

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DAN PENAWARAN IKLAN  
MAJALAH ONLINE ENTREPRENEUR MAGZ**

**SKRIPSI**



Disusun oleh  
**Hajjah Anggun Pratiwi**  
**09.21.0465**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DAN PENAWARAN IKLAN  
MAJALAH ONLINE ENTREPRENEUR MAGZ**

**Skripsi**

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



Disusun oleh  
**Hajjah Anggun Pratiwi**  
**09.21.0465**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Promosi Dan Penawaran Iklan**

**Majalah Online Entrepreneur Magz**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hajjah Anggun Pratiwi**

**09.21.0465**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 11 November 2010

**Dosen Pembimbing,**



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

**NIK. 190302063**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Promosi Dan Penawaran Iklan**

**Majalah Online Entrepreneur Magz**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hajjah Anggun Pratiwi**

**09.21.0465**

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

pada tanggal 27 November 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama**

1. **Erik Hadi Saputra, S.Kom**

**NIK. 190302107**

2. **Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

3. **Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302063**

**Tanda Tangan**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 November 2010



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

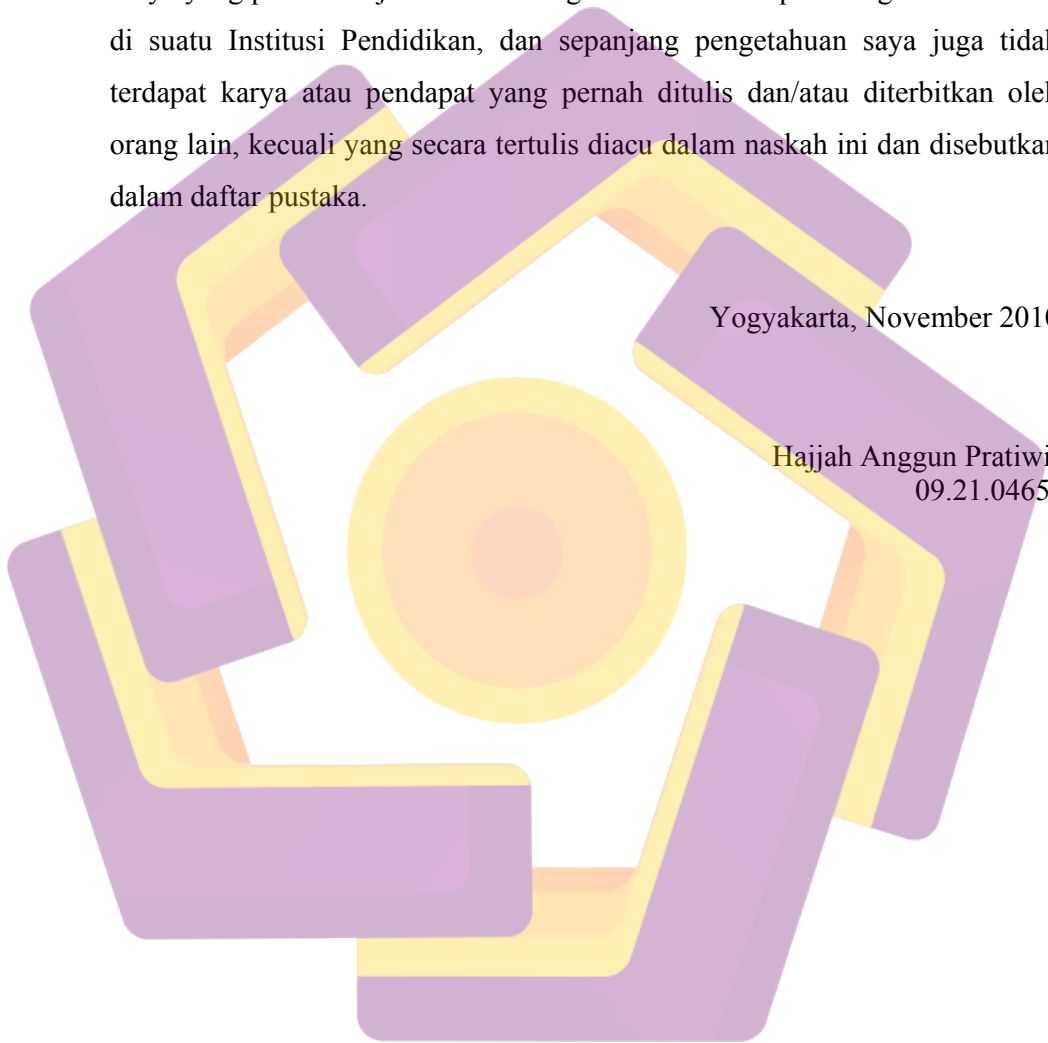
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

