

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA STUDIO COLORFUL PHOTOGRAPHY  
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Herbanu Surya Adi**

**09.12.3607**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2013**

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA STUDIO COLORFUL PHOTOGRAPHY  
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh :

**Herbanu Surya Adi**

**09.12.3607**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA STUDIO COLORFUL PHOTOGRAPHY  
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Herbanu Surya Adi**

**09.12.3607**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 April 2012

**Dosen Pembimbing,**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190802096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA STUDIO COLORFUL PHOTOGRAPHY  
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Herbanu Surya Adi**

**09.12.3607**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Januari 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom**  
**NIK. 190302008**

**Pandan P Purwacandra, M.Kom**  
**NIK. 190302190**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 Februari 2013



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## 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, 1 Februari 2013

Herbanu Surya Adi

09.12.3607

## HALAMAN MOTO

- *Real Power does Not Hit Hard, but Straight to The Point*

Kekuatan yang sesungguhnya tidak memukul dengan keras,  
tetapi tepat sasaran

- *Hidup adalah milik kita ketika kita berinisiatif ! (HSA)*

- I can't change what i have started, but i can change the direction i are going. It's not what i going to do, but it's what i doing now that counts ! (HSA)

- Kebahagiaan seseorang tidaklah ditentukan oleh seorang saja, melainkan orang-orang lainnya (HSA)

- *Siapakah Aku Besok ? That's Question of Life (HSA)*

- *To be Silent is The Biggest Art in a Conversation*

*Sikap diam adalah seni yang terhebat dalam suatu pembicaraan (HSA)*

- Yesterday is History

Tomorrow is Mystery

Today is Present

Present is GIFT

## HALAMAN PERSEMBAHAN

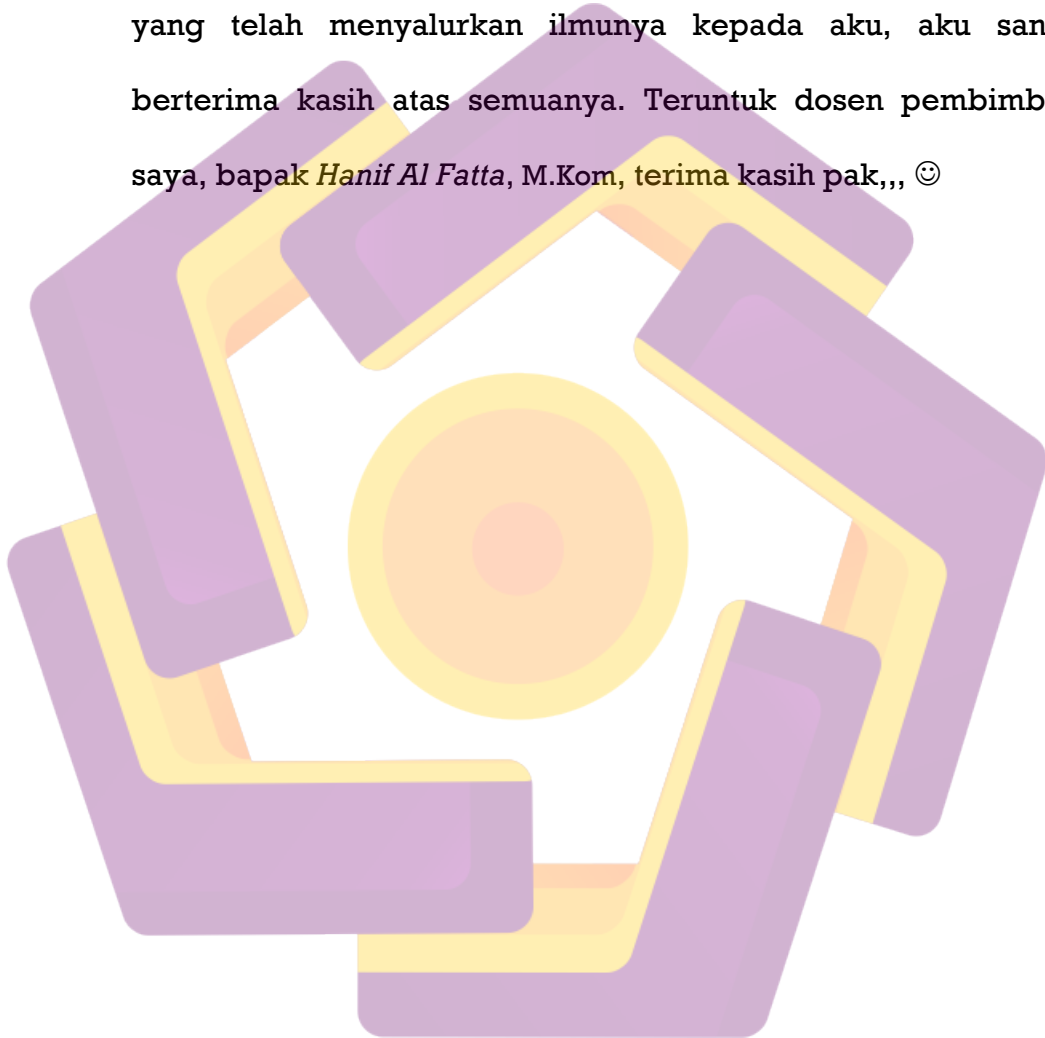
Atas selesainya skripsiku ini aku ucapkan banyak terima kasih kepada :

