

Membangun Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi dan Promosi

Pada Leaf Band Yogyakarta

SKRIPSI



DISUSUN OLEH :

Riduan Hasudungan Manalu

04.12.0845

PROGRAM SARJANA SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM”

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

MEMBANGUN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA “LEAF BAND” YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Riduan Hasudungan Manalu

04.12.0845

**Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada Tanggal 21 Oktober 2010**

Dosen Pembimbing

**Hanif Al-Fatta, M.Kom
NIK. 190362597**

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEMBANGUN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN
PROMOSI PADA “LEAF BAND” YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Riduan Hasudungan Manalu
04.12.0845**

*Yang telah dipersidangkan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 23 Oktober 2010*

Segenap Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Hanif Al-Fatta, M.Kom
NIK 190362597**

**Rum Muhamad Andri Kr, Ir, M.Kom
NIK 190302011**

**Heri Sismoro, M.Kom
NIK 190302057**

**Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Oktober 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 didalam 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 atas pendapat yang pernah ditulis dan atau diberikan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 21 Oktober 2010

Riduan Hasudungan Manalu

04.12.0845

PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk,

Kedua Orang Tua saya tercinta.....Papa dan Mama.

terimakasih atas Do'a dan dukungannya selama ini.

Tanpa mereka saya bukanlah apa-apa..

Untuk Kakak perempuan saya..yang selalu memberikan motivasi

kepada saya..Dan untuk keluarga yang aku sayangi...Tuhan Memberkati..

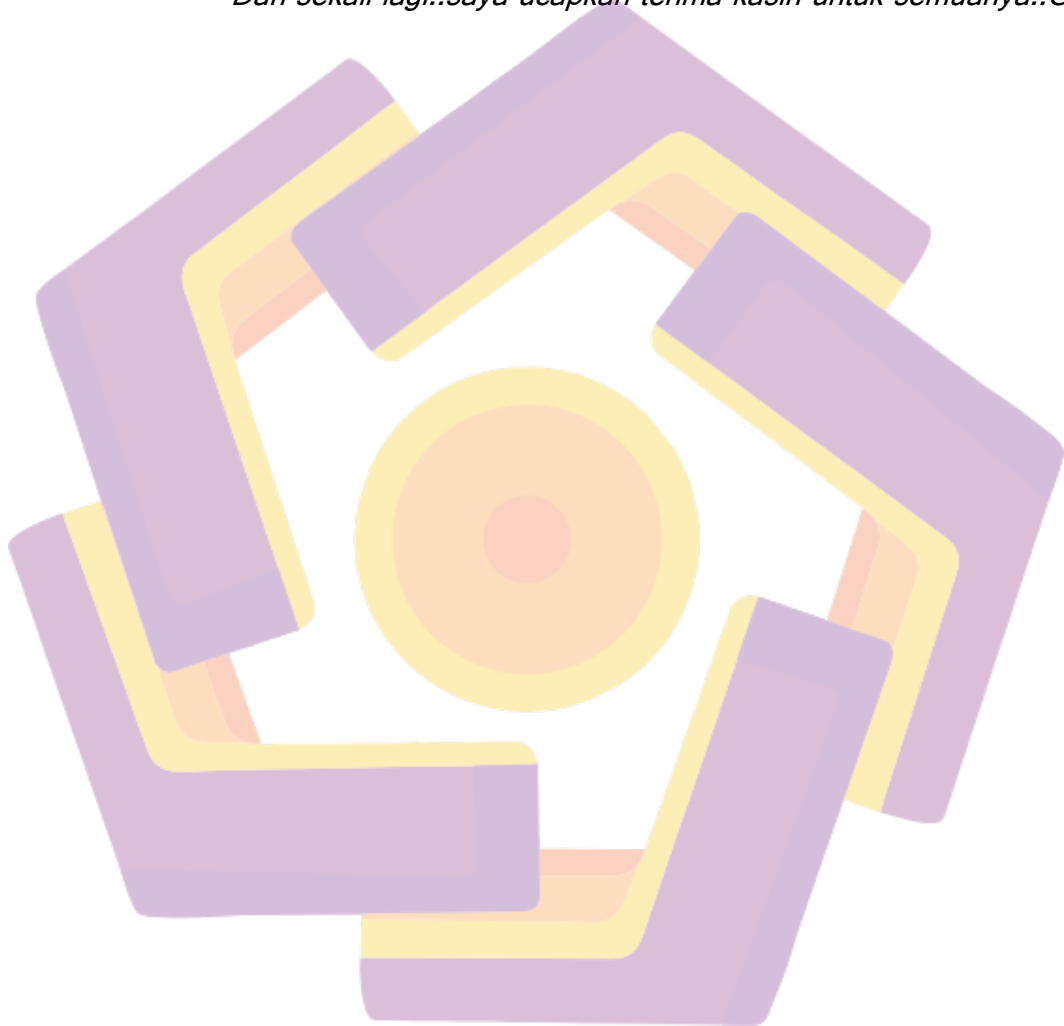
Teman-temanku...anak-anak AMIKOM YOGYAKARTA...

