

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA
ALVIN PHOTOGRAPHY**

SKRIPSI



disusun oleh :

Putu Bagus Didik Indrawan

09.12.3604

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
2012**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA
ALVIN PHOTOGRAPHY**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh :

Putu Bagus Didik Indrawan

09.12.3604

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA
ALVIN PHOTOGRAPHY**

Yang di persiapkan dan disusun oleh :

Putu Bagus Didik Indrawan

09.12.3604

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Maret 2012

Dosen Pembimbing



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA
ALVIN PHOTOGRAPHY**

Yang di persiapkan dan disusun oleh :

Putu Bagus Didik Indrawan

09.12.3604

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Desember 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana komputer
tanggal 21 Desember 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam karya 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, 03 Januari 2013

Putu Bagus Didik Indrawan

09.12.3604

HALAMAN MOTTO

- *Cobalah berfikir apa yang jarang orang lain pikirkan, untuk satu harapan akan perubahan.*
- *Kita semua tau, bahwa hidup itu adalah kompetisi, jadi tunjukkanlah bahwa dirimu bagian dari pemenang!*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini selesai karna berkat kalian semua, trimakasih aku ucapkan :

- *Ida Sang Hyang Widhi Wasa*, karena sudah memberi jalan yang lancar selama skripsi ini dibuat.
- *Almarhum kakek nenek saya disurga. Terima kasih karna sudah menuntun jalan cucumu sampai saat ini.*
- Orang Tua Tercinta, terkasih, termengerti, dan tersabar, I Ketut Sudika dan Gusti Ayu Ketut Astuti sudah mendampingi dan menyangi saya dari lahir hingga saat ini yang sebentar lagi bakalan sarjan... tanpa kalia saya bukanlah apa2.
- Paman saya, Komang Budiarsa dan nyoman Karniti.. terima kasih sudah menuntun selama ini, dari didik mulai kuliah sampai lulus.. terima kasih kasih sayangnya, perhatiannya, dan uang sakunya..hehe
- Terimakasih untuk Om harry dan tante Wida yang sudah slama ini memberi motivasi, materi dan semangatnya tiada henti, thx for all..
- Terimasih juga buat seluruh keluarga besarku, yang mungkin tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
- Terima kasih untuk saudara2ku, sepupu terbaik, blitu Tory, mbokmang Ida, mas Nanda, Bill..
- Adik kandungku, Ari yudya Krisnia.. tenang, oleh2 dari jogja udah tak siapin.. tunggu Di bali.
- Buat yang spesial, Sonia Sindica.. makasi banyak untuk smuanya. Udah mau mendampingi meskipun dari jauh. sudah mau menunggu dan slalu menunggu kurang lebih 2,5 tahun ini untuku, kamu terakhir deh pkoknya. Tenang...bsok kita ga jauhah deh lagi, ☺
- Buat teman satu rantauan Negaraaaa, Komang, seny, dekbos, bhela, lanang marjono, alit, komang wayan, dedek, nyen toh bin ahh.... Nah pkoknya mekejang.
- Terima kasih juga buat teman-teman Sistem Informasi B, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Yuk urut dari yang pertama.. Suprianto, boby, freeddy, sableh, yudis, ade riady, seny, pras, firman, Herbanu yang sudah booking sblum skripsi ini selesai,

biar namanya ada di halaman persembahan, hahaha.. dan temen2 SI B yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu..

- Temen satu kost, Krisna House.. kalian teman panas hujan, susah senang, manggang bareng dan sebagainya... keren
- Kampus terhebat, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Terimakasih Bapak dan Ibu dosen yang telah berbagi ilmunya. Teruntuk dosen pembimbing Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, sungguh luar biasa peranmu sampai skripsi ini selesai.
- Terima kasih juga untuk mas Agil sampai skripsi ini slesai dengan hasil yang lumayan memuaskan.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa / Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Analisis dan Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Promosi Pada Alvin Photography**”

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer di Program Studi Sistem Informasi, STMIK AMIKOM Yogyakarta

Selama penulisan skripsi ini, banyak pihak yang telah membantu dan membimbing penulis. Oleh sebab itu melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas selesainya penyusunan skripsi ini, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.. selaku ketua kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku Ketua Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi saran, kritik, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis.
4. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan.

