Aplikasi Multimedia.....	17
2.1.5.1 Struktur Linear.....	18
2.1.5.2 Struktur Menu.....	18
2.1.5.3 Struktur Hierarki.....	19
2.1.5.4 Struktur Jaringan.....	20
2.1.5.5 Struktur Kombinasi.....	21
2.1.6 Langkah-langkah dalam Pengembangan Sistem Multimedia.....	23
2.1.7 Pengertian Promosi.....	27
2.1.7.1 Promosi Media Cetak, Maya dan Elektronik.....	28
2.1.8 Aplikasi Multimedia untuk Mendukung Promosi.....	31
2.1.9 Sasaran dan Batasan Multimedia.....	32
2.2.1 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	33
2.2.1.1 Adobe Flash CS3 Profesional.....	33
2.2.1.1.2 Fitur Adobe Flash CS3.....	35
2.2.1.2 Adobe Photoshop CS5.....	40

2.2.1.3	Adobe audition 2.0.....	43
2.2.1.4	Adobe After Effect.....	45
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS SISTEM</b>	
3.1	Analisis Sistem.....	48
3.1.1	Definisi Analisis Sistem.....	48
3.1.2	Identifikasi Masalah.....	49
3.2	Analisis PIECES.....	50
3.2.1	Analisis Kinerja (Performance).....	51
3.2.2	Analisis Informasi (Information).....	52
3.2.3	Analisis Ekonomi (Economics).....	55
3.2.4	Analisis Pengendalian (Control).....	56
3.2.5	Analisis Efisiensi (Efficiency).....	58
3.2.6	Analisis Pelayanan (Services).....	59
3.2.7	Hasil Analisis PIECES.....	61
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	62
3.3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	63
3.3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	64
3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	70
3.4.1	Kelayakan Teknis.....	71
3.4.2	Kelayakan Ekonomi.....	71
3.4.3	Kelayakan Operasional.....	73
3.4.4	Kelayakan Hukum.....	73
3.4.5	Kelayakan Jadwal.....	74
3.4.6	Kelayakan Strategik.....	74
3.5	Perancangan Sistem.....	74
3.5.1	Merancang Konsep.....	74

3.5.2 Merancang Isi.....	76
3.5.3 Merancang Naskah.....	80
3.5.4 Merancang Grafik .....	101
3.5.4.1 Tampilan Intro.....	102
3.5.4.2 Tampilan Menu Utama.....	103
3.5.4.3 Tampilan Profil.....	105
3.5.4.4 Tampilan struktur Organisasi.....	106
3.5.4.5 Tampilan Materi Tari.....	107
3.5.4.6 Tampilan Prestasi.....	108
3.5.4.7 Tampilan Gallery.....	109
3.5.4.8 Tampilan Video.....	111
3.5.4.9 Tampilan Contact Us.....	112
<b>BAB IV</b>	
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Memproduksi Sistem.....	113
4.1.1 Pembuatan Desain Gambar Layout Background.....	113
4.1.2 Mengedit Header Video dengan after Effect 7.0.....	117
4.1.3 Membuat Movie.....	122
4.1.4 Mengolah Suara.....	128
4.2 Implementasi.....	130
4.2.1 Persiapan Aset-Aset.....	130
4.2.2 Pembuatan Tombol.....	133
4.2.3 Pembuatan Animasi.....	135
4.3 Menyusun Menu Utama.....	139
4.4 Membuat File .exe.....	141
4.5 Pengetesan.....	142
4.5.1 Pengetesan Sistem.....	142

