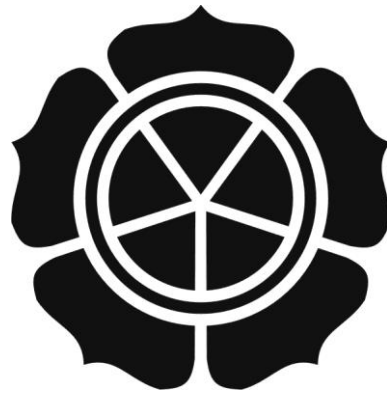


**PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI STRATEGI
KOMUNIKASI PEMASARAN PADA TOKO BATIK POEPOET**

SKRIPSI



disusun oleh:

Titik Kurniawati

11.22.1380

JURUSAN SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2013

**PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI STRATEGI
KOMUNIKASI PEMASARAN PADA TOKO BATIK POEPOET
SKRIPSI**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi**



disusun oleh:

Titik Kurniawati

11.22.1380

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

YOGYAKARTA

2013

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI STRATEGI
KOMUNIKASI PEMASARAN PADA TOKO BATIK POEPOET**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Titik Kurniawati

11.22.1380

Telah disetujui oleh Dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 1 Juni 2013

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN PADA TOKO BATIK POEPOET

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Titik Kurniawati

11.22.1380

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 27 Juni 2013
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Kusnawi, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302112

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juli 2013

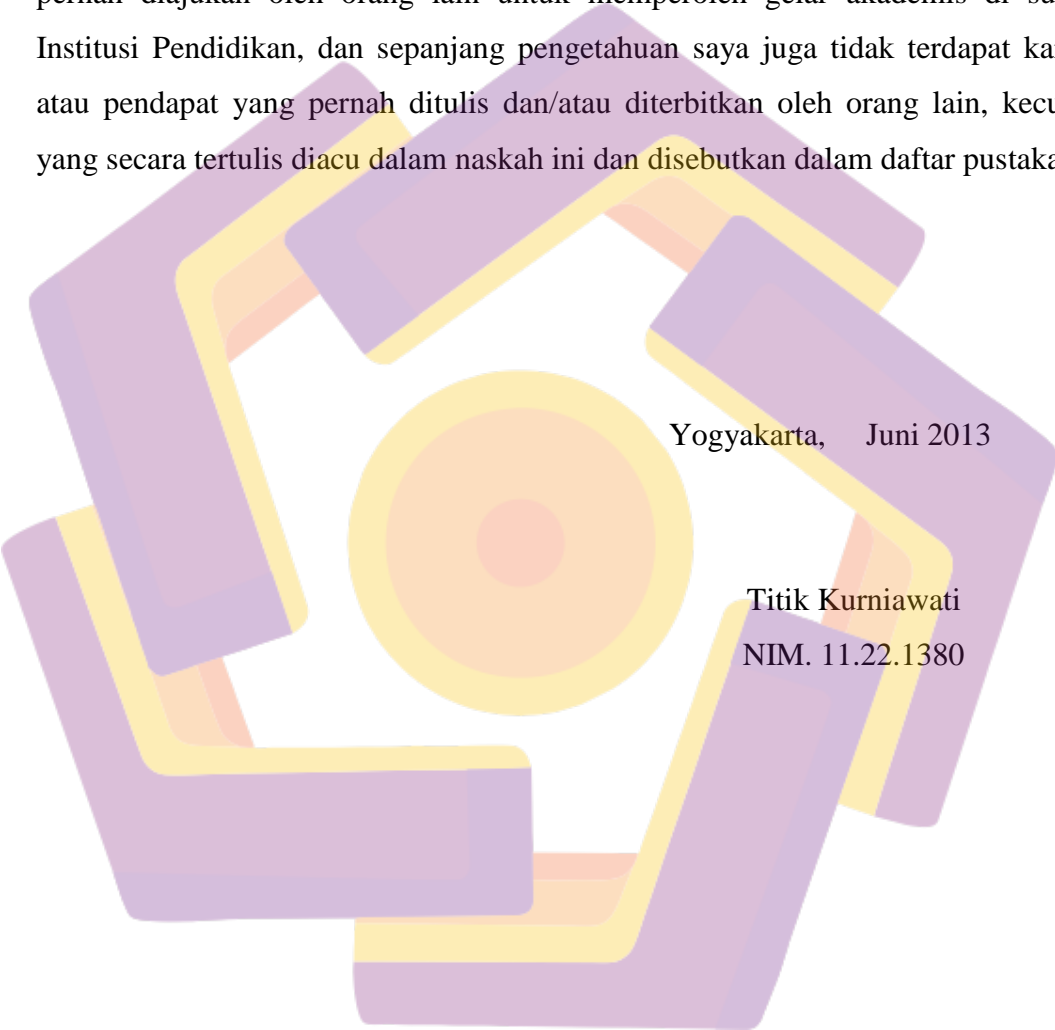
KETUA STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