- ☑ Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan berarti, terima kasih Ya Allah Engkau telah memberikan kekuatan, kesabaran, kesehatan, dan semangat yang luar biasa. Thank you so much God has given the opportunity to make people happy
- ☑ Orang Tua tercinta, Hendro Purnomo Sigit S,H & Dra. Nunuk Windaryati. Banu ucapkan banyak terima kasih atas doa dan segala upaya Bapak dan Ibu untuk membuat Banu bersemangat, kasih sayang dan senyum kalian adalah alasan untuk bertahan atas segala situasi dan berbagai macam lingkungan yang berusaha mematahkan jalanku dalam meraih cita - cita. Lihatlah Pak, Bu ..Banu akan buktikan kalo anakmu ini akan sukses dan menjadi orang besar beberapa tahun lagi
- ☑ Her Famz (Herdian, Herdanan, dan adikku Herbayu) thank you for being such a good big brother, even though I always bothers you, make noise, make anger peaked, and rarely at home.  
I always believe that blood is thicker than water

- ☑ Puuooolll matur suwun kagem anak2 kontrakan angker Perum Jambusari. Suprianto (Betet), Fredy (Gemborrr), Huda Satria (Sableh), Yudis, Bobby (Master shifu), Cicing bersaudara (Seny uncrit dudul, Didik << calon disunat sama Sindica), Ade (Omes), Agung (Pak Dosen), Bagus dan segenap keluarga besar Departement System informatic of B (Pras, Kristin, Eva wamena, STMJ squad etc)
- ☑ Untuk Jogja Hiphop Foundation (JHF), Shaxfamz Artist, Warjo GKYYK, Gerjen Mafioso << kumpulan pensiunan rapper trs jadi kaum gagal cinta. You are partners in crime \m/
- ☑ Terimakasih keluarga besar Colorful Photography (Mas Danto, Mas Bambang dll) yang selalu welcome dan membantuku
- ☑ Terima kasih buat BLINK (genk jaman SD) dan teman-teman Stand Up Comedy\_ndalem, disaat strees kalian selalu menjadi pelarianku buat ketawa ..sukses dan langgeng acaranya
- ☑ Terima kasih buat kamar wartel, dan kamar2 lainnya yang pernah ku tiduri disaat banyak kerjaan, teman2 BBM, dan orang2 dari masa lalu yang masih ingat dan support banu.
- ☑ Semua saudara-saudaraku yang nggak bisa aku sebut satu persatu. Terima kasih atas doa dan dukungannya
- ☑ Orang-orang yang pernah mengisi hari-hariku dan pernah menjadi bagian dari hidupku terima kasih banyak



