

**MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA LARASATI SPA DAN
GRIYA KECANTIKAN DI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

Dhini Putri Lumagarista

07.02.6675

Lucky Kumalasari

07.02.6716

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA LARASATI SPA DAN GRIYA
KECANTIKAN DI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dhini Putri Lumagarista 07.02.6675

Lucky Kumalasari 07.02.6716

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 23 September 2010

Dosen Pembimbing,


Erik Hadi Saputra, S.Kom
NIK.190302107

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA

INTERAKTIF PADA LARASATI SPA DAN GRIYA

KECANTIKAN DI YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lucky Kumalasari

07.02.6716

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 22 April 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

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



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 23 September 2010

KETUA STMIK AMKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA

INTERAKTIF PADA LARASATI SPA DAN GRIYA

KECANTIKAN DI YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dhini Putri Lumagarista

07.02.6675

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 26 April 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

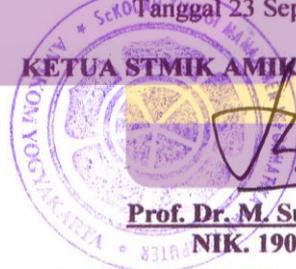
Agung Pambudi, ST
NIK. 190302012

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



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 23 September 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 23 September 2010

Nama Anggota	NIM	Tanda Tangan
Dhini Putri Lumagarista	07.02.6675	
Lucky Kumalasari	07.02.6716	

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tulisan dan Tugas Akhir ini kami persembahkan untuk :

1. Allah SWT atas Rahmat dan Hidayahnya serta Nabi Muhammad SAW atas petunjuk dan bimbingannya.
2. Orang tua kita yang saling mendoakan dan mendukung setiap keadaan dan situasi menjadi pembimbing jalanku
3. Kakak dan adik yang telah membantu dan mendukung kita
4. Prof Drs M. Suyanto,MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta
5. Dosen pembimbing saya Pak Erik Hadi Saputra, S. Kom terimakasih atas bimbingannya, bantuan serta petunjuk dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Ibu Krisnawati, S.SI, M.T selaku ketua jurusan Manajemen Informatika STIMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
7. Seluruh dosen- dosen STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa studilah membantu dalam kelancaran pembuatan tugas akhir.
8. Seluruh Karyawan dan Karyawati bagian BAAK, BAU, Perpustakaan STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang te
9. Keluarga besar Larasati SPA & Grya kecantikan di Yogyakarta yang dengan segala kooperatifnya memberikan izin untuk melakukan penelitiannya serta dukungannya.
10. Saudara- saudaraku yang telah memberikan motivasi dukungan serta doanya agar cepat lulus kuliah
11. buat semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu,terimakasih atas segalanya.

MOTTO

- Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar
- Kesuksesan besar tercipta kegagalan-kegagalan masa silam
- Kesalahan terbesar adalah mengulangi kesalahan yang sama untuk kedua kalinya
- Jadilah anak yang berbakti karena orang tua kita telah mengorbankan semua yang mereka punya demi masa depan anaknya



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan puji dan syukur ke hadirat ALLAH SWT atas segala rahmat,taufik dan hidayah-Nya,bahwa dalam keterbatasan waktu yang ada Tugas Akhir ini dapat selesai.Penyusunan Tugas Akhir ini sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi program Diploma III dengan judul Media Penyampaian Informasi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Larasati Spa & Griya Kecantikan Di Yogyakarta”pada Jurusan Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Pak Erik Hadi Saputra, S. Kom. Selaku dosen pembimbing disela-sela kesibukannya telah memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan-arahan serta saran-saran yang sangat berguna dalam penulisan Tugas Akhir ini;
2. Prof Drs. M. Suyanto, MM, selaku ketua STIMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Orang Tua tercinta serta kakak dan adikku yang selalu memberi dukungan dan doa sehingga menumbuhkan inspirasi dan semangat. Terima kasih atas semua pengertian dan kasih sayang yang selalu dilimpahkan;

4. Teman-teman dan semua sahabat serta yang selalu memberikan dukungan dan bantuan agar kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini;
5. Semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu,

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna maka untuk penyempurnaan penelitian ini lebih lanjut segala bentuk kritik dan saran sangat diharapkan. Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, April 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.4.1. Internal	4
1.4.2. Eksternal	4
1.5. Metode Penelitian	4
1. Metode Observasi	4
2. Metode Wawancara	5

