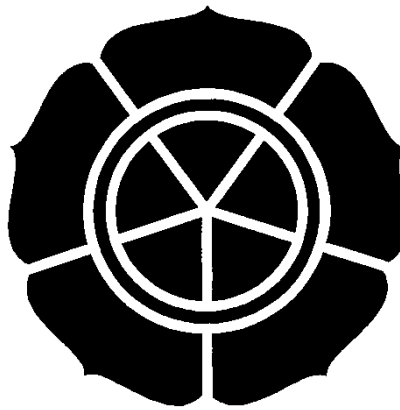


**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI KRIPIK SALAK
PONDOH TAWANGREJO SLEMAN BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

V.Gigih pujiharyoko

07.12.2582

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

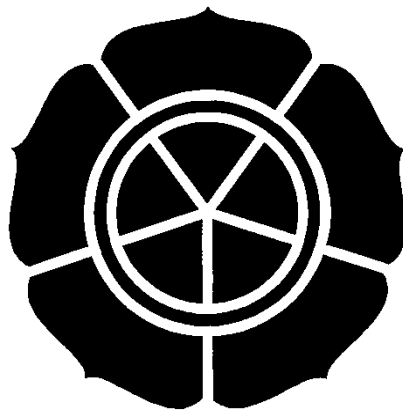
YOGYAKARTA

2011

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PROMOSI
KRIPIK SALAK PONDOH TAWANGREJO SLEMAN BERBASIS
MULTIMEDIA**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
jurusan Sitem Informasi



disusun oleh

V.Gigih pujiharyoko

07.12.2582

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

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Analisis Dan Perancangan Media Promosi Kripik Salak Pondoh Tawangrejo

Steman Berbasis Multimedia

yang dipersiapkan dan disusun oleh

V.Gigih pujiharyoko

07.12.2582

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 02 November 2010

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis Dan Perancangan Media Promosi Kripik Salak Pondoh Tawangrejo Sleman Berbasis Multimedia

yang dipersiapkan dan disusun oleh

V.Gigih pujiharyoko

07.12.2582

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 17 Maret 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Armadyah Amborowati, S. Kom., M. Eng.
NIK. 190302063

Sudarmawan, MT.
NIK. 190302035

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 17 Maret 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 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.

Yogyakarta, 8 April 2011

V. Gigih pujiharyoko

07.12.2582



BERMIMPI
UNTUK
MERAHAIH
IMPIAN

Skripsi ini kupersembahkan :

- 1. TIYANG SEPUH KULO (Yang di sana & disini)**
- 2. SIMBAH KULO (Yang di sana & disini)**
- 3. GARWO KULO (Refi Adiyawati)**
- 4. ANAK KULO (Papua Flannery Esmond)**
- 5. RENCANG-RENCANG KULO (G-Class SI '07)**



Intisari

Home industri kripik salak pondoh di Tawangrejo Sleman ini belum lama ini berdiri. Jadi sistem pemasaran atau promosi masih dilakukan secara manual atau dari pintu ke pintu untuk mempromosikan kripik salak untuk dijual. Hasilnya menjadi kurang efektif dan efisien, selain itu persaingan semakin banyak. Maka dengan ini dibutuhkan media promosi berbentuk multimedia agar promosi lebih efektif dan efisien.

Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Windows XP Professional SP2, Adobe Photoshop CS 2, Adobe Audition 2.0, Macromedia Flash MX, Macromedia Director MX 2004. Tahap membangun dan mengembangkan aplikasi, sesuai dengan naskah yang dibuat. Bagian ini merupakan kegiatan membuat animasi yang sesuai dengan tema, membuat text sebagai penyampaian pesan, mengimport file yang sudah jadi, yang semuanya akan digabungkan ke dalam Macromedia Director MX sebagai software final.

Manfaat dari pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini juga sebagai media yang bisa memberikan informasi secara tepat, Karena dapat memberikan solusi yang akan di implementasi menurut kebutuhan, yang mungkin semuanya itu dapat lebih meningkatkan kebutuhan informasi dan penyuluhan berbasis multimedia.

Kata kunci : Multimedia ,Informasi, Promosi.