5. Saudara Alvin Fauzie selaku Owner pada Alvin Photography, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian pada Alvin Photography.
6. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan baik doa maupun materi, hingga penulis menyelesaikan karya ilmiah ini.
7. Kelurga besar yang telah memberikan doa, motifasi, dan finansial hingga menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta
8. Teman – teman SI angkatan 2009 yang meluangkan waktu untuk memberi saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
9. Untuk pihak – pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini jauh dari sempurna, maka diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata penulis berharap karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 03 Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan	5
1.8 Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian.....	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.1.1 Kualitas Informasi.....	9
2.1.2 Nilai Informasi	10
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.1 Definisi Multimedia Interaktif	11
2.2.2 Definisi Multimedia	11
2.2.3 Struktur Sistem Aplikasi Multimedia.....	12
2.2.4 Elemen – Elemen Multimedia.....	18
2.3 Perangkat Lunak (Software).....	20
2.3.1 Adobe Flash	20
2.3.2 Adobe dreamweaver	21
BAB III	23
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	23

3.1	Tinjauan Umum.....	23
3.2	Analisis Kinerja (Performance).....	24
3.3	Analisis Informasi (Information).....	25
3.4	Analisis Ekonomi (Economy).....	26
3.5	Analisis Pengendalian (Control).....	27
3.6	Analisis Efisiensi (Efficiency).....	28
3.7	Analisis Pelayanan (Service).....	29
3.8	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.8.1	Kebutuhan Fungsional.....	30
3.8.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	31
3.8.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	31
3.8.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	32
3.8.2.3	Aspek Sumber Daya Manusia (Brainware).....	33
3.9	Perancangan Sistem.....	34
3.9.1	Mendefinisikan Masalah.....	34
3.9.2	Merancang Konsep.....	35
3.9.3	Merancang Isi.....	36
3.9.4	Merancang Naskah.....	39
3.9.5	Merancang Grafik.....	49
3.9.5.1	Pembuka atau Opening.....	49
3.9.5.2	Menu Utama.....	50
3.9.5.3	Sub Menu.....	51
3.9.5.4	Tampilan Pendukung.....	54
BAB IV.....		57
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		57
4.1	Memproduksi Sistem.....	57
4.1.1	Pembuatan Dokumen Baru.....	57
4.1.2	Pembuatan Background.....	58
4.1.3	Pembuatan intro.....	58
4.2	Pengujian.....	60
4.2.1	White Box Testing.....	60
4.2.1.1	Profile.....	60

4.2.1.2	Studio Facility	63
4.2.1.3	Product and Packages.....	66
4.2.1.4	School	68
4.2.1.5	Achievement	71
4.2.1.6	Exit.....	74
4.2.2	Testing Error Pada Menu aplikasi.....	75
4.2.2.1	Menu Profile	75
4.2.2.2	Menu Studio Facility.....	76
4.2.2.3	Menu Product and Packages	76
4.2.2.4	Menu School	77
4.2.2.5	Menu Achievement.....	77
4.2.3	Testing Error Pada Tahap Exporting Flash Movie.....	78
4.2.4	Rendering (Membuat File Executable).....	81
4.2.5	Uji Coba Sistem Multimedia Interaktif.....	82
4.2.5.1	Pengujian Loading File Aplikasi.....	83
4.2.5.1.1	Intro.....	83
4.2.5.1.2	Menu Utama.....	83
4.2.5.1.3	Menu Profile	83
4.2.5.1.4	Menu Studio Facility.....	84
4.2.5.1.5	Menu Product and Packages	84
4.2.5.1.6	Menu School	84
4.2.5.2	Pengujian Error Sistem.....	85
4.2.5.2.1	Intro.....	85
4.2.5.2.2	Menu Home	85
4.2.5.2.3	Menu Studio Facility.....	85
4.2.5.2.4	Menu Product and Packages	86
4.2.5.2.5	Menu School	86
4.2.5.2.6	Menu Achievement.....	86
4.2.5.3	Pengujian Pengguna.....	87
4.3	Implementasi	89
4.3.1	Manual Aplikasi.....	89
4.3.1.1	Intro.....	89
4.3.1.2	Menu Utama.....	90

4.3.1.3	Menu Profile	90
4.3.1.4	Menu Studio Facility.....	91
4.3.1.5	Menu Product and Packages	92
4.3.1.6	Menu School	92
4.3.1.7	Menu Achievement	93
4.3.2	Pemeliharaan Sistem	94
4.3.2.1	Hardware.....	94
4.3.2.1.1	Komputer	94
4.3.2.1.2	CD Interaktif	95
4.3.2.2	Software	95
4.3.2.3	Pengeditan dan Update.....	96
BAB V	97
PENUTUP	97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR TABEL

