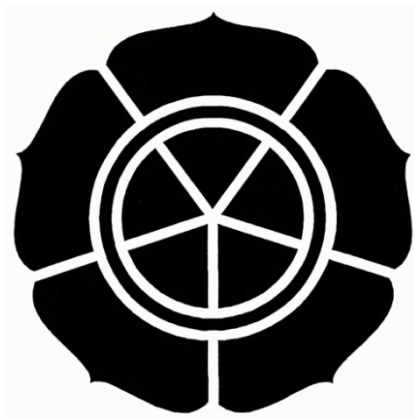


**APLIKASI MULTIMEDIA S EBAGAI MEDIA PROMOSI
DI BENDIE ADVERTISING**

SKRIPSI



disusun oleh

Haryanto

09.21.0437

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

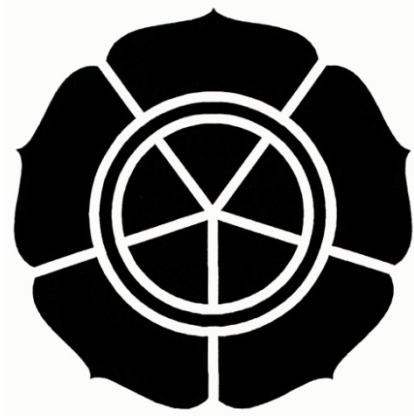
**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2011

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DI BENDIE ADVERTISING**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Haryanto
09.21.0437

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DI BENDIE ADVERTISING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Haryanto

09.21.0437

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 9 Februari 2011

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom.

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI BENDIE ADVERTISING

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Haryanto

09.21.0437

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT.

NIK. 190302098

Krisnawati, S.Si, MT.

NIK. 190302038

Hanif Al Fatta, M.Kom.

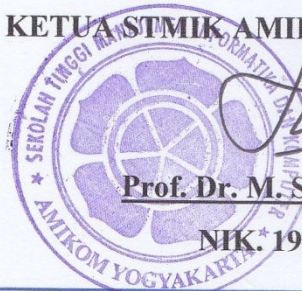
NIK. 190302096

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Komputer

Tanggal 21 Februari 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami 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, 4 Februari 2011