ABSTRACT

Home pondoh salak chips industry in Sleman Tawangrejo this recent stand up. So the marketing or promotion of the system is still done manually or from door to door to mempromosikan bark chips for sale. The results become less effective and efficient, besides more and more competition. So with this it takes the form of a multimedia promotional campaign for more effective and efficient.

Software used to create these applications is Windows XP Professional SP2, Adobe Photoshop CS 2, Adobe Audition 2.0, Macromedia Flash MX, Macromedia Director MX 2004. Phase build and develop applications, according to a prepared script. This section is an activity to make an animation that matches the theme, make the text as delivering a message, to import files that are already finished, all of which will be incorporated into the software Macromedia Director MX as final.

The benefits of making this interactive multimedia applications as well as media that can provide accurate information, Because it can provide solutions that will in the implementation according to needs, which may be all it can further increase the need for multimedia-based information and counseling.

Keywords: Multimedia, Information, Promotion

Kata Pengantar

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada kita. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK “AMIKOM”. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Jogjakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Jogjakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatah, S.kom Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Ibu Dra. Ig. Triwantini, yang telah mempercayakan dan mengizinkan kepada penulis untuk membuat aplikasi multimedia dan laporan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
6. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini. (thanks bakti burhani, ra ono kwe aku ra isoh PS'an.hehe)

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun ke alamat *e-mail* : paijo_amikom@yahoo.com. Atas saran dan kritikan-nya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 8 Februari

2011

Penulis

V.Gigih Pujiharyoko

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
INTISARI.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN.....	5
1.7 SISTEMATIKA LAPORAN PENELITIAN.....	6
1.8 LAPORAN KEGIATAN	8

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA	10
2.2.1 Pengertian Multimedia	10
2.2.2 Sejarah Multimedia	11
2.2.3 Objek-objek Multimedia	13
2.2.4 Kategori Multimedia	14
1. Interaktif	14
2. Linier	15
2.2.5 Struktur Informasi Multimedia	18
2.2.6 Langkah-langkah Mengembangkan Multimedia	19
2.3 SISTEM PERANGKAT LUNAK YANG DIPAKAI	21
2.3.1 Adobe Photoshop CS2	21
2.3.1 Adobe Audition 2.0	22
2.3.1 Makromedia Director MX 2004.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	27
3.1 IDENTIFIKASI MASALAH	27
3.1.2 Usulan Sistem Multimedia.....	27
3.2 ANALISIS SWOT	28
3.3 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	30
3.3.1 Aspek Hardware.....	30
3.3.2 Aspek Software	31
3.3.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	32

3.4	ANALISIS KELAYAKAN SISTEM	33
3.4.1	Kelayakan Teknologi	33
3.4.2	Kelayakan Hukum	34
3.4.3	Kelayakan Operasional	34
3.4.4	Kelayakan Strategik	34
3.5.	PENGEMBANGAN SISTEM	35
3.5.1	Merancang Konsep.....	35
3.5.2	Merancang Isi.....	35
3.5.3	Merancang Naskah.....	36
3.5.4	Merancang Grafik	47
3.5.4.1	Rancangan Tampilan Menu Utama.....	48
3.5.4.1	Rancangan Tampilan Menu Sekilas Info	49
3.5.4.1	Rancangan Tampilan Menu Profil	50
3.5.4.1	Rancangan Tampilan Menu Salak Pondoh	51
3.5.4.1	Rancangan Tampilan Menu Informasi Kripik	52
3.5.4.1	Rancangan Tampilan Menu Galeri	53
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	54
4.1	MEMPRODUKSI SISTEM.....	54
4.2	MENGOLAH GRAFIK DENGAN ADOBE PHOTOSHOP CS 2.....	55
4.3	MENGOLAH SUARA DENGAN ADOBE AUDITION 2.0	57
4.4	MAKROMEDIA FLASH MX.....	59
4.5	PROSES PENGINTEGRASIAN DENGAN MAKROMEDIA DIRECTOR MX 2004	62

4.5.1 Membuat dan mengimpor Objek	62
4.5.2 Memasukan File Gambar, Suara, Video, Animasi Teks dan Tombol .	63
4.5.3 Menghubungkan Antar Halaman	64
4.6 UJI COBA SISTEM	78
4.6.1 Pengetesan Umum.....	78
4.6.2 Pengetesan Pemakai.....	79
4.6.3 Melakukan Pengujian Pemakai (Tabel Pengujian).....	81
4.7 MENGGUNAKAN SISTEM	82
4.8 MEMELIHARA SISTEM	83
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	85
5.1 KESIMPULAN	85
5.2 SARAN	85
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