- ☑ Bapak2 dosen yang asik diajak nongkrong dan karaoke. Buk dan Mbak Kantin Amikom yang tetap tersenyum walau aku bilang "bayarnya bsk ya :\* "
- ☑ Kampus ungu tempat aku menimba ilmu, Bapak dan Ibu dosen yang telah menyalurkan ilmunya kepada aku, aku sangat berterima kasih atas semuanya. Teruntuk dosen pembimbing saya, bapak *Hanif Al Fatta*, M.Kom, terima kasih pak,,, ☺



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan mengucap syukur *alhamdulillah* kehadirat Allah SWT, yang memberikan kesabaran, kekuatan, serta kesehatan sehingga skripsi yang berjudul **“Analisis dan Desain Aplikasi Interaktif sebagai Media Promosi pada Studio Colorful Photography Yogyakarta berbasis Multimedia”** ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini tidak akan berhasil dengan baik dan tepat waktu tanpa bantuan dari pihak lain.

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun telah banyak menerima bantuan, petunjuk dan bimbingan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala karunia, hidayah serta kemudahan dan kelancaran yang telah diberikannya kepadaku.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M. M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua Jurusan Sistem Informasi Reguler STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak *Hanif Al Fatta*, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya dan arahan kepada saya.
5. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan.
6. Bapak Danto Adityo selaku CEO Colorful World yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian pada Colorful Photography Yogyakarta.
7. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan baik doa maupun materi, hingga penulis menyelesaikan karya ilmiah ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu baik secara langsung ataupun tidak langsung membantu dalam menyusun skripsi.

Akhir kata, sebagai manusia yang tidak pernah lepas dari kesalahan maka penulis dengan hati terbuka mengharapkan suatu kritik dan saran yang dapat bermanfaat dalam perbaikan sebuah penulisan karya tulis skripsi ini di masa yang akan datang..

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 1 Februari 2013

(Herbanu Surya Adi)