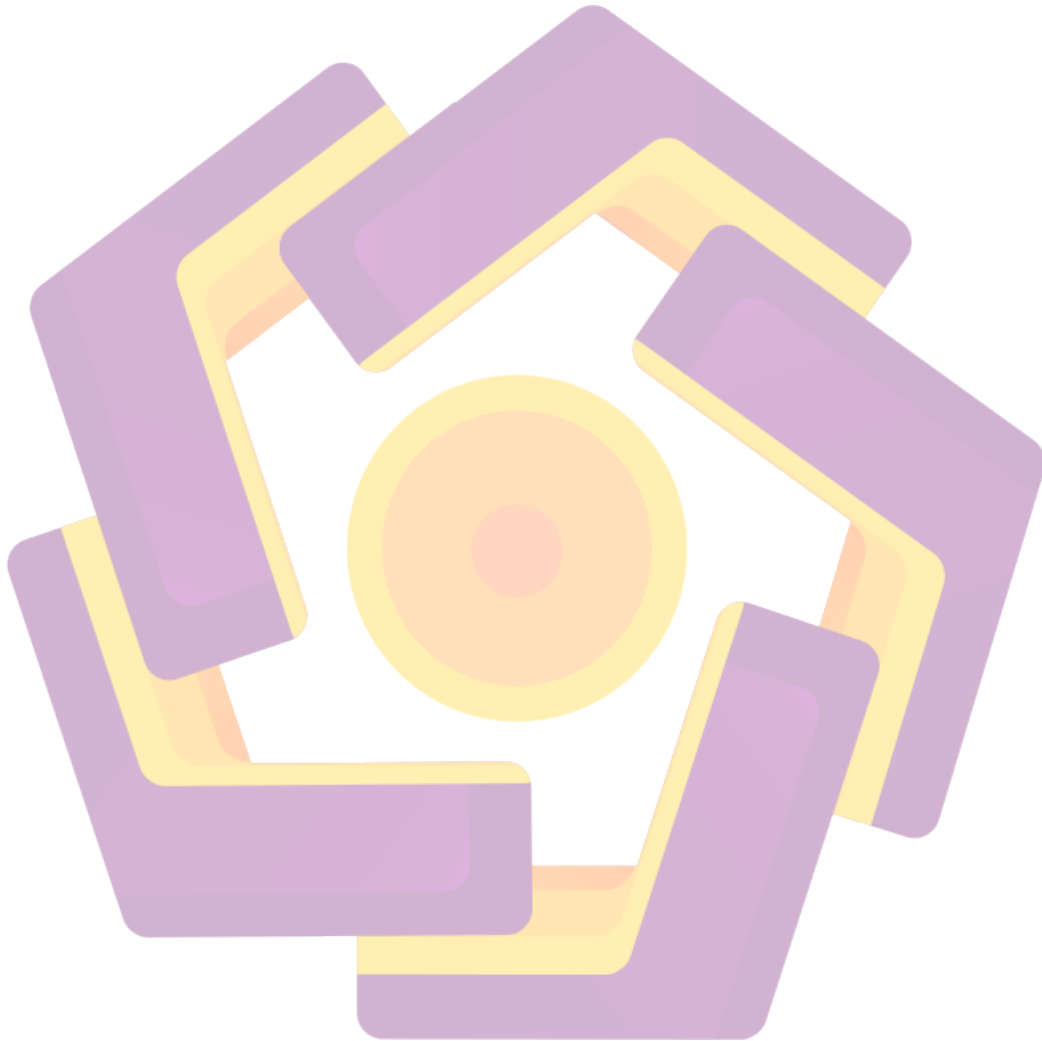
Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat 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, November 2010