3. Metode Studi Pustaka	5
1.6. Sistematika Penulisan Laporan	5
1.7. Jadwal Kegiatan Penelitian	7

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1. Pengertian multimedia	8
2.1.2. Elemen-elemen Multimedia	9
2.1.2.1. Teks	10
2.1.2.2. Audio (Suara)	10
2.1.2.3. Image (Gambar)	11
2.1.2.4. Video	12
2.1.2.5. Animasi	12
2.2. Pengembangan Aplikasi (Sistem) multimedia	14
2.2.1. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia	14
2.2.1.1. Mendefinisikan Masalah	16
2.2.1.2. Merancang Konsep	18
2.2.1.3. Merancang Isi Multimedia	19
2.2.1.4. Merancang Naskah	20
2.2.1.5. Merancang Grafik	21
2.2.1.6. Memproduksi Sistem Multimedia	21
2.2.1.7. Menguji Sistem Multimedia	22
2.2.1.8. Penggunaan Sistem Multimedia	23

2.2.1.9. Pemeliharaan Sistem Multimedia	23
2.2.2. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	23
2.2.2.1. Struktur Linier	24
2.2.2.2. Struktur Hierarki	25
2.2.2.3. Struktur Piramid	26
2.2.2.4. Struktur Polar	26
2.3. Fungsi Efektif Multimedia	27
2.4. Sistem Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Multimedia	30
2.4.1. Adobe Photoshop 7	30
2.4.1.1. Resolusi	31
2.4.1.2. Intensitas atau Kedalaman Warna	31
2.4.2. Macromedia Flash MX	33
2.4.3. Adobe Audition	36
2.4.3.1. Memahami Dasar Audio Digital	37
2.4.3.2. Sample dan Sample Rate	38
2.4.3.3. Bit Resolution	49
2.5. Sistem perangkat keras (<i>Hardware</i>) Multimedia	40
BAB III. Tinjauan Umum	
3.1. Sekilas Tentang Larasati Spa	42
3.2. Produk Jasa	44
3.2.1. Perawatan Rambut (hair Care)	44
3.2.2. Perawatan Wajah (Face Treatment)	44

3.2.3. Perawatan Tangan Kaki (Hand & foot Treatment)	44
3.2.4. Perawatan Tubuh (Body Treatment)	45
3.2.5. Paket Perawatan Tubuh	45
3.3. Lokasi dan Alamat Larasati Spa	47

BAB IV. Pembahasan

4.1. Mengidentifikasi Masalah	48
4.1.1. Merancang Konsep	48
4.1.2. Merancang Isi Multimedia	49
4.1.3. Merancang Naskah	51
4.1.4. Merancang Grafik	56
4.1.5. Memproduksi Sistem	58
4.1.5.1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop 7	58
4.1.5.2. Mengolah Suara (Sound) Dengan Adobe Audition.....	61
4.1.5.3. Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Macromedia Flash.....	64
4.1.5.3.1. Memulai Dengan Lembar Kerja di Macromedia Flash.....	64
4.1.5.3.2. Memasukan Data Gambar Dan Suara	66
4.1.5.3.3. Membuat Animasi	66
4.1.5.3.4. Membuat Tombol	68
4.1.5.3.5. Tahap Pengintegrasian	70
4.1.5.3.6. Membuat Tampilan Full Screen	73
4.1.5.3.7. Membuat File Windows Projector	73
4.1.5.3.8. Proses Burning ke CD	74