## DAFTAR ISI

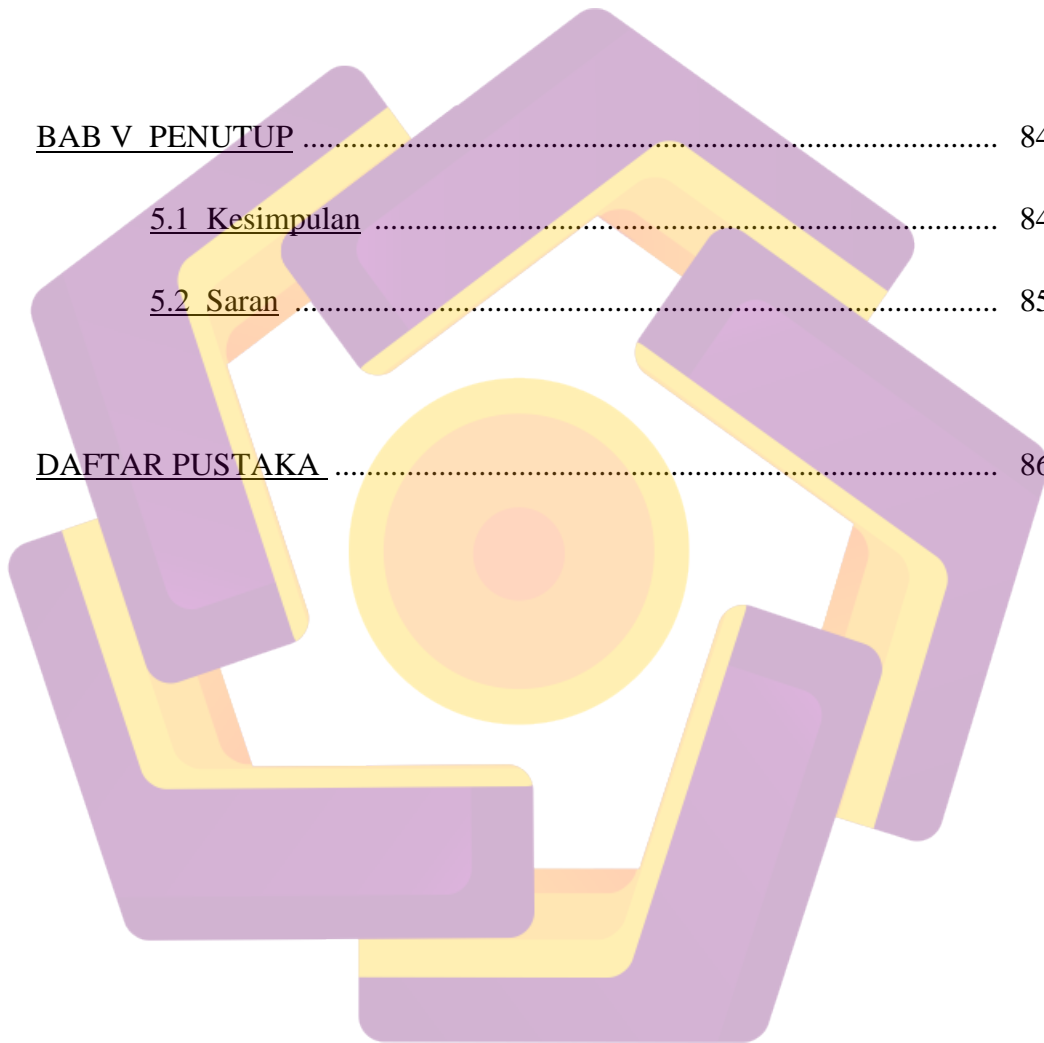
|  |       |
|--|-------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....               | ii    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....         | iii   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....          | iv    |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> ..... | v     |
| <b>HALAMAN MOTTO</b> .....               | vi    |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....         | vii   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....              | x     |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                  | xii   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                | xvii  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....               | xviii |
| <b>INTISARI</b> .....                    | xx    |
| <b>ABSTRACT</b> .....                    | xxi   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....           | 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 .....            | 5        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>         | <b>7</b> |
| 2.1 Konsep Dasar Multimedia .....          | 7        |
| 2.1.1 Pengertian Multimedia .....          | 7        |
| 2.1.2 Elemen-elemen Dasar Multimedia ..... | 7        |
| 2.1.3 Sejarah Multimedia .....             | 13       |
| 2.2 Struktur Navigasi .....                | 14       |
| 2.2.1 Struktur Linear .....                | 14       |
| 2.2.2 Struktur Menu .....                  | 15       |
| 2.2.3 Struktur Hierarki .....              | 16       |
| 2.2.4 Struktur Jaringan .....              | 17       |
| 2.2.5 Struktur Kombinasi .....             | 18       |
| 2.3 Perangkat lunak yang digunakan .....   | 19       |
| 2.3.1 Adobe Flash CS3 .....                | 19       |
| 2.3.2 Adobe Dreamweaver .....              | 21       |
| 2.4 Promosi .....                          | 22       |
| 2.5 CD Interaktif .....                    | 23       |

|  |    |
|--|----|
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....   | 25 |
| 3.1 Tinjauan Umum .....                                | 25 |
| 3.2 Analisis Sistem .....                              | 26 |
| <u>3.2.1 Analisis Kelemahan Sistem</u> .....           | 26 |
| <u>3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem</u> .....           | 30 |
| <u>3.2.2.1 Kebutuhan Fungsional</u> .....              | 30 |
| 3.2.2.2 Kebutuhan Non Fungsional .....                 | 30 |
| <u>3.3 Perancangan Sistem</u> .....                    | 34 |
| <u>3.3.1 Mendefinisikan Masalah</u> .....              | 34 |
| <u>3.3.2 Merancang Konsep</u> .....                    | 34 |
| <u>3.3.3 Merancang Isi</u> .....                       | 35 |
| <u>3.3.4 Merancang Naskah</u> .....                    | 36 |
| <u>3.3.5 Merancang grafik</u> .....                    | 43 |
| <u>3.3.5.1 Pembuka Opening</u> .....                   | 43 |
| <u>3.3.5.2 Menu Utama</u> .....                        | 44 |
| <u>3.3.5.3 Sub Menu</u> .....                          | 46 |
| <u>3.3.5.4 Tampilan Pendukung</u> .....                | 49 |
| <br>   |    |
| <b><u>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</u></b> ..... | 51 |
| <u>4.1 Memproduksi Sistem</u> .....                    | 51 |
| <u>4.1.1 Pembuatan Dokumen Baru</u> .....              | 51 |