4.5.2 Pengetesan Terhadap Media Output.....	146
4.6 Manual Aplikasi.....	148
4.7 Manual Instalasi.....	157
4.8 Mempublikasi Dengan Compact Disc (CD).....	157
4.9 Prosedur Pemakaian Aplikasi.....	159
4.10 Pemeliharaan Sistem.....	159
4.10.1 Pemeliharaan Program (Isi CD Interaktif).....	160
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	161
5.2 Saran.....	162
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>164</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis Kinerja (Performance Analysis).....	51
Tabel 3.2	Analisis Informasi (Information Analysis).....	53
Tabel 3.3	Analisis Ekonomi (Economics Analysis).....	55
Tabel 3.4	Analisis Pengendalian (Control Analysis).....	57
Tabel 3.5	Analisis Efisiensi (Efficiency Analysis).....	58
Tabel 3.6	Analisis Pelayanan (Services Analysis).....	60
Tabel 3.7	Spesifikasi Perangkat Keras untuk Pembuatan Media Informasi Berbasis Multimedia.....	66
Tabel 3.8	Spesifikasi Perangkat Keras untuk Implementasi Media Informasi Berbasis Multimedia.....	67
Tabel 3.9	Biaya Produksi.....	72
Tabel 4.1	Tabel Pengetesan.....	146



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen-elemen multimedia .....	12
Gambar 2.2	Struktur Linear.....	18
Gambar 2.3	Struktur Menu.....	19
Gambar 2.4	Struktur Hierarki.....	20
Gambar 2.5	Struktur Jaringan.....	21
Gambar 2.6	Struktur Kombinasi.....	22
Gambar 2.7	Siklus Pengembangan sistem multimedia.....	26
Gambar 2.8	Adobe Flash CS3 Professional.....	35
Gambar 2.9	Adobe Photoshop CS5.....	42
Gambar 2.10	Adobe Audition 2.0.....	45
Gambar 2.11	Adobe After Effect 7.0.....	47
Gambar 3.1	Struktur Hierarki Aplikasi Multimedia Sanggar Tari Prigel.....	78
Gambar 3.2	Struktur Organisasi .....	88
Gambar 3.3	Tampilan Intro.....	102
Gambar 3.4	Tampilan Menu Utama (Home).....	103
Gambar 3.5	Tampilan Profil.....	105
Gambar 3.6	Tampilan Struktur Organisasi.....	106
Gambar 3.7	Tampilan Materi Tari.....	107
Gambar 3.8	Tampilan Prestasi.....	109
Gambar 3.9	Tampilan Gallery.....	109
Gambar 3.10	Tampilan Video.....	111
Gambar 3.11	Tampilan Contact Us.....	112
Gambar 4.1	Tampilan Menu untuk mengatur ukuran file.....	114
Gambar 4.2	Tampilan awal desain background .....	116

Gambar 4.3	Layer style.....	117
Gambar 4.4	Tampilan Menu untuk mengatur ukuran file.....	118
Gambar 4.5	Pengeditan Teks Header .....	119
Gambar 4.6	Tampilan Browse Preset .....	120
Gambar 4.7	Tampilan jendela Movie Settings .....	121
Gambar 4.8	Proses Rendering video .....	121
Gambar 4.9	Tampilan awal Adobe Flash CS3.....	122
Gambar 4.10	Pengaturan Resolusi Pixel.....	123
Gambar 4.11	Mengimport file ke Adobe Flash .....	123
Gambar 4.12	Pengolahan seluruh elemen dalam adobe flash.....	124
Gambar 4.13	Tampilan Header Comp1.mov.....	124
Gambar 4.14	Tampilan Animasi Logo.png.....	125
Gambar 4.15	Properti Table.png .....	125
Gambar 4.16	Pengolahan sub menu materi tari dalam adobe flash.....	126
Gambar 4.17	Tampilan Photo Tari Blantek.jpg .....	127
Gambar 4.18	Tampilan video ujian tari 1.swf.....	127
Gambar 4.19	Pengolahan seluruh elemen dalam adobe flash II.....	128
Gambar 4.20	Tampilan pengeditan Adobe audition .....	129
Gambar 4.21	Tampilan Hasil Pengeditan .....	129
Gambar 4.22	Tampilan background menu desain home. ....	131
Gambar 4.23	Tampilan background menu prestasi desain .....	132
Gambar 4.24	Tampilan Logo.....	132
Gambar 4.25	Tampilan Musik Player.....	133
Gambar 4.26	Tampilan timeline symbol button.....	134
Gambar 4.27	Action frame.....	135
Gambar 4.28	Script Pada Animasi Action Script.....	136