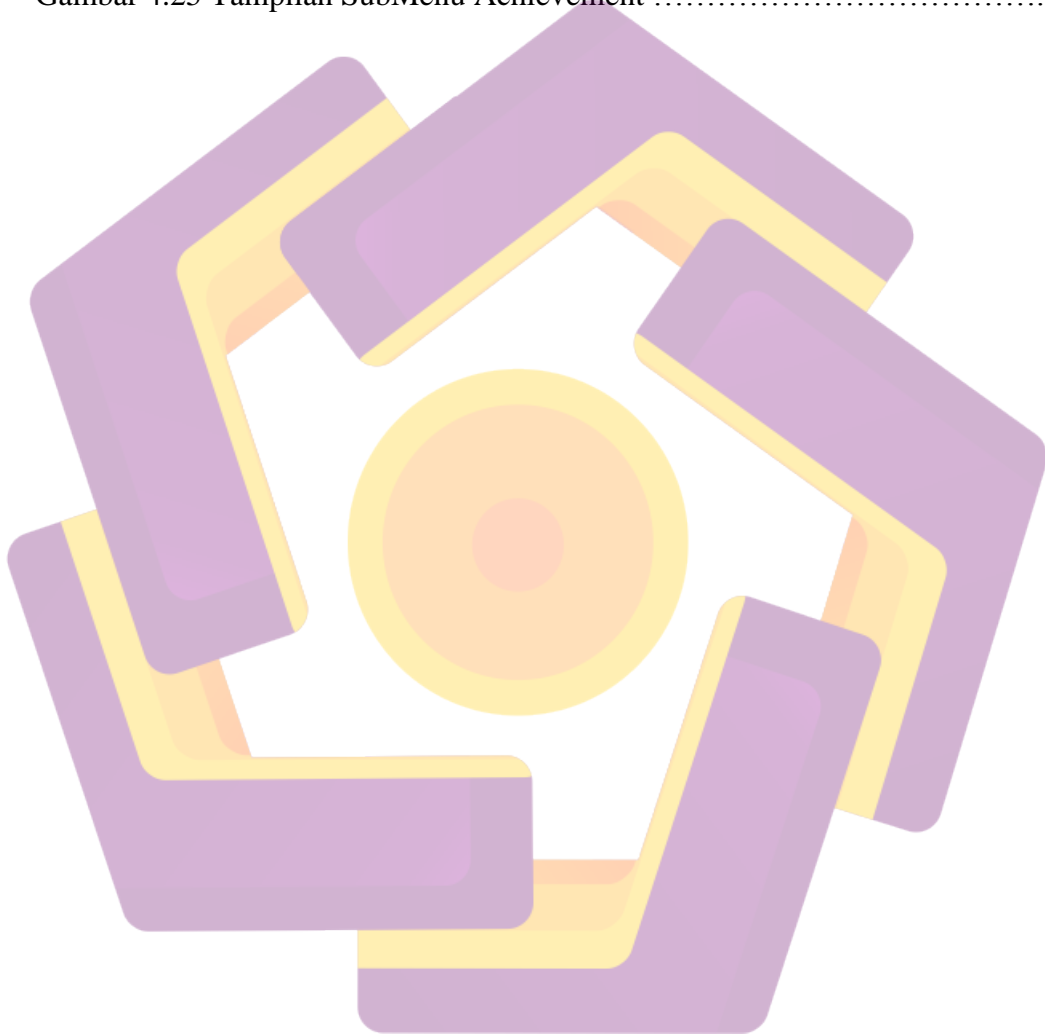
Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan penelitian	7
Table 3.1 Analisis Kinerja	24
Table 3.2 Analisis Informasi	25
Table 3.3 Analisis Ekonomi	26
Table 3.4 Analisis Pengendalian	27
Table 3.5 Analisis Efisiensi	28
Table 3.6 Analisis Pelayanan	29
Table 3.7 Hardware yang dibutuhkan	32
Tabel 3.8 Daftar harga software	33
Tabel 3.9 Tabel Perancangan Naskah	39
Tabel 4.1 Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi	85
Tabel 4.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem	86
Tabel 4.3 Prosentase Responden	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	13
Gambar 2.2 Struktur Menu	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	15
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	16
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	17
Gambar 2.6 Element Multimedia	18
Gambar 2. 7 Logo Adobe Flash	20
Gambar 2. 8 Screenshot Adobe Flash	20
Gambar 2. 9 Logo Adobe Dreamweaver	21
Gambar 2.10 Screenshot Adobe Dreamweaver	22
Gambar 3.1 Sketsa tampilan animasi opening	50
Gambar 3.2 Sketsa tampilan menu utama	51
Gambar 3.3 Sketsa sub menu Home	52
Gambar 3.4 Sketsa sub menu Studio Facility	52
Gambar 3.5 Sketsa sub menu Product and Packages	53
Gambar 3.6 Sketsa sub menu School	53
Gambar 3.7 Sketsa sub menu Achievement	54
Gambar 3.8 Sketsa Jendela Video	55
Gambar 3.9 Sketsa Tombol Play	55
Gambar 3.10 Sketsa Tombol Stop	55
Gambar 3.11 Sketsa Tombol pengontrol timer video	56