Anak-anak club JSL (Jogja Supra Lovers)...

*Dan sahabat-sahabatku....thnks for all..*ROCK u guys*

*Dan untuk orang-orang yang ikut terlibat dalam pembuatan skripsi ini dari awal
hingga akhir.*

Dan sekali lagi..saya ucapkan terima kasih untuk semuanya..Gbu



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada TUHAN YESUS KRISTUS yang telah memberikan berkat-Nya kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan skripsi ini dengan lancar.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- 1 Bapak Hanif Al-Fatta, M.kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan masukan yang membangun dalam laporan skripsi ini hingga selesai.
- 2 Bapak Prof.Dr.M.Suyanto.M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- 3 Tim Penguji, segenap Dosen dan karyawan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan pengetahuan, pengalaman, dan dukungan moralnya
- 4 Papa dan Mama, yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan dan Doa.
- 5 Seluruh sahabat dan teman-teman penulis yang memberikan dukungan dan motivasi.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 21 Oktober 2010

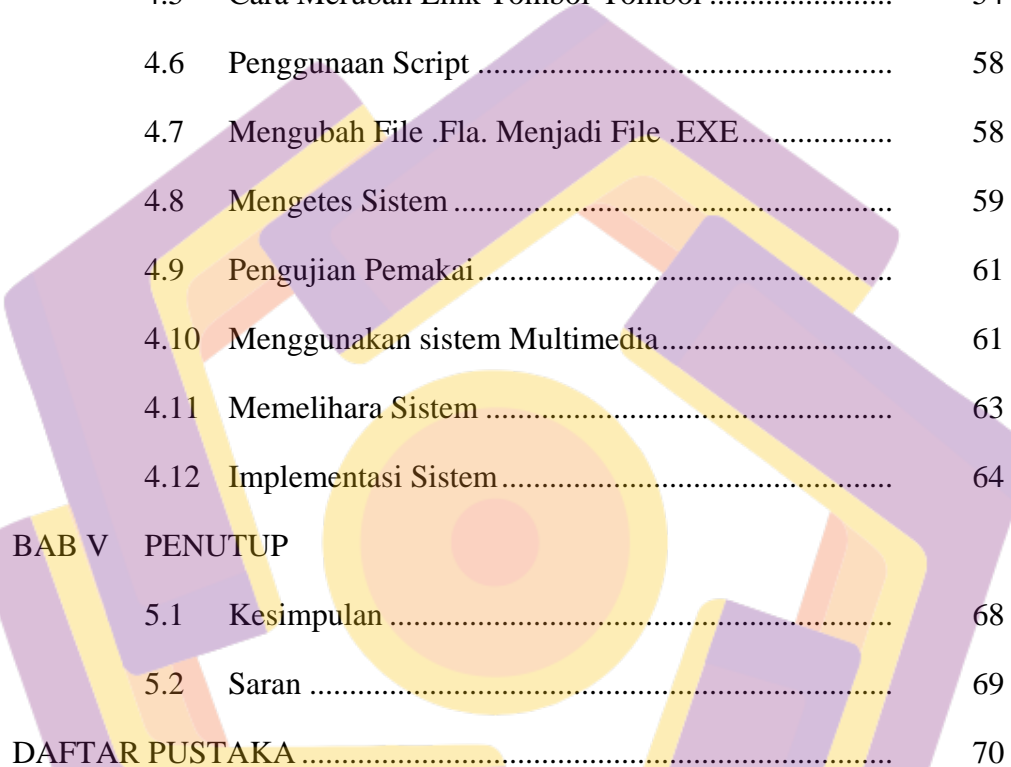
