

**PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA ANDRIE WONGSO (AW)
MOTIVATION TRAINING**

SKRIPSI



Disusun Oleh
RINA OKMARLIATI
09.21.0424

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA ANDRIE WONGSO (AW)
MOTIVATION TRAINING**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana S1 Pada
Jurusan Teknik Informatika



Disusun Oleh
RINA OKMARLIATI
09.21.0424

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

PADA ANDRIE WONGSO (AW)

MOTIVATION TRAINING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rina Okmarliati

09.21.0424

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 1 Februari 2011

Dosen Pembimbing,

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng

190302063

**PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA ANDRIE WONGSO (AW)
MOTIVATION TRAINING**

Yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

RINA OKMARLIATI

09.21.0424

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 21 Februari 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama

**M.Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098**

**Khusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK.190302112**

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

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 21 Februari 2011

KETUA STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M.Suyanto, M. M

NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 2 Maret 2011

Rina Okmarliati

09.21.0424

MOTTO

Kunci keberhasilan terletak pada orang yang tidak menyalah-nyalakan waktu serta memiliki keyakinan dan kemauan.

(Rina)

" Dan mintalah pertolongan kepada Allah dengan shalat, sesungguhnya yang dimiliki itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu" (Qs. Al Baqarah : 45)

Rahasia memberikan segala sesuatu yang diinginkan : kebahagiaan, kesehatan, dan kekayaan.

(Bob Proctor)

" Hati " adalah cermin dunia. Apabila hati kita bening, maka ungkapan makna yang tereksresi dalam bait-bait sastrawi akan dapat dengan jelas terbaca. Namun bila hati tersebut buram laksana cermin yang kusam, maka akan sulit untuk menemukan gejala gairah yang membara atau ratapan yang menyayat jiwa yang ada dibalik apa yang sedang dibaca.

(Galil Gibrán)

By : Rina Okmarhati

HALAMAN PERSEMBAHAN

Seiring doa diiringi ucapan syukur yang dalam, ku persembahkan kado sederhana ini untuk setiap denyut nadi dan aliran darah yang berdetak dan mengalir ditubuhku. I'll dedicated it to all part of my life, especially thanks to ::

- ◆ Allah SWT yang telah memberiku kekuatan, hidayah dan petunjuk untuk menyelesaikan amanah ini.
- ◆ Bapak dan ibu yang telah memberikan doa, cinta, kasih sayang, dukungan moral, spiritual dan material yang tak ternilaiaku sayang engan kalian berdua.
- ◆ Kakak-kakakku yang tercinta. Alm Mas Mardi & ayuk, Mbak Yanti & bang bukhari, Mbak Aseh & bang Ayub, Mbak Imur & mas Iken, Mbak Iith & pak Ng Wang Choong, Mas Wowot & Kak Anet, Ma Mumuh, dan Mbak Okti makasih yang udah memberi dukungan moral dan materinya.
- ◆ Ponakan ponakanmu yang yang tercinta, Novra, Anisa, Hatta, Fikri, Dira, Nahla, Desta dan firas. kalian yang buat rumah simbah dan datuk rame. Bulek sayang kalian.....Tapi jangan diberantakin ya rumah nya.
- ◆ Teman teman q yang di jogja, ulfa, mas pras, makasih buat support kalian...senang bisa kenal dan akrab. Kalian merupakan sodara buat aq, jangan lupain aq yaaa rahma, bang bonar, bangkyt, eka eko, dan yang tak bisa q sebutkan.
- ◆ Teman teman D3 q yang masih komunikasi hingga sekarang, senang bisa kumoul lagi dengan kalian...aq harap kita akan selalu keep contact.....
- ◆ Teman satu kelasku yang terbaik, Jaya, benny, toto, bibah maaf udah buat kamu marahh, dan semua sahabat ku yang telah meluangkan waktunya untuk mengajari aku dengan sabar dan bermain bersama ku. Kapan lagi neh kita kumpul dan main bareng lagi. Jangan pernah putus ya persahabatan kita luv U all
- ◆ Seluruh teman-teman SI TT '09 thanks to Supportnya,akhirnya aku bisa menyusul kalian. Ayo kita transfer bareng-bareng supaya kita bisa kumpul-kumpul seperti dulu.
- ◆ Teman teman Riau yang di jogja. Echa_Ukui you'r my best friends...apapun yang kamu pilih aq dukung..., Rjo Basirun, Heru Botak ayo cepatlah kalian menyusul aq

cepat lulus...*bayu*, akhirnya ketemu juga setelah sekian tahun tak bersua,, heheheh.
kapan neh kita kumoul kumpul lagi.... Jangan lupain aq ya.....dan juga buat
semuanya yang gak bisa disebutin.....