|  |    |
|--|----|
| <u>4.1.2 Pembuatan Background</u> .....                | 52 |
| <u>4.1.3 Pembuatan intro</u> .....                     | 52 |
| <u>4.2 Pengujian</u> .....                             | 54 |
| <u>4.2.1 White Box Testing</u> .....                   | 54 |
| <u>4.2.1.1 Profile</u> .....                           | 54 |
| <u>4.2.1.2 Product and Packages</u> .....              | 57 |
| <u>4.2.1.3 School</u> .....                            | 61 |
| <u>4.2.1.4 Contact</u> .....                           | 64 |
| <u>4.2.2 Rendering (Membuat File Executable)</u> ..... | 69 |
| <u>4.2.3 Black Box Testing</u> .....                   | 69 |
| <u>4.2.3.1 Pengujian Loading File</u> .....            | 70 |
| <u>4.2.3.2 Pengujian Error Sistem</u> .....            | 72 |
| <u>4.2.3.3 Pengujian Pengguna</u> .....                | 74 |
| <u>4.3 Implementasi</u> .....                          | 76 |
| <u>4.3.1 Manual Aplikasi</u> .....                     | 76 |
| <u>4.3.1.1 Intro</u> .....                             | 76 |
| <u>4.3.1.2 Sub Menu Utama</u> .....                    | 77 |
| <u>4.3.1.3 Sub Menu Profile</u> .....                  | 78 |
| <u>4.3.1.4 Sub Menu Product and Packages</u> .....     | 79 |
| <u>4.3.1.5 Sub Menu School</u> .....                   | 79 |
| <u>4.3.1.6 Sub Menu Contact</u> .....                  | 80 |

|  |    |
|--|----|
| <u>4.3.2 Pemeliharaan Sistem</u> .....     | 81 |
| <u>4.3.2.1 Hardware</u> .....              | 81 |
| <u>4.3.2.2 Software</u> .....              | 82 |
| <u>4.2.2.3 Pengeditan dan Update</u> ..... | 82 |
| <br>                                       |    |
| <u>BAB V PENUTUP</u> .....                 | 84 |
| <u>5.1 Kesimpulan</u> .....                | 84 |
| <u>5.2 Saran</u> .....                     | 85 |
| <br>                                       |    |
| <u>DAFTAR PUSTAKA</u> .....                | 86 |





## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 3.1 Analisis Kerja .....                              | 27 |
| Tabel 3.2 Analisis Informasi .....                          | 27 |
| Tabel 3.3 Analisis Ekonomi .....                            | 28 |
| Tabel 3.4 Analisis Pengendalian .....                       | 28 |
| Tabel 3.5 Analisis Efisien .....                            | 29 |
| Tabel 3.6 Analisis Pelayanan .....                          | 29 |
| Tabel 3.7 Tabel Perancangan Naskah .....                    | 39 |
| Tabel 4.1 Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi ..... | 72 |
| Tabel 4.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem .....     | 73 |
| Tabel 4.3 Prosentase Responden .....                        | 75 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Struktur Linier .....                            | 14 |
| Gambar 2.2 Struktur Menu .....                              | 15 |
| Gambar 2.3 Struktur Hierarki .....                          | 16 |
| Gambar 2.4 Struktur Jaringan .....                          | 17 |
| Gambar 2.5 Struktur Kombinasi .....                         | 18 |
| Gambar 2.6 Logo Adobe Flash CS3 .....                       | 19 |
| Gambar 2.7 Tampilan Adobe Flash CS3 .....                   | 20 |
| Gambar 2.8 Logo Adobe Dreamweaver CS3 .....                 | 21 |
| Gambar 2.9 Tampilan Adobe Dreamweaver CS3 .....             | 22 |
| Gambar 3.1 Struktur multimedia dengan metode hierarki ..... | 38 |
| Gambar 3.2 Sketsa animasi opening .....                     | 44 |
| Gambar 3.3 Sketsa tampilan Home .....                       | 46 |
| Gambar 3.4 Sketsa Sub Menu Profile .....                    | 47 |
| Gambar 3.5 Sketsa Sub Menu Product and Packages .....       | 47 |
| Gambar 3.6 Sketsa Sub Menu School .....                     | 48 |
| Gambar 3.7 Sketsa Sub Menu Contact .....                    | 48 |
| Gambar 3.8 Sketsa Jendela Video .....                       | 49 |
| Gambar 3.9 Sketsa Tombol Play .....                         | 49 |
| Gambar 3.10 Sketsa Tombol Stop .....                        | 50 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.11 Sketsa Tombol pengontrol timer video .....       | 50 |
| Gambar 4.1 New Document Flash File Action Script 2.0 .....   | 51 |
| Gambar 4.2 Pengaturan Komposisi Pembuatan layout .....       | 52 |
| Gambar 4.3 Pengaturan Size .....                             | 53 |
| Gambar 4.4 Pembuatan Intro .....                             | 53 |
| Gambar 4.5 Tampilan menu Profile .....                       | 55 |
| Gambar 4.6 Tampilan menu Product and Packages .....          | 57 |
| Gambar 4.7 Tampilan menu School .....                        | 62 |
| Gambar 4.8 Tampilan menu Contact .....                       | 64 |
| Gambar 4.9 Tampilan Publish setting .....                    | 69 |
| Gambar 4.10 Intro dalam aplikasi Multimedia Interaktif ..... | 77 |
| Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama .....                        | 78 |
| Gambar 4.12 Tampilan SubMenu Profile .....                   | 78 |
| Gambar 4.13 Tampilan SubMenu Product and Packages .....      | 79 |
| Gambar 4.14 Tampilan SubMenu School .....                    | 80 |

## INTISARI

Perkembangan teknologi komputerisasi menuntut semua kegiatan dilakukan dengan menggunakan sistem yang berbasis komputer. Salah satunya adalah Kegiatan Promosi perusahaan untuk mengenalkan produknya kepada konsumen. Ternyata dari beberapa perusahaan masih ada yang belum menggunakan cara komputerisasi yang modern untuk menyelenggarakan kegiatan promosi produk yang dihasilkan tersebut, artinya cara yang dilakukan masih belum modern dan efektif. Walaupun ada masih mempunyai beberapa kelemahan – kelemahannya. Maka dalam pembuatan laporan skripsi ini penulis mengambil judul “Analisis dan Desain Aplikasi Interaktif sebagai Media Promosi pada Studio Colorful Photography Yogyakarta berbasis Multimedia”.

Adapun software yang digunakan dalam pembuatan CD Interaktif ini yaitu : Adobe Flash sebagai penyusun dan pengolah animasi, Adobe Photoshop sebagai pengolah gambar bitmap serta Corel draw untuk membuat gambar vektor, dengan memadukan software-software tersebut akan disusunlah Aplikasi ini.

Tujuan dari pembuatan CD Interaktif ini untuk membantu memberikan informasi kepada para pelanggan dengan penyajian yang lebih menarik dan interaktif serta sebagai media promosi bagi Studio Colorful Photography.

**Kata Kunci** : Analisis, Desain, Aplikasi, Interaktif, Multimedia

## ABSTRACT

*The development of computerized technology require all activities performed using computer-based systems. One is the Event Promotions company to introduce its products to consumers. Apparently from some companies still are not using a modern computerized way to organize promotional activities resulting product, meaning that the ways in which modern and yet effective. Even if there still have some weaknesses - weaknesses. So in this paper the authors report generation took the title "Analysis and Design of Interactive Applications as Media Campaign on Photography Studio Colorful Yogyakarta-based Multimedia".*

*The software used in the making of this CD is Interactive: Adobe Flash animations as compilers and processors, Adobe Photoshop as a bitmap image processing and Corel Draw to create vector images, by combining software will be drafted this application.*

*The objective of this interactive CD to help provide information to its customers by presenting a more interesting and interactive as well as a media campaign for the Studio Colorful Photography.*

**Keywords :** *Analysis, Design, Applications, Interactive, Multimedia*