Hajjah Anggun Pratiwi  
09.21.0465



## PERSEMBAHAN



Persembahan :

Kepada Ayah dan Ibuku Tercinta

Yang Selalu Berusaha Memberikan yang Terbaik untukku

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'aalamiin. Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan segala karunia, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul "**Pembuatan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Promosi Dan Penawaran Iklan Majalah Online Entrepreneur Magz**" ini dapat diselesaikan. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana S1 Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Amikom Yogyakarta.

Penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung penyusunan dalam penyelesaian tugas akhir ini, baik moril maupun materil, diantaranya :

1. Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom. selaku ketua jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Amikom Yogyakarta.
2. Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dalam memberikan bimbingan kepada penyusun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Muchammad Nur Aziz Hanafi, selaku Direktur Utama CV. Giant Global Indonesia yang telah memberikan izin dan bantuan sehingga penelitian di perusahaan tersebut dapat berjalan dengan lancar.
4. Ayah dan Ibuku tercinta, serta kakak-kakak yang selalu memberikan semangat, dorongan dan doa selama ini.
5. Seluruh dosen dan pegawai yang telah mendidik dan membimbing penyusun selama menimba ilmu di STMIK Amikom Yogyakarta.

6. Kawan-kawan seperjuangan di KOMSI '06 UGM dan S1 Transfer IT '09 Amikom. Serta teman-teman Yahoo Messenger, Twitter dan Facebook atas perhatian dan support jarak jauhnya.
7. Semua pihak yang telah membantu penyusun dalam melakukan penelitian dan menyusun laporan ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dalam hal ini, penyusun menyadari bahwa masih terdapat kekurangan-kekurangan terhadap hasil penelitian dan penyusunan laporan skripsi ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penelitian ini selanjutnya.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan wawasan yang baru bagi pembacanya.

Yogyakarta, November 2010

Penyusun



## INTISARI

Proses promosi sebuah majalah baru dalam rangka memperkenalkan dan menjual produk majalah kepada pengiklan dan pembaca menjadi bagian inti dari sebuah perusahaan penerbitan. Dalam proses promosi yang meliputi pembuatan proposal kepada pengiklan hingga memperkenalkan majalah baru kepada pembaca menyebabkan munculnya biaya baru yang jumlahnya cukup banyak. Hal itu akan menjadi beban bagi perusahaan penerbit. Selain itu kualitas promosi dalam bentuk proposal hingga brosur membuat promosi penerbitan majalah menjadi kurang efektif dan juga interaktif

Pada Skripsi ini telah dibuat suatu **media promosi** menggunakan aplikasi multimedia sebagai proses promosi sebuah majalah baru dengan mengambil tema Entrepreneurship yaitu majalah online *Entrepreneur Magz*. Dalam implementasinya pembuatan animasi ini menggunakan software Adobe Flash CS 4 Professional. Dalam penyajiannya, animasi ini berisi tentang tema dari majalah online *Entrepreneur Magz*, semangat kewirausahaan, informasi yang berupa spesifikasi majalah online tersebut, segmentasi pembaca, rubrikasi yang terdapat di dalamnya, nilai tambah yang dapat didapatkan dengan berlangganan majalah online ini, hingga tarif iklan yang menjadi pertimbangan para pengiklan.

Aplikasi multimedia ini diharapkan akan dapat menambah fasilitas dalam proses promosi dan pengenalan majalah online *Entrepreneur magz* kepada pembaca yaitu masyarakat dan pengiklan. Yang tentunya hasil yang diharapkan adalah peningkatan jumlah pelanggan dan omzet perusahaan secara signifikan.

