

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA GRIYA
KECANTIKAN PUTRI KEDATON SPA DAN HERBAL
LOUNGE DI YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Washlini Marisha Sarah

07.12.2121

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA GRIYA
KECANTIKAN PUTRI KEDATON SPA DAN HERBAL
LOUNGE DI YOGYAKARTA**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Washlini Marisha Sarah

07.12.2121

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**Pembuatan Multimedia Interaktif Pada Griya Kecantikan Putri Kedaton
Spa dan Herbal Lounge Di Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Washlini Marisha Sarah

07.12.2121

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Februari 2011

Dosen Pembimbing,



Armadvah Amborowati, S.Kom, M. Eng.

NIK. 190302063

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**Pembuatan Multimedia Interaktif Pada Griya Kecantikan Putri Kedaton
Spa dan Herbal Lounge Di Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Washlini Marisha Sarah

07.12.2121

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Februari 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

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

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 22 Februari 2011

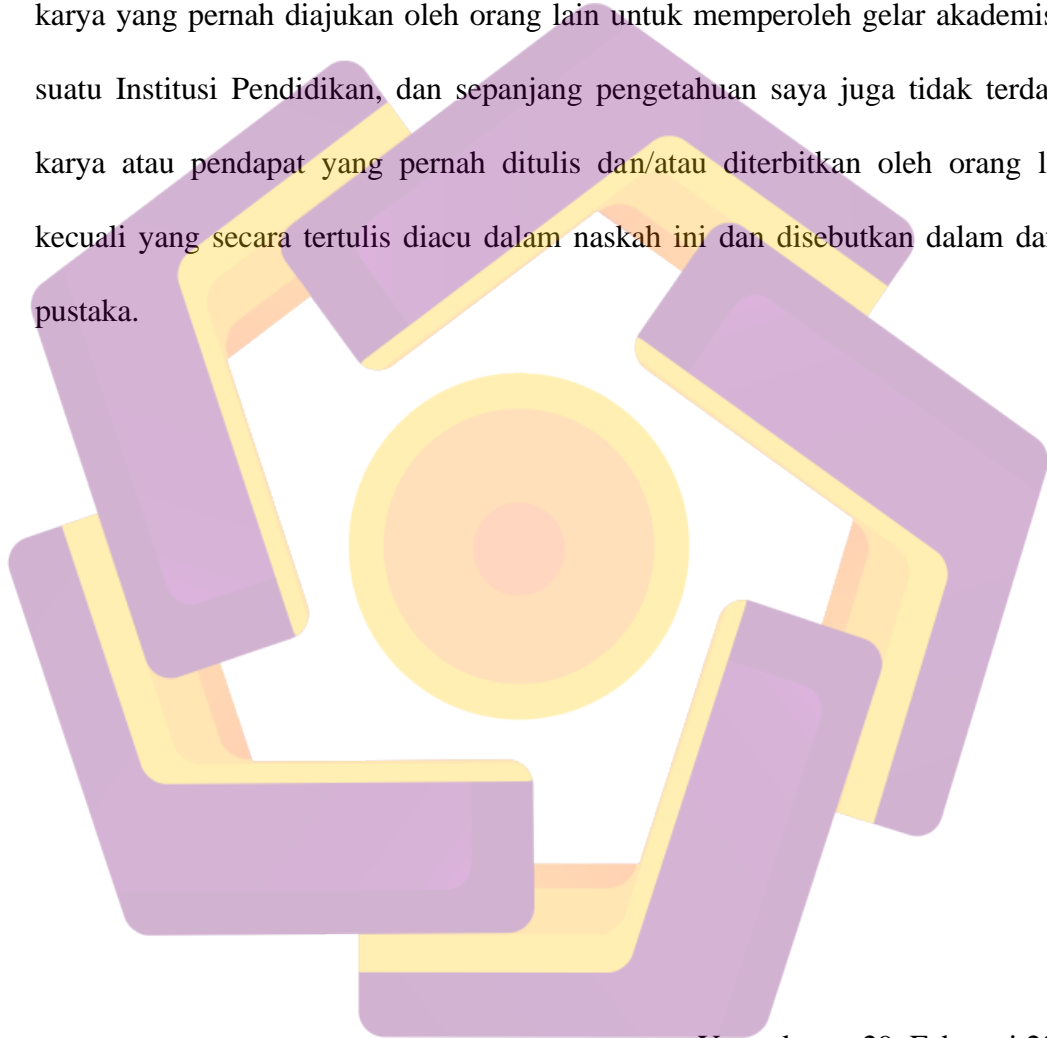
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, 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 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, 29 Februari 2010