- ◆ Buat dosen dosen yang telah memberikan pendidikan aku serta asisten asisten praktikum...dan juga buat Pembimbing SKRIPSI Q. Makasih buat semuanya....
- ◆ Dan semua teman-teman, adik tingkat, sahabat2Q yang tidak dapat aku sebutkan satu persatu, thx all.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan Syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Adapun laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan laporan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Armadya Amborowati, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya .

5. Andrie Wongso (AW) Motivation Training sebagai objek penelitian atas segala kerjasamanya.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan Laporan Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Skripsi ini masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan selalu penulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan .

Penulis juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, Jika ada kebenaran dalam Skripsi ini datangnya hanya dari Allah SWT, dan jika ada kesalahan datangnya dari pribadi penulis. Penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 2 Maret 2011

Penulis

Intisari

Permasalahan yang diambil dalam permasalahan ini adalah perangkat lunak “Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi Pada PT. Harvindo Perkasa”. Yang telah dibuat dapat dijalankan dengan baik? Tujuan dari aplikasi ini adalah sebagai sarana promosi kepada pihak-pihak yang terkait untuk dijadikan mitra bisnis.

Perancangan untuk membangun aplikasi ini meliputi perancangan struktur pengembangan system, perancangan naskah, perancangan menu, implementasi tampilan aplikasi. Program yang digunakan adalah macromedia flash untuk intraktifnya, adobe audition untuk sound dan adobe photoshop untuk desain.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisa pokok-pokok bahasan tersebut dan hasilnya ditujukan untuk menjelaskan kinerja yang dilakukan PT. Harvindo Perkasa dalam melakukan tugas dibidang usahanya secara professional dan tepat sasaran, karena aplikasi didukung menggunakan interaktif multimedia sehingga pihak mitra bisnis akan mudah mengetahui apa yang dilakukan PT. Harvindo Perkasa tersebut dan nantinya layak tidak PT tersebut bekerja sama dengannya.

Kata Kunci : Macromedia flash, multimedia

ABSTRACT

Taken problems in this problems software " Development Application Base On Multimedia As Media Promotion at Andrie Wongso (AW) Motivation Training ". Which have been made can be run better? Intention of this application [is] as promotion medium to related to be made by business partner.

Scheme to making this application cover system development structure scheme, copy scheme, menu scheme, application appearance implementation. To used this program is Macromedia Flas8, Audition2.0 for the sound and Photoshop CS for the desain this skripsi.

Ron this skripsi, researcher trying to analyse the discussion specifics and that results is addressed to explain conducted by performance Andrie Wongso (AW) Motivation Training in conducting its effort area duty by professional, because the application supported to use multimedia interaktif so that business partner side will easy to know what conducted by Andrie Wongso (AW) Motivation Training and competent or not the PT cooperate with him.

keywords : Macromedia flash, multimedia

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAKSI.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.1 Metode Observasi.....	3
1.5.2 Metode Studi Pustaka.....	4
1.5.3 Metode Wawancara.....	4

BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	6
2.1 Sejarah Multimedia.....	6
2.2 Definisi Multimedia.....	7
2.2 Pengertian Promosi.....	8
2.3 Elemen-Element Multimedia.....	9
2.4 Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	12
2.5 Fungsi Efektif Multimedia	17
2.6 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	18
2.7 Sistem Perangkat Lunak Multimedia	21
2.7.1 Macromedia Flash8	21
2.7.2 Adobe Photoshop.....	24
2.7.3 Adobe Audition 2.0	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	27
3.1 Tinjauan Umum.....	27
3.1.1 Sejarah Berdirinya	27
3.1.2 Profil Perusahaan	28
3.1.3 Struktur Organisasi	28
3.1.4 Visi dan Misi	30
3.2 Promosi.....	31
3.3 Analisis Sistem Multimedia	31
3.4 Tinjauan Umum.....	32
3.4.1 Analisis PIECES	33