Kata kunci : Majalah Online, Multimedia, Adobe Flash CS 4 Professional

## **ABSTRACT**

*The process of promoting a new magazine in order to introduce and sell products to advertisers and readers of the magazine became a core part of a publishing company. In the promotion process that includes making proposals to the advertisers to introduce a new magazine to the reader led to the emergence of a new fee which is quite a lot. It would be a burden for companies publisher. In addition, promotion of quality in the form of a proposal to create a promotional brochure magazine publishing to become less effective and also interactive*

*In this thesis has made a media campaign using multimedia applications as the process of promoting a new magazine with the theme of Entrepreneurship is an online magazine Entrepreneur Magz. In the implementation of this animation using Adobe Flash CS 4 Professional. In the presentation, the animation is about the theme of an online magazine Entrepreneur Magz, entrepreneurship, information in the form specification of the online magazine, segmentation reader, rubrikasi contained therein, the added value that can be obtained by subscribing to this online magazine, to which advertising rates consideration of the advertisers.*

*Multimedia applications is expected to expand its facilities in the promotion process and the introduction of an online magazine Entrepreneur Magz to readers of the community and advertisers. Which of course the expected result is an increase in the number of subscribers and turnover of the company significantly.*

*Keyword : Magazine Online, Multimedia, Adobe Flash CS 4 Professional*



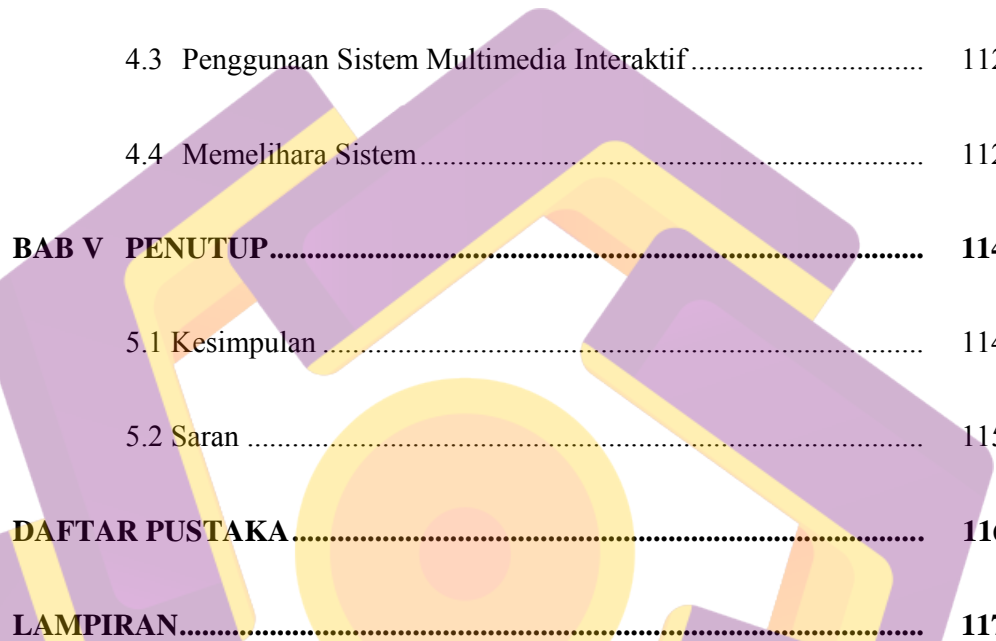
## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Bagi Penulis .....	4
1.5.2 Bagi perusahaan .....	4
1.6 Lokasi Pelaksanaan .....	4
1.7 Metodologi Penelitian .....	4

1.8 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II DASAR TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Multimedia.....	7
2.1.1 Konsep Multimedia.....	7
2.1.2 Definisi Multimedia .....	8
2.1.3 Elemen Multimedia.....	10
2.1.3.1 Teks .....	10
2.1.3.2 Gambar .....	10
2.1.3.3 Film.....	11
2.1.3.4 Animasi .....	11
2.1.3.5 Suara .....	11
2.1.4 Struktur Aplikasi Multimedia .....	11
2.1.4.1 Struktur Linier .....	12
2.1.4.2 Struktur Hierarki .....	12
2.1.4.3 Struktur Piramida .....	13
2.1.4.4 Struktur Polar .....	14
2.1.5 Tahap Pengembangan Multimedia .....	15
2.2 Analisis Sistem Aplikasi Multimedia .....	17
2.2.1 Analisis PIECES.....	17
2.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	19
2.2.2.1 Jenis Kebutuhan .....	20
2.2.3 Analisis Kelayakan Sistem .....	20
2.2.4 Analisis Biaya – Manfaat .....	21