Gambar 4.1 New Document Flash File ActionScript 2.0	57
Gambar 4.2 Pengaturan Komposisi Pembuatan layout	58
Gambar 4.3 Pengaturan size	59
Gambar 4.4 Pembuatan Intro	59
Gambar 4.5 Tampilan menu Profile	61
Gambar 4.6 Tampilan smenu Studio Facility	63
Gambar 4.7 Tampilan menu Product and Packages	66
Gambar 4.8 Tampilan menu School	69
Gambar 4.9 Tampilan menu Achievement	72
Gambar 4.10 Tampilan adanya terjadinya error pada script menu Profile	75
Gambar 4.11 Tampilan tidak adanya error pada script menu Studio Facility	76
Gambar 4.12 Tampilan tidak adanya error pada script menu Product and Packages	76
Gambar 4.13 Tampilan tidak adanya error pada script menu School	77
Gambar 4.14 Tampilan tidak adanya error pada script menu Achievement	77
Gambar 4.15 Tampilan adanya error pada menu aplikasi	78
Gambar 4.16 Tampilan Export Movie	79
Gambar 4.17 Tampilan Export Flash Player	79
Gambar 4.18 Tampilan Exporting Flash Movie	79
Gambar 4.16 Tampilan error aplikasi pada saat Exporting Flash Movie	80
Gambar 4.17 Tampilan tidak adanya error aplikasi pada saat Exporting Flash Movie	81
Gambar 4.18 Tampilan Publish setting	82
Gambar 4.19 Intro dalam aplikasi Multimedia Interaktif	89
Gambar 4.20 Tampilan Menu Utama	90

Gambar 4.21 Tampilan SubMenu Profile	91
Gambar 4.22 Tampilan SubMenu Studio Facility	91
Gambar 4.23 Tampilan SubMenu Product and Packages	92
Gambar 4.24 Tampilan SubMenu School	93
Gambar 4.25 Tampilan SubMenu Achievement	93



INTISARI

Alvin Photography adalah sebuah layanan penyedia jasa dalam bidang fotografi di Yogyakarta. Seiring berkembangnya zaman, berkembang pula proses penyampain informasi yang mulanya dilakukan secara manual dengan membagikan brosur, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi komputerisasi yang ada pada saat ini. Salah satu cara mengatasi permasalahan ini adalah dengan Multimedia Interaktif, dikarenakan kemampuannya yang dapat menyajikan informasi berbentuk suara, teks, animasi, gambar dan grafik. Sehingga informasi yang disampaikan bisa lebih dimengerti, dipahami, serta memikat daya tarik para pelanggan. Tujuan penelitian ini terkait dengan permasalahan tersebut yaitu “Analisis dan Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Promosi Pada Alvin Photography”.

Data-data yang digunakan untuk penelitian ini diambil melalui beberapa metode, metode wawancara, metode observasi, dan metode dokumentasi yang nantinya diolah kedalam bentuk multimedia interaktif dengan tampilan yang menarik dan elegant.

Hasil yang diperoleh dari penelitian adalah aplikasi multimedia yang di kemas dalam bentuk CD interaktif. Dari hasil pengujian didapatkan bahwa penyajian berbasis multimedia sebagai media promosi jasa dapat lebih menarik, interaktif, dan ekonomis. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi Alvin Photography dalam mempromosikan diri sebagai jasa layanan dalam bidang Fotografi.

Kata Kunci : Multimedia, Interaktif, Promosi, Alvin Photography

ABSTRACT

Alvin Photography is a service provider in the field of photography in Yogyakarta. As the development of the times, evolving process of informing also the first carried out manually by distributing leaflets, by utilizing advances in computerized technology that exist today. One way to overcome this problem is with Interactive Multimedia, due to its ability to present information in the form of voice, text, animation, images and graphics. So that the information submitted will be better understood, understood, and the alluring fascination of the customer. The purpose of this study is related to the problem “Analysis And Design Of Interactive Multimedia As a Means of Promotion In Alvin Photography”.

The data used for this study were drawn through several methods, methods of interviewing, observation methods, and methods of documentation that will be processed into a form of interactive multimedia with an attractive and elegant.

The results obtained from research is that the multimedia application pack in the form of an interactive CD. From the test results obtained that the presentation of multimedia-based services as a media campaign can be more exciting, interactive, and economical. expected results of this study can be useful for Alvin Photography in promoting itself as a service role in the field of photography.

Keywords : *Multimedia, Interactive, Promotion, Alvin Photography*