Riduan Hasudungan Manalu

04.12.0845

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7

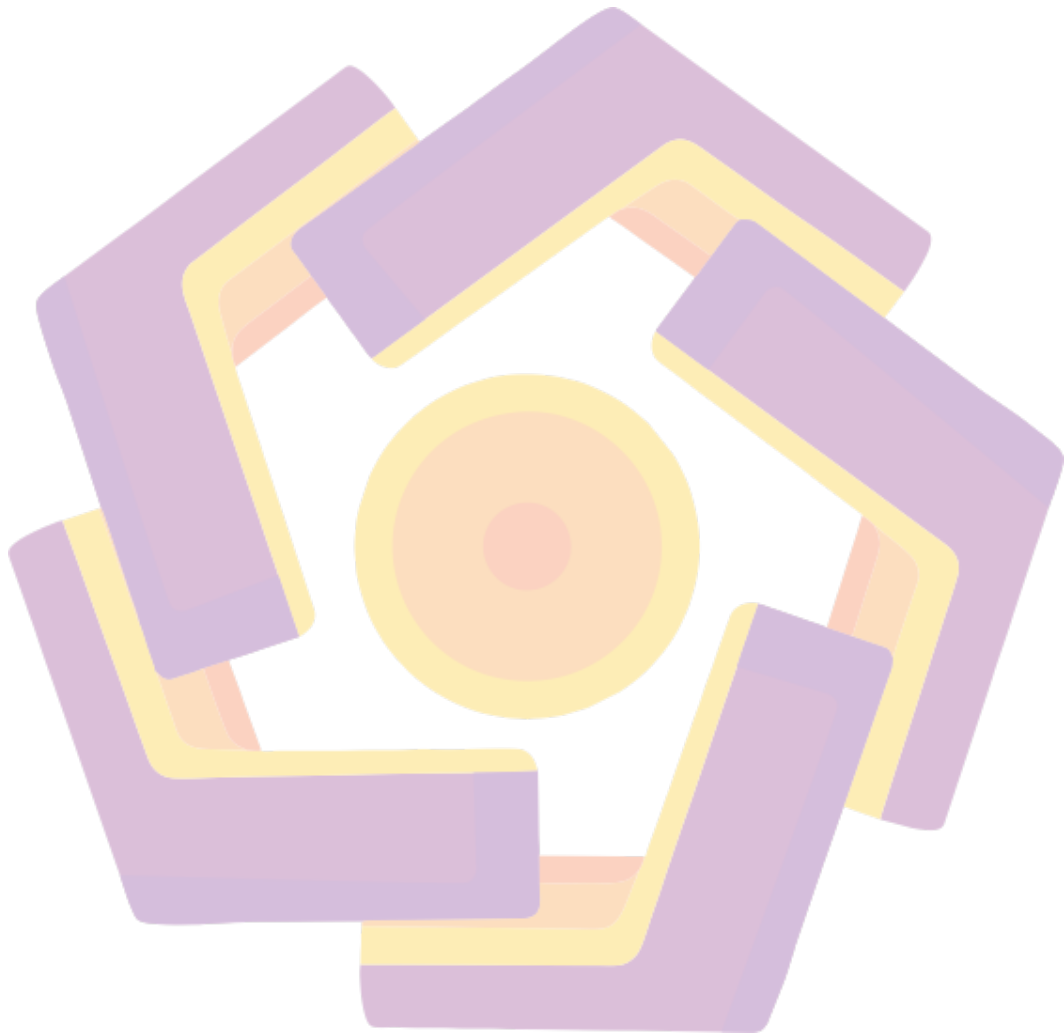
2.1.1	Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2	Elemen-Elemen Multimedia	8
2.1.3	Sejarah Multimedia.....	10
2.2	Konsep Dasar Animasi	12
2.3	Langkah-Langkah Pengembangan Sistem.....	14
2.4	Struktur Aplikasi Multimedia	18
2.5.	Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
2.5.1	Adobe Photoshop CS3	20
2.5.2	Adobe Flash CS3	22
2.5.3	Adobe Adition 2.0.....	24
BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN MULTIMEDIA		
3.1	Analisis Sistem	26
3.1.1	Analisis PIECES	26
3.1.2	Analisis Informasi.....	27
3.1.3	Analisis Ekonomi (Economics)	28
3.1.4	Analisis Pengendalian (Control)	28
3.1.5	Analisis Efisiensi (Efficiency)	29
3.1.6	Analisis Pelayanan	29
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
3.2.1	Kebutuhan Fungsional Sistem	29
3.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional Sistem	29
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem	30
3.2.4	Analisis Biaya Manfaat.....	32
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN		
4.1	Memproduksi System Dan Pembuatan Desain	