2.2.5 Testing Program .....	22
2.2.6 Sistem Penyajian Multimedia .....	22
2.2.2.1 Sistem Presentasi .....	22
2.2.2.2 Sistem Interaktif .....	22
2.3 Tools Multimedia .....	23
2.3.1 Perangkat Lunak Perancangan Aplikasi Multimedia.....	23
2.3.2 Corel Draw 12.....	24
2.3.3 Adobe Photoshop CS 2 .....	27
2.3.4 Adobe Flash CS 4 Professional.....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>34</b>
3.1 Analisis Sistem.....	34
3.2 Mengidentifikasi Masalah.....	34
3.3 Analisis Pieces yang dilakukan .....	36
3.3.1 Analisis Performance (Kinerja).....	36
3.3.2 Analisis Information (Informasi).....	37
3.3.3 Analisis Economic (Ekonomi).....	38
3.3.4 Analisis Control (Pengendalian).....	39
3.3.5 Analisis Efficiency (Efisiensi).....	40
3.3.6 Analisis Services (Pelayanan) .....	41
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	41
3.4.1 Kebutuhan Fungsional.....	41
3.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	42
3.5 Analisis Kelayakan Sistem .....	44

3.5.1 Analisis Kelayakan Teknologi .....	44
3.5.2 Analisis Kelayakan Sosial .....	45
3.5.3 Analisis Kelayakan Hukum .....	45
3.5.4 Analisis Kelayakan Operasional .....	46
3.5.5 Analisis Kelayakan Ekonomis .....	46
3.6 Analisis Biaya-Manfaat .....	46
3.7 Perancangan Multimedia .....	52
3.7.1 Perancangan Konsep .....	52
3.7.2 Perancangan Isi .....	53
3.7.3 Perancangan Naskah .....	59
3.7.3.1 Storyboard .....	59
3.7.4 Perancangan Grafik .....	64
<b>BAB IV IMPLEMENTASI PROGRAM .....</b>	<b>73</b>
4.1 Memproduksi Sistem .....	73
4.1.1 Corel Draw 12 .....	73
4.1.2 Adobe Photoshop .....	74
4.1.3 Adobe Flash CS 4 Professional .....	77
4.1.3.1 Scene Halaman Opening .....	77
4.1.3.2 Scene Halaman Utama .....	78
4.1.3.3 Scene Halaman Why Our .....	91
4.1.3.4 Scene Halaman Media Kit .....	97
4.1.3.5 Scene Halaman Term & condition .....	103
4.1.3.6 Scene Halaman Contact .....	105



4.2 Melakukan Tes Pemakaian.....	107
4.2.1 Testing Hardware .....	107
4.2.2 Testing Pengguna .....	107
4.3 Penggunaan Sistem Multimedia Interaktif.....	112
4.4 Memelihara Sistem.....	112
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>114</b>
5.1 Kesimpulan .....	114
5.2 Saran .....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>116</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Struktur Linear .....	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 Siklus pengembangan Sistem Multimedia .....	17
Gambar 2.7 Sistem penyajian multimedia .....	23
Gambar 2.8 Tampilan area kerja pada Corel Draw 12.....	25
Gambar 2.9 Tampilan area kerja Adobe Photoshop CS 2.....	27
Gambar 2.10. Area kerja Adobe Flash CS 4 Professional .....	30
Gambar 2.11. Tool-tool yang ada pada tools box Adobe Flash.....	31
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi Multimedia dengan Struktur Hierarki.....	55
Gambar 3.2. Tampilan Halaman Opening .....	65
Gambar 3.3. Tampilan utama untuk masuk ke menu-menu lainnya.....	66
Gambar 3.4 Tampilan Halaman Misi.....	67
Gambar 3.5. Tampilan halaman Why Our .....	68
Gambar 3.6. Tampilan Halaman Why our setelah di tekan tombol 1 .....	69
Gambar 3.7. Tampilan halaman Media Kit.....	69
Gambar 3.8. Tampilan halaman Term&Condition .....	71
Gambar 3.9 Tampilan halaman Contact .....	72