3.4.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	39
3.4.3 Analisis Kelayakan	43
3.5 Merancang Multimedia	52
3.5.1 Merancang Konsep	52
3.5.2 Merancang Isi	53
3.5.3 Merancang Naskah	58
3.5.4 Merancang Grafik.....	63
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	73
4.1 Memproduksi Sistem.....	73
4.1.1 Adobe Phostoshop	73
4.1.2 Adobe Audition 2.0	76
4.1.3 Macromedia Flash8	79
4.2 Melakukan Test Pemakaian.....	100
4.2.1 Testing Hardware.....	100
4.2.2 Testing Pengguna.....	100
4.3 Penggunaan Sistem Multimedia Interaktif	106
4.4 Memelihara Sistem	106
BAB V PENUTUP.....	108
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	16
Gambar 2.2 Struktur Linier	19
Gambar 2.3 Struktur Hirarki	19
Gambar 2.4 Struktur Piramida	20
Gambar 2.5 Struktur Polar	20
Gambar 2.6 Tampilan Macromedia Flash8.....	22
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Audition 2.0.....	26
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	29
Gambar 3.2 Struktur Aplikasi Multimedia Dengan struktur hirarki	55
Gambar 3.3 Tampilan Halaman Menu Utama	64
Gambar 3.4 Tampilan Halaman About	65
Gambar 3.5 Tampilan Halaman Profil	67
Gambar 3.6 Tampilan Halaman Portofolio	68
Gambar 3.7 Tampilan Halaman AW 4 U.....	69
Gambar 3.8 Tampilan Halaman AW Shop	70
Gambar 3.9 Tampilan Halaman Contact.....	72
Gambar 4.1 Tampilan Adobe Photoshop	75
Gambar 4.2 Tampilan Sususnan Layer	76
Gambar 4.3 Pengeditan Gambar di Photoshop	77
Gambar 4.4 Tampilan Open	78
Gambar 4.5 Tampilan Adobe Audition 2.0.....	79

Gambar 4.6 Tampilan Setelah lagu dipotong.....	79
Gambar 4.7 Tampilan Amplify	80
Gambar 4.8 Tampilan Penyimpanan.....	80
Gambar 4.9 Tampilan Pembuka Flash	81
Gambar 4.10 Mengubah ukuran <i>stage</i>	82
Gambar 4.11 membuat movie clip “bars_mc.....	82
Gambar 4.12 Tampilan import to library	83
Gambar 4.13 Tampilan membuat symbol.....	84
Gambar 4.14 Tampilan symbol button	84
Gambar 4.15 Tampilan memasukan sound sebagai background.....	86
Gambar 4.16 Tampilan cara membuat tombol.....	87
Gambar 4.17 Script pada button profil.....	88
Gambar 4.18 Script untuk berhenti atau memulai pada frame.....	89
Gambar 4.19 Script XML untuk menampilkan tampilan promo	91
Gambar 4.20 Tampilan Publish Setting	95
Gambar 4.21 gambar intro	96
Gambar 4.22 Gambar menu utama	96
Gambar 4.23 Tampilan menu profile	97
Gambar 4.24 Tampilan menu portofolio.....	98
Gambar 4.25 Tampilan menu AW 4 U	99
Gambar 4.26 Tampilan menu Aw Shop.....	100
Gambar 4.27 Tampilan menu contact	100

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 3.1 Analisis <i>Performance</i> (Kinerja)	34
Table 3.2 Analisis <i>Information</i> (Informasi)	35
Table 3.3 Analisis <i>Economic</i> (Ekonomi)	36
Table 3.4 Analisis <i>Control</i> (Pengendalian)	37
Table 3.5 Analisis <i>Efficiency</i> (Efisiensi)	38
Table 3.6 Analisis <i>Services</i> (Pelayanan)	39
Table 3.7 Rincian Biaya – Manfaat	46
Table 3.8 Hasil Analisis	51
Table 3.9 Teks dan narasi aplikasi multimedia	58
Table 4.1 Hasil Uji Coba Koresponden	102