Tanda tangan

Washlini marisha Sarah

07.12.2121

MOTTO

- Pelajarilah ilmu-ilmu pengetahuan agar dapat mengetahui segala yang belum diketahui, segala yang diketahui, itulah penuntun jalan dan penyejuk hati.
- Hidup didunia ini tidak ada namanya kegagalan melainkan belum waktunya..
- Jangan pernah menyerah dan jangan pernah mengeluh dengan keadaan yang dimiliki.
- Belajarlah mencintai seseorang apa adanya : menghargai keinginannya, menghormati keputusannya, mendukung setiap langkahnya, mendoakan yang terbaik untuknya. Jadikan kekurangan dalam dirinya sebagai kelebihan untukmu karna tak ada manusia yang sempurna, cinta tercipta bukan untuk melihat kekurangan kerna cinta ada untuk saling melengkapi setiap perbedaan.

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. Buat Nove Anggarian terimakasih ya sayang "PUPI" atas semua support yang diberikan padaku dan selama ini kita saling mensupport dalam menghadapi skripsi ini.
4. Kakak dan adik yang telah membantu dan mendukung Saya.
5. Prof Drs M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
6. Dosen pembimbing saya bu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng. terimakasih atas bimbingannya, bantuan serta petunjuk dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Seluruh dosen-dosen SIMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa studilah membantu dalam kelancaran pembuatan tugas akhir.
8. Keluarga Griya kecantikan putri kedaton Spa dan herbal lounge di Yogyakarta yang dengan segala kooperatifnya memberikan izin untuk melakukan penelitiannya serta dukungannya.
9. buat semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segalanya.

KATA PENGANTAR

Assalamu' Alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT, karena atas segala nikmat-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA GRIYA KECANTIKAN PUTRI KEDATON SPA DAN HERBAL LOUNGE DI YOGYAKARTA” yang sesuai dengan apa yang diharapkan, dan penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan bahan mata kuliah yang harus ditempuh ataupun dilalui karena merupakan salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

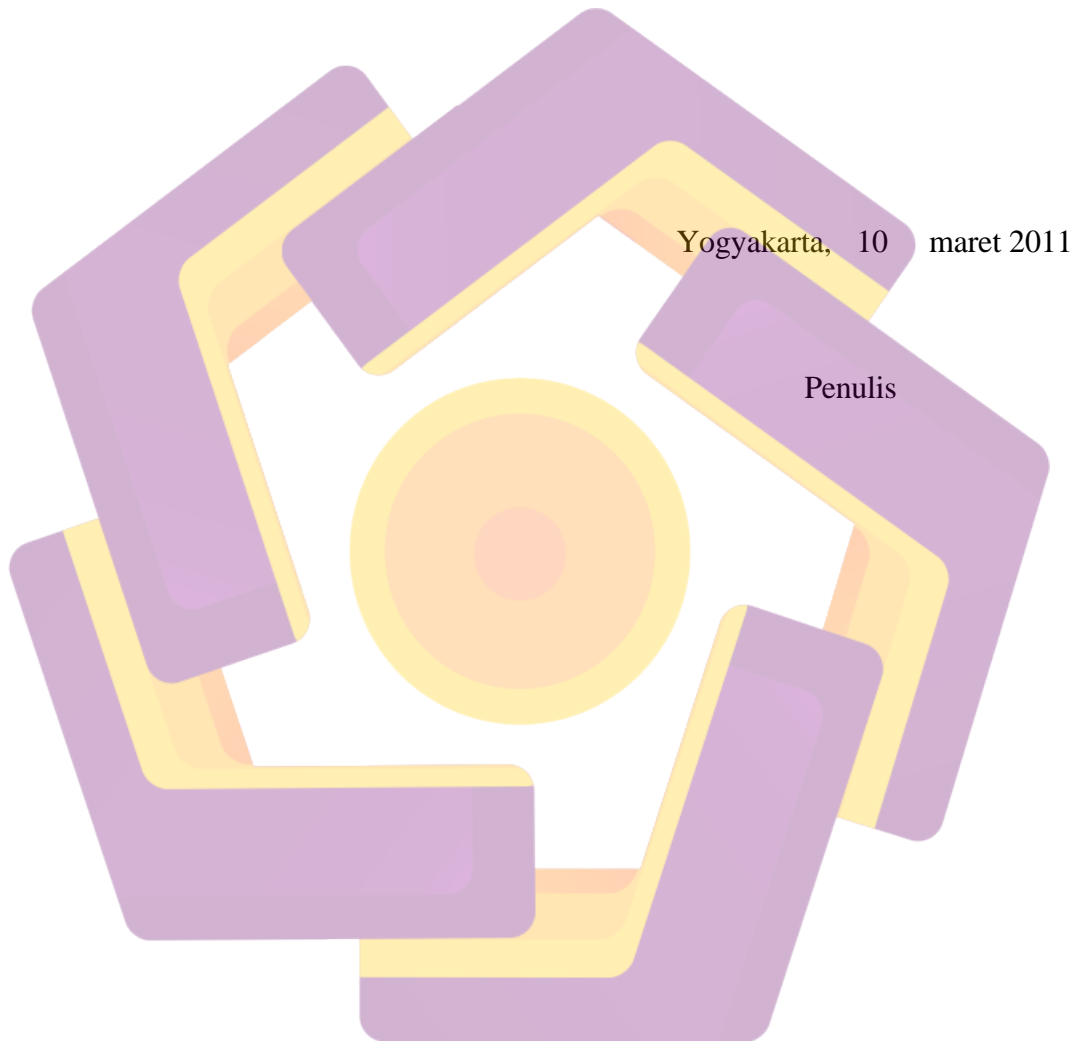
Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM“ Yogyakarta.
2. Bapak Bu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng. yang telah membimbingku selama ini.
3. Pimpinan direktur Putri Kedaton yang telah banyak membantu.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini jauh dari sempurna, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki semua kekurangan yang ada dalam skripsi ini.