Gambar 4.29	Animasi Frame By Frame.....	137
Gambar 4.30	Membuat Create Motion Tween.....	138
Gambar 4.31	Action frame pada menu utama .....	139
Gambar 4.32	Tampilan Publish Setting .....	142
Gambar 4.33	Tampilan error program .....	143
Gambar 4.34	Tampilan actionscript yang salah .....	144
Gambar 4.35	Tampilan proses jalan program yang lamban.....	145
Gambar 4.36	Tampilan Intro.....	148
Gambar 4.37	Tampilan Menu Home .....	149
Gambar 4.38	Tampilan Menu Profil.....	150
Gambar 4.39	Tampilan Menu Struktur Organisasi.....	151
Gambar 4.40	Tampilan Menu Materi Tari.....	152
Gambar 4.41	Tampilan Prestasi.....	153
Gambar 4.42	Tampilan Gallery.....	154
Gambar 4.43	Tampilan Video.....	155
Gambar 4.44	Tampilan Contact Us.....	156
Gambar 4.45	Tampilan Splash Screen .....	158
Gambar 4.46	Tampilan Add file.....	158
Gambar 4.47	Tampilan Burn.....	159

## INTISARI

Perancangan aplikasi multimedia interaktif profil perusahaan ini bertujuan untuk memperkenalkan Sanggar Tari Prigel Purworejo dalam hal mempromosikan dan memperluas pemasaran khususnya dalam mengembangkan informasi secara luas kepada masyarakat sehingga memungkinkan banyaknya anak-anak maupun remaja yang mengetahui Sanggar Tari Prigel Purworejo. Selain itu profil perusahaan ini tepat bagi Sanggar Tari Prigel Purworejo untuk meningkatkan keunggulan dalam bersaing, mengenalkan dan mendistribusikan informasi kepada masyarakat.

Perancangan untuk membangun aplikasi ini meliputi perancangan struktur pengumpulan data, analisis data, pengembangan sistem, perancangan naskah, perancangan menu, dan implementasi tampilan program. Perancangan aplikasi meliputi langkah-langkah apa yang harus dilaksanakan, mendeskripsikan tentang sistem yang sedang berjalan saat ini dan rekomendasi umum, meningkatkan atau mengganti sistem yang sedang berjalan, serta pembuatan desain yang sesuai dengan apa yang ditunjukkan.

Dengan dukungan aplikasi multimedia profil perusahaan ini, media pemasaran yang sebelumnya manual dapat mengubah media pemasaran yang lebih mudah, efisien dan efektif. Dengan pengembangan sarana teknologi modern yang lebih baik, akan tercipta suatu peningkatan kualitas Sanggar Tari Prigel Purworejo dan tercipta suatu lingkungan pemasaran yang lebih produktif. Untuk membuat sistem ini penulis menggunakan software Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS5, Adobe Audition 2.0, dan After Effect 7.0.

***Kata kunci:*** Perancangan Aplikasi Multimedia, Multimedia, Sistem, Analisis, Profil Perusahaan, Teknologi.

## **ABSTRACT**

*The design of interactive multimedia applications company profile is intended to introduce Dancing Prigel Purworejo in terms of promoting and expanding marketing in particular in developing the information widely to the public to allow the number of children and adolescents who knows Dancing Prigel Purworejo. Additionally the profile of this company is right for Dancing Prigel Purworejo to enhance the competitive advantage, introducing and distributing information to the public.*

*Design to build these applications include the design of the structure of data collection, data analysis, systems development, drafting the manuscript, designing menus, and the implementation of the program display. The design of the application include what steps should be implemented yag, describe the system that is currently running and general recommendations, improve or replace the system is running, and manufacturing design according to what is intended .*

*With the support of the application multimedia profil this company, formerly marketing media media marketing manual can change more easily, efficiently and effectively. With the development of modern technology means better, creating an improved quality of Prigel Dancing Purworejo marketing and create a more productive environment. To make this system the authors use Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS5, Adobe Audition 2.0, and After Effects 7.0.*

**Keywords:** *Design of Multimedia Applications, Multimedia, Systems, Analysis, Company Profiles, Technology.*