Haryanto

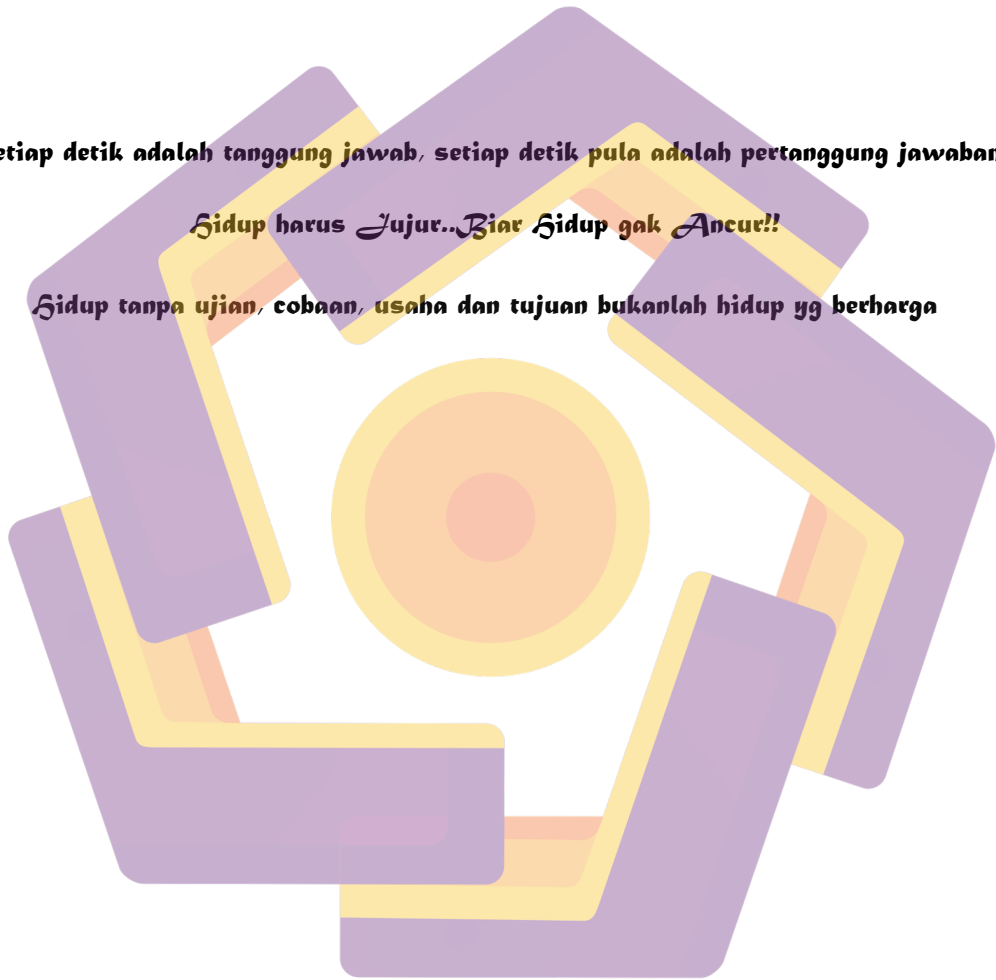
09.21.0437

Motto

Setiap detik adalah tanggung jawab, setiap detik pula adalah pertanggung jawaban

Sidup harus Jujur..Biar Sidup gak Aneur!!

Sidup tanpa ujian, cobaan, usaha dan tujuan bukanlah hidup yg berharga



Persembahan

"Dengan penuh rasa syukur Skripsi ini kupersembahkan untuk :"



Untuk kehidupan yang bergulir, serta ciptaanNya yang mensyukuri maupun meratapi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunianya yang di berikan, serta sholawat dan salam kami ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI BENDIE ADVERTISING"

Penyusunan skripsi ini merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Abas Ali Pangera selaku Ketua Jurusan Strata I Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan Skripsi saya.
4. Seluruh staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta
5. Seluruh staff dan karyawan Bendie advertising terima kasih telah di perbolehkan mengambil data usaha.

6. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil serta doa, tanpa kalian kami tidak ada apapun.
7. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu di lembar ini.

Saya menyadari sepenuhnya bahwa penulisan laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat saya harapkan agar kedepannya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, 4 Februari 2011

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.4.1. Internal	3
1.4.2. Eksternal	3
1.5. Manfaat Penelitian	4

1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1. Metode Wawancara	5
1.6.2. Metode Dokumentasi	5
1.6.3. Metode Studi Pustaka	5
1.7. Sistematika Penulisan	5
1.8. Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian	7
BAB II DASAR TEORI	8
2.1. Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1. Pengertian Multimedia	8
2.1.2. Elemen-elemen Multimedia	10
2.1.3. Struktur Aplikasi Multimedia	11
2.1.3.1. Struktur Linier	12
2.1.3.2. Struktur Hierarki	12
2.1.3.3. Struktur Piramida	13
2.1.3.4. Struktur Polar	14
2.1.4. Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	15
2.2. Analisis Sistem Aplikasi Multimedia	18
2.2.1. Analisis PIECES	18
2.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem	20
2.2.2.1. Jenis Kebutuhan	20
2.2.3. Analisis Kelayakan Sistem	21
2.2.4. Analisis Biaya Manfaat	21