Grafik	50
4.2 Proses Pengintegrasian Pada Adobe Flash CS3.....	52
4.3 Memasukan Objek Kedalam Adobe Flash CS3.....	53
4.4 Memulai Pembuatan Animasi.....	54
4.5 Cara Merubah Link Tombol-Tombol	54
4.6 Penggunaan Script	58
4.7 Mengubah File .Fla. Menjadi File .EXE.....	58
4.8 Mengetes Sistem	59
4.9 Pengujian Pemakai.....	61
4.10 Menggunakan sistem Multimedia.....	61
4.11 Memelihara Sistem	63
4.12 Implementasi Sistem.....	64
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis Rincian Biaya dan Manfaat	33
Table 3.2	Hasil Analisis	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Sistem Informasi Multimedia	17
Gambar 2.2	Struktur Linier	18
Gambar 2.3	Struktur Hierarki	19
Gambar 2.4	Struktur Non Linear	19
Gambar 2.5	Struktur Komposit	20
Gambar 2.6	Tampilan Adobe Photoshop CS3	21
Gambar 2.7	Tampilan Kerja Adobe Photoshop cs3	22
Gambar 2.8	Tampilan Adobe Audition 2.0	25
Gambar 3.2	Struktur Menu	45
Gambar 3.3	Intro	48
Gambar 3.4	Menu	49
Gambar 4.1	Halaman Intro	51
Gambar 4.3	Halaman Intro	64
Gambar 4.4	Halaman Contact	65
Gambar 4.5	Halaman Demo	65
Gambar 4.6	Halaman Event	66
Gambar 4.7	Halaman Home	66
Gambar 4.8	Halaman Personel	67
Gambar 4.9	Halaman Story	67

INTISARI

Pada saat ini, multimedia sangat mendukung kreatifitas manusia dalam perkembangan teknologi dan informatika. Manusia bisa dengan mudah berinteraksi melalui media ini, dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi, dan video. Disamping itu media juga dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat dalam bentuk CD interaktif company profile.

Dalam skripsi ini, menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3, Adobe Audition 2.0 untuk merancang dan membuat company profile dalam memperkenalkan profile “LEAF BAND”.

Pemanfaatan teknologi komputerisasi sangat luas sesuai fungsinya dan penerapan sesuai pada masing-masing bidang yang berbeda. Pengembangan sistem yang berjalan dengan melakukan suatu promosi yang telah efektif melalui media informasi berbasis multimedia.

Kata-kunci: Aplikasi multimedia, Promosi, Media Informasi

ABSTRACT

At this time, multimedia is very supportive of human creativity in the development of technology and informatics. Humans can easily interact through this medium, with the computer through media images, text, audio, animation, and video. Besides, the media can also convey information to the public in the form of an interactive CD company profile.

In this paper, using Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3, Adobe Audition 2.0 to design and create a company profile in introducing profile "LEAF BAND".

Utilization of computerized technology is widely according to its function and application of appropriate in each different areas. Development system that runs by doing a promotion that has been effective through the medium of multimedia-based information.

Key words: multimedia applications, Promotion, Media Information