

**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	

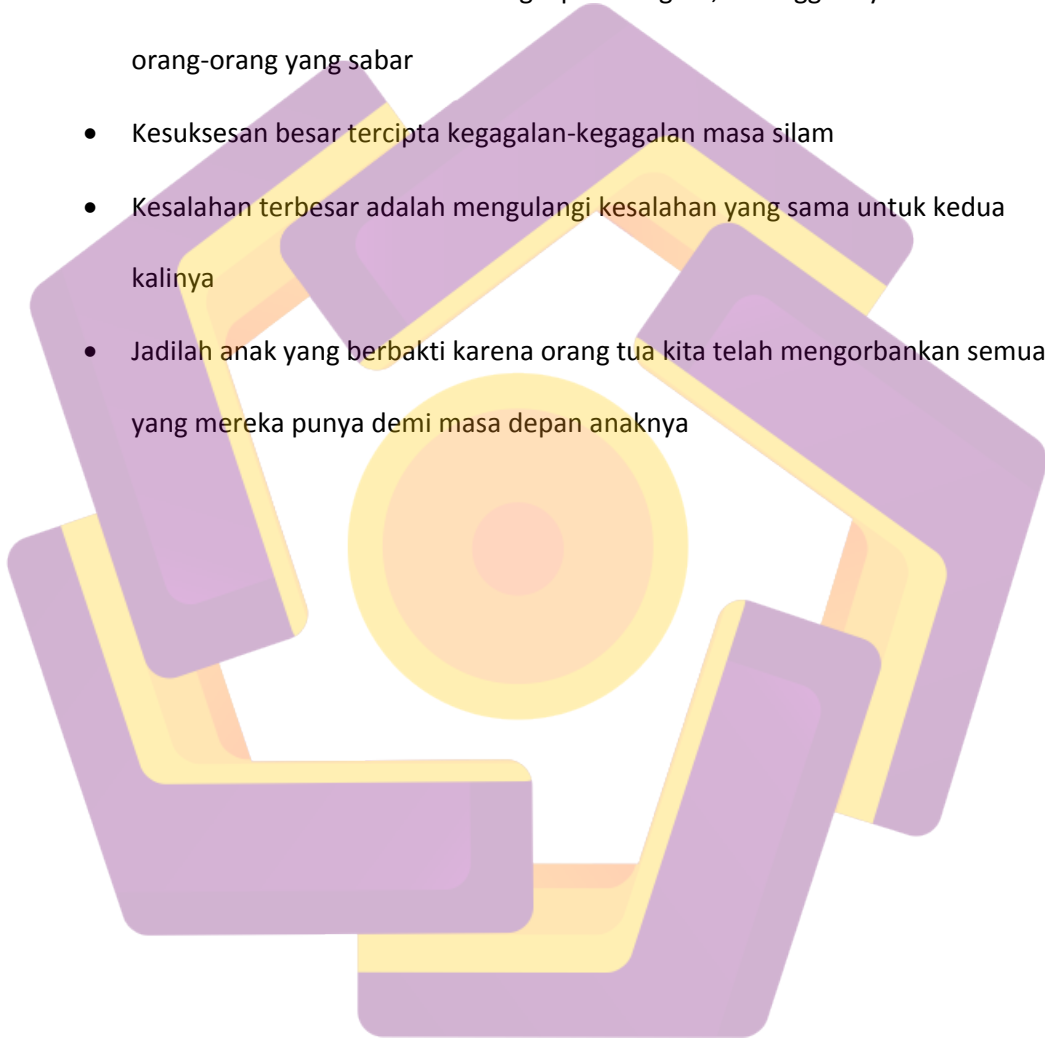
## HALAMAN PERSEMBAHAN

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
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
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
<b>BAB III. Tinjauan Umum</b>	
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

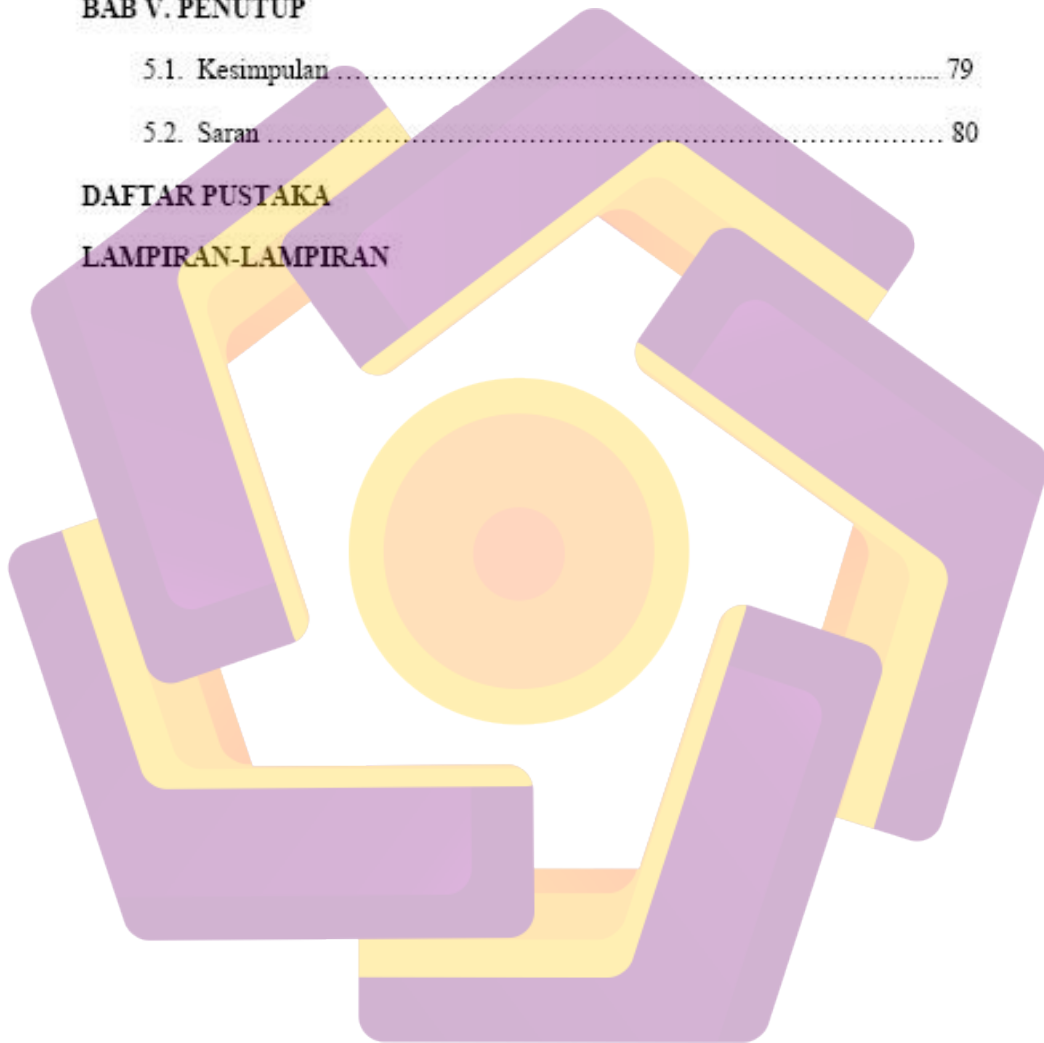
4.1.6. Menguji Sistem .....	76
4.1.7. Menggunakan Sistem .....	77
4.1.8. Memelihara Sistem .....	78

## **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*