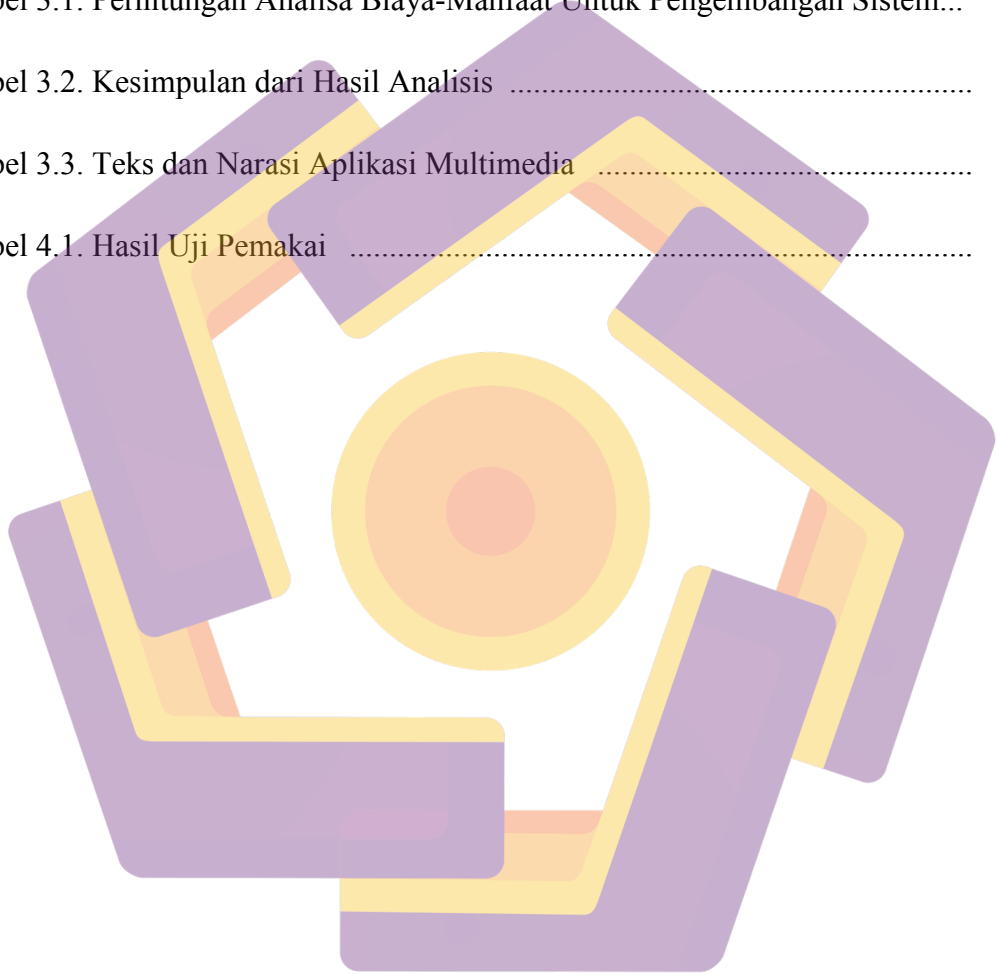
2.2.5. Testing Program	22
2.3. Perangkat Lunak	22
2.3.1. Sistem Operasi	22
2.3.2. Macromedia Flash 8	22
2.3.3. Adobe PhotoShop CS 2	27
2.3.4. Corel Draw X3	29
2.3.5. Adobe Audition 2.0	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	33
3.1 Tinjauan Umum	33
3.1.1 Sejarah Pendirian Bendie Advertising	33
3.1.2. Identitas Bendie Advertising	34
3.1.3. Visi dan Misi Bendie Advertising	34
3.1.4. Tujuan Bendie Advertising	35
3.1.5. Struktur Organisasi	35
3.2. Analisis Sistem Aplikasi Multimedia	38
3.2.1 Analisis Sistem	38
3.2.2 Mengidentifikasi Masalah	38
3.2.3 Analisis Pieces Yang Dilakukan	40
3.2.3.1 Analisis Performance (Kinerja)	40
3.2.3.2 Analisis Information (Informasi)	40
3.2.3.3 Analisis Economic (Ekonomi)	41
3.2.3.4 Analisis Control (Pengendalian)	41

3.2.3.5 Analisis Efficiency (Efisiensi)	42
3.2.3.6 Analisis Services (Pelayanan)	43
3.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	44
3.2.4.1 Kebutuhan Fungsional	45
3.2.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	46
3.2.4.3 Kebutuhan Teknisi	47
3.2.5 Analisis Kelayakan Sistem	48
3.2.5.1 Analisis Kelayakan Teknik	48
3.2.5.2 Analisis Kelayakan Sosial	48
3.2.5.3 Analisis Kelayakan Hukum	49
3.2.5.4 Analisis Kelayakan Operasi	49
3.2.5.5 Analisis Kelayakan Ekonomi	49
3.2.6 Analisis Biaya Manfaat	50
3.3 Perancangan Multimedia	56
3.3.1 Merancang Konsep	56
3.3.1.1 Merancang isi	57
3.3.1.2 Merancang Naskah	62
3.3.1.3 Story Board	63
3.3.2 Merancang Grafik	73
A. Rancangan Menu Intro	73
B. Rancangan Menu Home	74
C. Rancangan Menu Profil	75

D. Rancangan Menu Produk	77
E. Rancangan Menu Galeri	80
F. Rancangan Menu Kontak	82
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	84
4.1. Perancangan Multimedia	84
4.1.1. Memproduksi Sistem	84
4.1.1.1 Adobe Photoshop	84
4.1.1.2 Corel Draw X3	87
4.1.1.3 Adobe Audition 2.0	90
4.1.1.4 Macromedia Flash 8	91
4.2. Hasil Desain Halaman Aplikasi	101
4.3 Melakukan Tes Pemakaian (testing program)	113
4.3.1 Penggunaan Sistem Multimedia Interaktif	114
4.3.2 Memelihara Sistem	115
BAB V PENUTUP	117
5.1. Kesimpulan	117
5.2. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	120