TABEL 3.3 LAPORAN KEGIATAN	8
TABEL 3.1 TABEL SEKILAS INFO	39
TABEL 3.2 TABEL SUSUNAN PENGURUS	40
TABEL 3.3 TABEL HARAPAN.....	41
TABEL 3.4 TABEL PROFIL	41
TABEL 3.5 TABEL VISI-MISI	41
TABEL 3.6 TABEL PENGENALAN WILAYAH.....	42
TABEL 3.7 TABEL SALAK PONDOH	44
TABEL 3.8 TABEL KAPASITAS PRODUKSI.....	44
TABEL 3.9 TABEL RENCANA JANGKA PANJANG	45
TABEL 3.10 TABEL INFORMASIKRIPIK SALAK	45
TABEL3.11 TABEL PROSES PEMBUATAN KRIPIK SALAK KHARISMA.....	46
TABEL3.12 TABEL TABEL HARGA.....	47
TABEL3.13 TABEL GALERI	47
TABEL4.1 TABEL KUISIONER	80
TABEL 4.2 HASIL PENGUJIAN PROGRAM DI WINDOWS XP	81
TABEL 4.3 HASIL PENGUJIAN PROGRAM DI WINDOWS 7	82

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 BAGAN ALUR MULTIMEDIA INTERAKTIF.....	15
GAMBAR 2.2 BAGAN ALUR MULTIMEDIA LINIER	16
GAMBAR 2.3 STRUKTUR LINIER.....	17
GAMBAR 2.4 STRUKTUR NON LINIER	17
GAMBAR 2.5 STRUKTUR HIERARKI.....	17
GAMBAR 2.6 STRUKTUR COMPOSITE	18
GAMBAR 2.7 LANGKAH-LANGKAH MENGEMBANGKAN APLIKASI MULTIMEDIA	20
GAMBAR 2.8 ADOBE PHOTOSHOP CS2.....	22
GAMBAR 2.9 ADOBE AUDITION 2.0.....	23
GAMBAR 2.10 MAKROMEDIA DIREKTOR MX 2004	24
GAMBAR 3.1 DIAGRAM APLIKASI.....	37
GAMBAR 3.2 TAMPILAN MENU UTAMA	38
GAMBAR 3.3 TAMPILAN MENU SEKILAS INFO	49
GAMBAR 3.4 TAMPILAN MENU PROFIL.....	50
GAMBAR 3.5 TAMPILAN MENU SALAK PONDOH.....	51
GAMBAR 3.6 TAMPILAN MENU INFORMASI KRIPIK SALAK	52
GAMBAR 3.7 TAMPILAN MENU GALERI	53
GAMBAR 4.1 DIAGRAM ALUR PROSES PRODUKSI	54
GAMBAR 4.2 DIALOG BOX NEW	55
GAMBAR 4.3 TAMPILAN LAYAR KERJA PHOTOSHOP.....	56

GAMBAR 4.4 DIALOG BOX NEW WAVEFORM.....	57
GAMBAR 4.5 TAMPILAN LAYAR KERJA ADOBE AUDITION 2.0.....	58
GAMBAR 4.6 DIALOG BOX IMPORT TO LIBRARY	60
GAMBAR 4.7 DIALOG BOX CREATE NEW SYMBOL.....	61
GAMBAR 4.8 TAMPILAN TOMBOL NAVIGASI.....	61
GAMBAR 4.9 LEMBAR KERJA MAKROMEDIA DIRECTOR MX 2004	64
GAMBAR 4.10 INTRO	65
GAMBAR 4.11 GAMBAR MENU UTAMA	65
GAMBAR 4.12 GAMBAR MENU SEKILAS INFO	66
GAMBAR 4.15 GAMBAR MENU PROFIL.....	67
GAMBAR 4.18 GAMBAR MENU SALAK PONDOH.....	69
GAMBAR 4.21 GAMBAR MENU INFORMASI KRIPIK	70
GAMBAR 4.25 GAMBAR SUB MENU GALERI	72
GAMBAR 4.30 SPRITE MENU	75