Gambar 4.1	Tampilan background aplikasi yang dibuat dalam Corel Draw	12
		73
Gambar 4.2	Gambar untuk background tampilan utama .....	74
Gambar 4.3	Setting <i>drop shadow</i> untuk background halaman .....	75
Gambar 4.4	Setting <i>stroke</i> untuk background halaman .....	75
Gambar 4.5	Susunan <i>layer</i> .....	76
Gambar 4.6	Tampilan halaman opening .....	77
Gambar 4.7	Urutan jalannya animasi halaman opening .....	77
Gambar 4.8	Tampilan halaman utama .....	78
Gambar 4.9	Susunan animasi dan <i>layer</i> halaman home .....	79
Gambar 4.10	Tampilan halaman misi .....	80
Gambar 4.11	<i>Script</i> di <i>frame</i> 1 .....	80
Gambar 4.12	<i>Script</i> pada <i>frame</i> 406 .....	81
Gambar 4.13	<i>Script</i> untuk mengeset besar kecilnya volume pada scene 1 ...	82
Gambar 4.14	<i>Script</i> untuk mengecek besar kecilnya volume yang terdapat dalam movie klip slider_mc .....	82
Gambar 4.15	<i>Script</i> <i>button</i> – <i>button</i> yang terdapat pada halaman home .....	84
Gambar 4.16	Lanjutan <i>script</i> <i>button</i> yang terdapat pada halaman home .....	85
Gambar 4.17	Lanjutan <i>script</i> <i>button</i> yang terdapat pada halaman home .....	86
Gambar 4.18	Lanjutan <i>script</i> <i>button</i> yang terdapat pada halaman home .....	87
Gambar 4.19	<i>Script</i> yang terletak pada tombol exit, dan on/off .....	89
Gambar 4.20	<i>Script</i> untuk meload file.txt .....	90
Gambar 4.21	Tampilan halaman why our .....	92

Gambar 4.22a	Tampilan susunan animasi dan layer halaman why our dan 4.22b	
	Tampilan susunan layer jika layer tali diklik.....	93
Gambar 4.23	Tampilan halaman ketika button 1 ditekan. ....	94
Gambar 4.24	<i>Script</i> yang terdapat pada submenu menu why our .....	94
Gambar 4.25	Lanjutan <i>Script</i> yang terdapat pada submenu menu why our..	95
Gambar 4.26	Lanjutan <i>Script</i> yang terdapat pada submenu menu why our .	96
Gambar 4.27	Tampilan halaman Media Kit.....	97
Gambar 4.28	Susunan animasi pada layer halaman Media Kit.....	97
Gambar 4.29	Tampilan halaman media kit saat sub menu media specification ditekan .....	98
Gambar 4.30	<i>Script</i> sub judul pada halaman media kit.....	99
Gambar 4.31	Lanjutan <i>script</i> sub judul pada halaman media kit .....	100
Gambar 4.32	<i>Script</i> untuk meload file.txt.....	102
Gambar 4.33	Tampilan halaman term & condition.....	103
Gambar 4.34	Susunan layer pada halaman term & condition.....	103
Gambar 4.35	<i>Script button</i> halaman Fasilitas .....	104
Gambar 4.36	<i>Script</i> untuk meload file.txt.....	105
Gambar 4.37	Tampilan Halaman contact.....	106
Gambar 4.38	Susunan animasi pada layer halaman contact .....	106

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Analisis <i>Performance</i> ( Kinerja).....	37
Tabel 3.2 Analisis Informasi.....	38
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi.....	39
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian.....	39
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi.....	40
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan.....	41
Tabel 3.7 Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat untuk Pengembangan Sistem	48
Tabel 3.8 Hasil Analisis.....	51
Tabel 3.9 Teks dan narasi aplikasi multimedia.....	59
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Koresponden.....	108