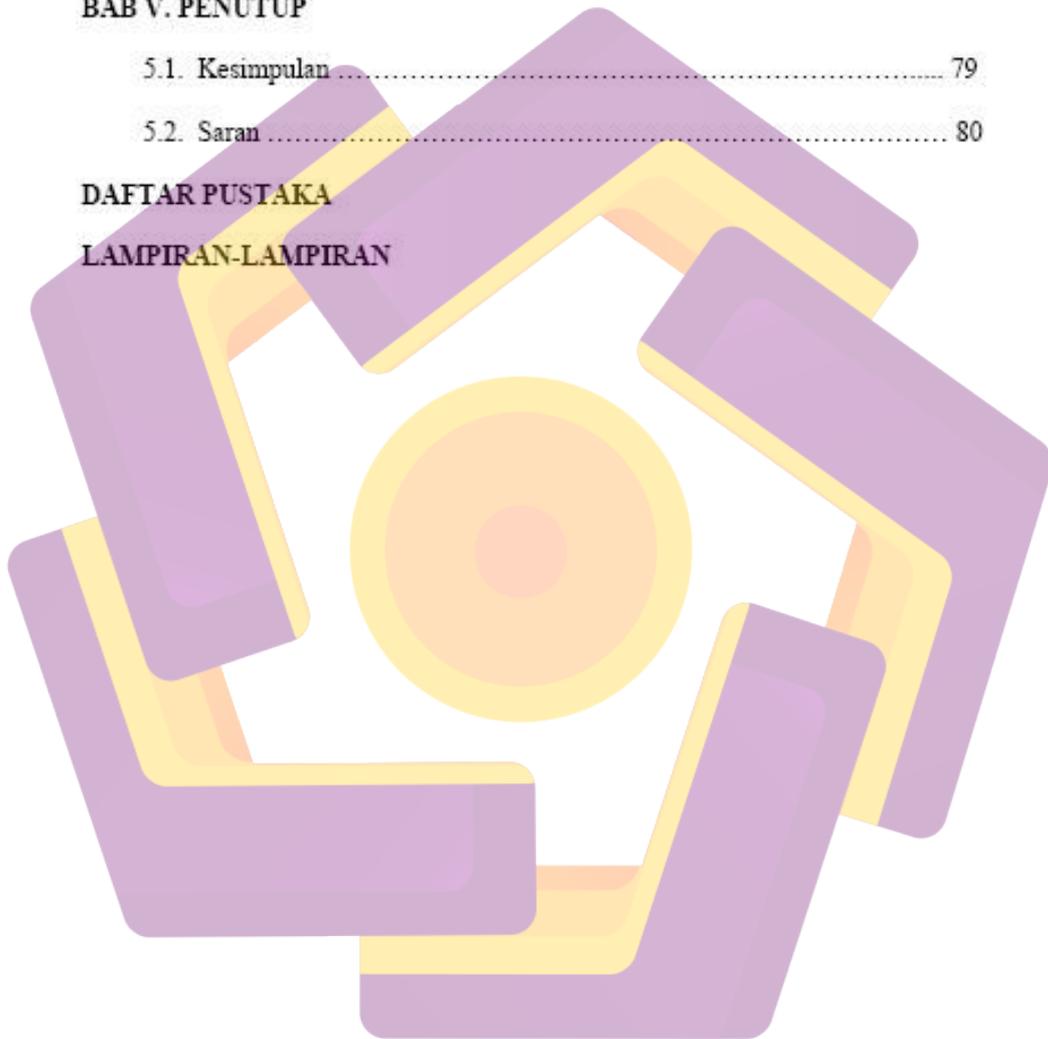
4.1.6. Menguji Sistem	76
4.1.7. Menggunakan Sistem	77
4.1.8. Memelihara Sistem	78

BAB V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan	79
5.2. Saran	80

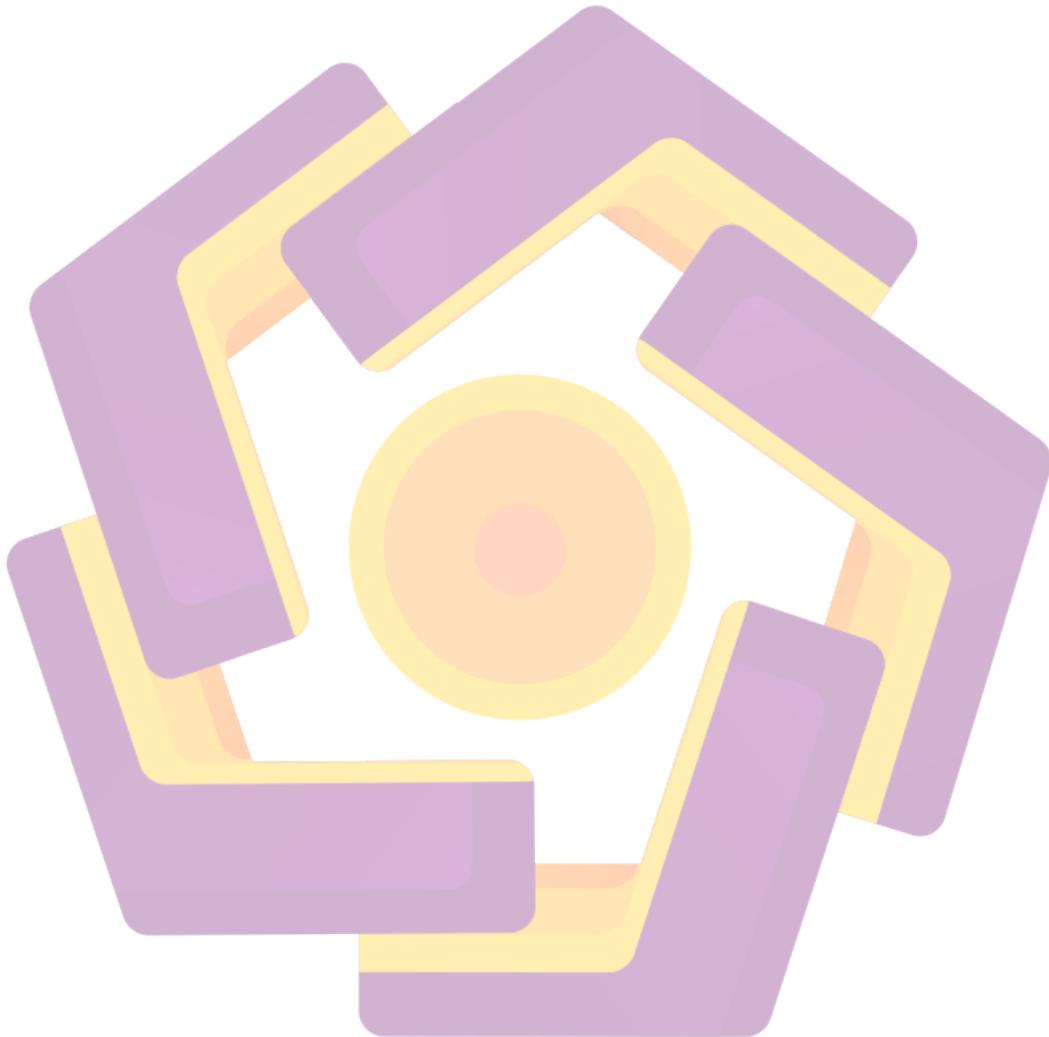
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan Penelitian	7
Tabel 2.1. Sample Rate dan Kualitas.....	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	14
Gambar 2.2. Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	15
Gambar 2.3. Icon Yang Digunakan Untuk Mendesain Struktur	24
Gambar 2.4. Desain Struktur Linier	25
Gambar 2.5. Desain Struktur Hierarki	25
Gambar 2.6. Desain Struktur Piramid	26
Gambar 2.7. Desain Struktur Polar	27
Gambar 2.8. Tampilan Photoshop 7	32
Gambar 2.9. Tampilan Macromedia Flash MX	35
Gambar 2.10 Tampilan Cool Edit Pro	40
Gambar 3.1 Gedung Larasati Spa & Griya Kecantikan	43
Gambar 3.2. Perawatan Tubuh (Body treatment)	45
Gambar 3.3. Paket Perawatan Tubuh (Body treatment)	46
Gambar 4.1 Desain Struktur Aplikasi Multimedia	52
Gambar 4.2. Desain Tampilan menu Utama atau Home	54
Gambar 4.3. Desain Tampilan Menu Profil	55
Gambar 4.4. Desain tampilan Menu Produk	55
Gambar 4.5. Desain Tampilan Menu Fasilitas	56
Gambar 4.6. Diagram Alir Proses Produksi Sistem	58
Gambar 4.7. Dialog Box New	59
Gambar 4.8. Tampilan Layar kerja Photoshop	60