Terakhir, penulis juga mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna bagi semua pihak, serta sebagai bahan kajian bagi mahasiswa STMIK AMIKOM lainnya dalam pengambilan Skripsi.

Wassalamu'alaikmun Wr.Wb



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	5

1.5. Manfaat penelitian.....	5
1.6. Metode Penelitian	6
1.7. Sistematika Penulisan	8

BAB II. DASAR TEORI

2.1. Konsep Dasar Multimedia	10
2.1.1. Pengertian multimedia	10
2.1.2. Elemen-elemen Multimedia	11
2.1.2.1. Teks	12
2.1.2.2. Audio (Suara)	12
2.1.2. 3. Image (Gambar)	13
2.1.2. 4. Video	13
2.1.2.5. Animasi	14
2.2. Pengembangan Aplikasi Multimedia	15
2.2.1. Siklus Hidup Pengembangan Apikasi (Sistem) Multimedia ..	15
2.2.1.1. Mendefinisikan Masalah.....	17
2.2.1.2. Merancang Konsep	19

2.2.1.3. Merancang Isi Multimedia	20
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. Pengujian Sistem Multimedia	22
2.2.1.8. Penggunaan Sistem Multiedia.....	22
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	25
2.2.2.4. Struktur Polar	26
2.3. Fungsi Efektif Multimedia.....	26
2.4. Sistem Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Multimedia.....	28
2.4.1. Adobe Photoshop CS	28
2.4.1.1. Resolusi.....	29
2.4.1.2. Intensitas atau Kedalaman Warna.....	29

2.4.2. Macromedia Director MX 2004.....	31
2.4.3. Macromedia Flash 8.....	32
2.4.4. Swish Max	34
2.5. Sistem Perangkat Keras	35

BAB III. Analisis Dan Perancangan Sistem

3.1. Sekilas Tentang Hotel Candi View	37
3.1.1. Struktur Organisasi	38
3.1.2. Fasilitas Hotel	39
3.1.3. Lokasi Dan Alamat Hotel Candi View	40
3.2. Analisis Sistem.....	41
3.2.1. Identifikasi Masalah.....	42
3.3. Perancangan Sistem.....	60
3.3.1. Merancang Konsep	60
3.3.2. Merancang Isi Multimedia	61
3.3.3. Merancang Naskah.....	62
3.3.4. Merancang Grafik	66

BAB IV. Pembahasan

4.1. Memproduksi Sistem	69
1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop CS	70
2. Mengoh Animasi Teks Dengan Swish Max	73
3. Mengolah Animasi Dengan Macromedia Flash 8	75
4. Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Macromedia Director MX 2004	82
5. Proses Burning CD	94
4.2. Menguji Sistem	96
4.3. Menggunakan Sistem.....	98
4.4. Memelihara Sistem	99

BAB V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan	101
5.2. Saran	102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Analisis Kinerja (Performance)	44
Tabel 3.2. Analisis Informasi (Information)	45
Tabel 3.3. Analisis Ekonomi (Economy).....	47
Tabel 3.4. Analisis Pengendalian (Control).....	48
Tabel 3.5. Analisis Efisiensi (Efficiency)	49
Tabel 3.6. Analisis Pelayanan (Service)	50
Tabel 3.7. Komponen Biaya dan Manfaat Pengembangan Sistem.....	56
Tabel 3.8. Hasil perhitungan Biaya Dan Manfaat.....	62
Tabel 4.1. Hasil Kuisisioner	10