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jadwal Rencana Kegiatan	7
Tabel 3.1. Perhitungan Analisa Biaya-Manfaat Untuk Pengembangan Sistem...	52
Tabel 3.2. Kesimpulan dari Hasil Analisis	56
Tabel 3.3. Teks dan Narasi Aplikasi Multimedia	63
Tabel 4.1. Hasil Uji Pemakai	114

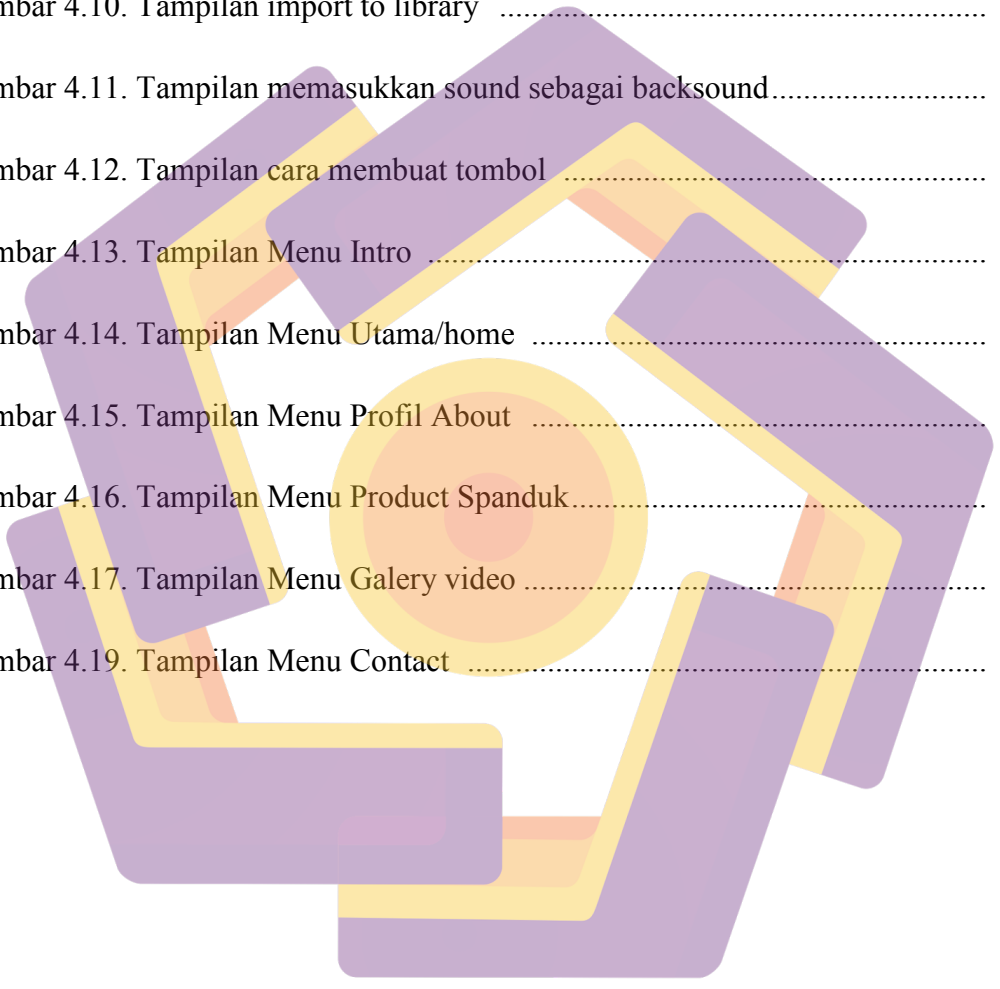


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Linier	12
Gambar 2.2. Struktur Hierarki	13
Gambar 2.3. Struktur Piramida	13
Gambar 2.4. Struktur Polar	14
Gambar 2.5. Keterangan Icon Struktur Sistem Informasi Multimedia	14
Gambar 2.6. Gambar Siklus Pengembangan Multimedia	17
Gambar 2.7. Fasilitas Baru Macromedia Flash 8 untuk Mengatur Gradasi	23
Gambar 2.8. Fasilitas Tambahan Script Assist pada Panel Action	24
Gambar 2.9. Preferences Window	25
Gambar 2.10. Tampilan Macromedia Flash 8	26
Gambar 2.11. Jendela Adobe Photoshop CS 2	28
Gambar 2.12. Toolbox Photoshop CS 2	28
Gambar 2.13. Palet Photoshop CS 2	29
Gambar 2.14. Jendela Corel Draw X3	30
Gambar 2.15. Toolbox Corel Draw X3	31
Gambar 2.16. Tampilan Adobe Audition 2.0	32
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Spirit Digital	36
Gambar 3.2. Struktur Aplikasi Multimedia dengan Struktur Hierarki	59
Gambar 3.3. Contoh Produk Spanduk	66
Gambar 3.4. Contoh Produk Kaos	66