Gambar 4.9. Dialog Box Save As	61
Gambar 4.10. Dialog Box New Wave Form	62
Gambar 4.11. Tampilan Layar Kerja AdobeAudition.....	63
Gambar 4.12. Dialog Box Save Waveform As	64
Gambar 4.13. Halaman awal dari Macromedia Flash	65
Gambar 4.14. Panel Properties	65
Gambar 4.15. Dialog Box Import To Library	66
Gambar 4.16. Tampilan Layar Kerja Macromedia Flash MX	67
Gambar 4.17. Dialog Box Create New Symbol	68
Gambar 4.18. Tampilan Edit Symbol	69
Gambar 4.19. Tampilan Panel Action Button	70
Gambar 4.20. Tampilan Hasil Akhir Pada Macromedia Flash	71
Gambar 4.21. Tampilan Publish Setting	74
Gambar 4.22. Tampilan Nero 6	75
Gambar 4.23. Menu Disc Content	75
Gambar 4.24. Menu Final Burn Setting	76

INTISARI

Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computre Technology Research (CTR)*. Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangat efektif menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.

Sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang *public service* yang melaksanakan kinerja sesuai dengan tugas dan fungsinya, LARASATI SPA DAN GRIYA KECANTIKAN memenuhi kebutuhan wanita aktif dan moderen yang ingin memenuhi kebutuhan tempat perawatan diri dan berkualitas.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif Larasati Griya Spa and Beauty



ABSTRACT

In general, interpreted as a combination of multimedia texts, pictures, graphic arts, animations, sound or video. Various media were combined into one working unit that will produce some information that has a value of interactive communications is very high.

The advantage of multimedia is the senses and attract interesting, because it is a combination of sight, sound, and movement. Research institutions and computer publications, namely Computer Technology Research (CTR). Stating that the people were able to recall 20% of those visits and 30% of which was heard. But people can remember 50% of those seen and heard and 30% of those seen, heard, and done well.

So very effective multimedia becomes a powerful tool for teaching and to achieve competitive advantage. As one company that is engaged in the conduct of public service performance in accordance with the duties and functions, Larasati GRIYA SPA AND BEAUTY meet the need of active, modern woman who want to meet the needs of self care and quality.

Keywords: Multimedia Interaktif Larasati Griya Spa and Beauty