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	12
Gambar 2.2. Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	13
Gambar 2.3. Icon yang Digunakan Untuk Mendesain Struktur Aplikasi Multimedia.....	21
Gambar 2.4. Desain Struktur Linier.....	21
Gambar 2.5. Desain Struktur Hierarki	22
Gambar 2.6. Desain Struktur Piramid	22
Gambar 2.7. Desain Struktur Polar	23
Gambar 2.8. Tampilan Photoshop CS	27
Gambar 2.9. Tampilan Macromedia Flash 8	29
Gambar 2.11. Tampilan Swissh Max.....	30
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Griya Kecantikan Putri Kedaton Spa dan Herbal Lounge	35
Gambar 3.2. Perawatan Tubuh (Body Treatment).....	36
Gambar 3.3. Perawatan Wajah (Face Treatment).....	37

Gambar 3.4. Perawatan Tangan Kaki (Hand & Foot Treatment)	37
Gambar 3.5. Butik Batik	39
Gambar 3.6. Peta Lokasi Griya Kecantikan Putri Kedaton Spa dan Herbal Lounge	40
Gambar 3.7. Struktur Komposit Menu Aplikasi (Hierarki dan Piramida).....	65
Gambar 3.8. Desain Tampilan Halaman Utama/Intro	72
Gambar 3.9. Desain Tampilan Menu Utama/Home	73
Gambar 3.10. Desain Tampilan Menu Utama	75
Gambar 3.11. Desain Menu Produk	76
Gambar 3.12. Desain Menu Service	78
Gambar 4.1. Diagram Alur Proses Produksi Sistem	80
Gambar 4.2. Dialog Box New.....	81
Gambar 4.3. Tampilan Layar kerja Photoshop	82
Gambar 4.4. Dialog Box Save As	83
Gambar 4.5. Tampilan Area Kerja Swish Max.....	84
Gambar 4.6. Tampilan Jendela Text	85
Gambar 4.7. Tampilan Ekspor SWF	86

Gambar 4.8.Halaman Awal dari Macromedia Flash 8	87
Gambar 4.9.Panel Properties.....	87
Gambar 4.10. Dialog Box Import to Library	88
Gambar 4.11.Tampilan Layar Kerja Macromedia Flash 8	89
Gambar 4.12.Dialog Box Create New Symbol.....	90
Gambar4.13.Tampilan Edit Symbol	91
Gambar 4.14.Tampilan Panel Action Botton	93
Gambar 4.15.Tampilan Hasil Akhir Macromedia Flash 8	94
Gambar 4.16.Tampilan Publish Servis	97
Gambar 4.17.Tampilan Nero 6	98
Gambar 4.18.Menu Disc Content	99
Gambar 4.19.Menu Final Burn Setting.....	99
Gambar 4.20.Tampilan Intro.....	105
Gambar 4.21.Menu Utama (Home).....	105
Gambar 4.22.Tampilan Menu Profile.....	106
Gambar 4.23.Tampilan Produk.....	107
Gambar 4.24.Tampilan Menu Servis.....	108

INTISARI

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju khususnya dalam bidang informatika dan komputer mendorong manusia untuk memanfaatkan teknologi tersebut untuk pemecahan masalah agar dapat terselesaikan dengan cepat, tepat dan akurat. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini auntuk memperluas informasi dalam penyampaian sistem informasi di Griya Kecantikan Putri Kedaton Spa dan Herbal Lounge untuk memudahkan masyarakat mendapatkan informasi.

Metode penelitian yang dilakukan dimulai dari pengumpulan data, setelah data terkumpul dilakukan pembuatan sistem yang dimulai dari identifikasi permasalahan, analisis permasalahan, perancangan sistem, pengujian sistem dan implementasi sistem.

Informasi multimedia yang dihasilkan memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

ABSTRACT

The development of information technology and more advanced, especially in the field of informatics and computer technology to encourage people to utilize it for Resolving the problem can be solved for fast, precise and accurate. The purpose of making this application untuk expand the information in the delivery of information systems at Griya Kedaton Princess Beauty Spa and Herbal Lounge to facilitate the public to get information.

Research methodology starting from data collection, after data collected about the development of a system that starts from problem identification, problem analysis, system design, system testing and system implementation.

Multimedia information generated has a high value of interactive communication, which means that information is not only seen as a result of mold, but can be heard, forming simulations and animations that can be appetizing, and has a high value graphic art in the presentation.

Keywords: Information, Multimedia System.