Gambar 3.5. Contoh Produk Undangan	67
Gambar 3.6. Contoh Produk ID Card	68
Gambar 3.7. Contoh Produk Nota	68
Gambar 3.8. Contoh Produk Kartu Nama	69
Gambar 3.9. Contoh Produk Amplop	69
Gambar 3.10. Contoh Produk Payung	70
Gambar 3.11. Contoh Produk Jam	70
Gambar 3.12. Contoh Produk Mug	71
Gambar 3.13. Contoh Produk Piring	71
Gambar 3.14. Contoh Produk Pin	72
Gambar 3.15. Rancangan Menu Intro	73
Gambar 3.16. Rancangan Menu Home	74
Gambar 3.17. Rancangan Menu Profil	75
Gambar 3.18. Rancangan Menu Produk	77
Gambar 3.19. Rancangan Menu Galeri	80
Gambar 3.20. Rancangan Menu Kontak	82
Gambar 4.1 Tampilan Adobe Photoshop membuka file baru	85
Gambar 4.2. Tampilan New Dokumen Photoshop	86
Gambar 4.3. Tampilan Gambar Diambil	87
Gambar 4.4. Tampilan halaman baru corel draw X3	88
Gambar 4.5. Hasil Tampilan Pembuatan Tombol	89
Gambar 4.6. Tampilan pengeditan suara pada adobe audition 2.0.	91

Gambar 4.7. Tampilan untuk menentukan ukuran dokumen	92
Gambar 4.8. Tampilan background	92
Gambar 4.9. Tampilan import tombol to library	93
Gambar 4.10. Tampilan import to library	94
Gambar 4.11. Tampilan memasukkan sound sebagai backsound.....	95
Gambar 4.12. Tampilan cara membuat tombol	96
Gambar 4.13. Tampilan Menu Intro	101
Gambar 4.14. Tampilan Menu Utama/home	102
Gambar 4.15. Tampilan Menu Profil About	107
Gambar 4.16. Tampilan Menu Product Spanduk.....	109
Gambar 4.17. Tampilan Menu Galery video	110
Gambar 4.19. Tampilan Menu Contact	112



INTISARI

Skripsi yang dibuat dengan judul “APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI BENDIE ADVERTISING” dilatarbelakangi akan semakin berkembangnya teknologi informasi yang menuntut akan efektif dan efisiensi dalam penyampaian informasi yaitu dalam hal ini informasi penjualan produk-produk pada Bendie Advertising menggunakan aplikasi multimedia agar lebih atraktif dan interaktif.

Didalam perumusan masalah, dititikberatkan pada penganalisan dan perancangan sebuah media informasi penjualan produk menggunakan aplikasi multimedia sebagai media informasi sehingga diperoleh informasi berkualitas dan interaktif yang tentunya akan meningkatkan jumlah penjualan dari hasil produksi yang di hasilkan dan juga sebagai media pemasaran yang lebih luas lagi. Hal ini sekaligus merupakan implementasi penerapan teknologi informasi bagi kemajuan Bendie Advertising.

Pada skripsi ini menghasilkan, aplikasi multimedia yang memberikan informasi tentang bendie advertising dan juga produk yang dihasilkan, dengan kelebihan tampilan disajikan secara lebih menarik, lengkap, up to date sedangkan kekurangannya yaitu belum adanya narasi di aplikasi ini.

Kata Kunci : aplikasi multimedia, informasi promosi produk Bendie Advertising

ABSTRACT

This thesis made under the title “ MULTIMEDIA APPLICATION AS MEDIA PROMOTION AT BENDIE ADVERTISING” The background will be the growing demands of information technology will be effective and efficient in delivering information that is in this case selling information products on the spirit of multimedia applications for digital use more attractive and interactive.

In the formulation of the problem, focused on analyzing and designing a media product sales information using a multimedia applications as a medium of information in order to obtain quality information and interactive course will increase the number of sales of the products that produce and also as a marketing medium more broadly. This also represents the implementation progress of implementation of information technology for Bendie Advertising.

In this thesis, produced the multimedia application that given information about Bendie Advertising and also the resulting product, with advantages is appearance presented more interesting, complete, up to date, but its disadvantages that is not any naration in this application.

Keywords: multimedia applications, information product promotion at Bendie Advertising