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, Juni 2013

Titik Kurniawati
NIM. 11.22.1380

HALAMAN MOTTO

- ❖ Bersikaplah kukuh seperti batu karang yang tidak putus-putusnya dipukul ombak. Ia tidak saja tetap berdiri kukuh , bahkan ia menentramkan amarah ombak dan gelombang itu (**Marens Antelins**)
- ❖ Raihlah ilmu dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan sabar. (**Khalifah Umar Bin Khatob**)
- ❖ Sukses adalah keberhasilan yang anda capai di dalam menggunakan talenta-talenta yang telah allah berikan kepada anda . (**Rick Davos**)
- ❖ Hidup itu seperti musik, yang harus dikomposisi oleh telinga, perasaan dan instink bukan oleh peraturan (**Sammuel Butler**)
- ❖ Berusahalah untuk tidak jadi manusia berhasil tapi berusahalah menjadi manusia berguna (**Einstein**)

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

Maka

apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap’

(Qs. Al Insyirah : 5-8)

Karya sederhana ini aku persembahkan kepada:

Kedua anakku tersayang

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Esa, Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang bagi seluruh hamba-hamba-Nya yang telah memberikan taufiq, hidayah, serta inayah-Nya dan semua nikmat yang telah diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Amin.

Maksud penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai derajat Sarjana S-1 dalam pendidikan, jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penulisan skripsi ini.

Untuk itu perkenankanlah Penulis memberikan penghormatan kepada:

1. Prof.Dr.M.Suyanto,M.M. selaku ketua STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang memberi izin atas penelitian serta penulisan skripsi ini.
2. Dhani Ariatmanto,M.Kom selaku pembimbing yang telah meluangkan banyak waktunya untuk membimbing dan memberikan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
3. Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku penguji penulisan skripsi yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kusnawi, S.Kom, M.Eng selaku penguji penulisan skripsi yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Nares Putri Darsono, selaku owner Batik PoePoet yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

Akhirnya dengan segala keterbatasan pengetahuan penulis, sekiranya dengan segala kelebihan dan kekurangannya pada skripsi ini diharapkan dapat memberikan sumbangan khasanah keilmuan khususnya bagi jurusan sistem informasidan semua pihak yang bersangkutan.

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	ix
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xiii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTI SARI.....	xviii
ABSTRAK.....	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Multimedia	9
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	10
2.1.2 Elemen Multimedia.....	10
2.1.2.1 Teks.....	10
2.1.2.2 Image.....	10
2.1.2.3 Audio.....	11
2.1.2.4 Video.....	11
2.1.2.5 Animasi.....	11
2.2 Interaktif.....	11
2.2.1 Pengertian Interaktif.....	11
2.2.2 Macam- macam dan Struktur Aplikasi Multimedia....	12
2.2.2.1 Struktur Linier.....	12
2.2.2.2 Struktur Menu.....	13
2.2.2.3 Struktur Hierarki.....	13
2.2.2.4 Struktur Jaringan.....	14
2.2.2.5 Struktur Kombinasi.....	16
2.3 Pemahaman Multimedia Interaktif.....	17
2.4 Strategi Komunikasi Pemasaran.....	18
2.5 Komunikasi Pemasaran dengan Multimedia Interaktif.....	21
2.6 Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif.....	22
2.6.1 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	22

2.7 Perangkat Lunak yang digunakan.....	24
2.7.1 Adobe Flash CS.....	24
2.7.1.1 Dasar- dasar Program Adode Flash.....	24
2.7.1.1.1 Halaman Awal.....	24
2.7.1.2 Action Script.....	26
2.7.2 Adobe Photoshop CS3.....	27
2.7.3 Corel Draw X4.....	28

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Tinjauan Umum.....	30
3.1.1 Sejarah Bedirinya Poe Poet Batik.....	30
3.1.2 Alamat Poe Poet Batik.....	31
3.1.3 Visi dan Misi.....	31
3.1.3.1 Visi.....	31
3.1.3.2 Misi.....	31
3.1.4 Struktur Organisasi.....	31
3.1.5 Bahan Produk Unggulan.....	32
3.1.6 Media Promosi yang pernah Dilakukan.....	33
3.1.7 Media Promosi yang Baru.....	33
3.2 Analisis Sistem dan Perencanaan.....	36
3.2.1 Analisis Sistem.....	36
3.2.1.1 Analisis Pieces.....	36

3.2.1.1.1 Performance.....	36
3.2.1.1.2 Information.....	37
3.2.1.1.3 Economic.....	37
3.2.1.1.4 Control.....	38
3.2.1.1.5 Efficiency.....	38
3.2.1.1.6 Services.....	38
3.2.2 Analisis Perancangan.....	39
3.2.2.1 Identifikasi Masalah.....	39
3.2.2.2 Merancang Konsep.....	39
3.2.2.3 Merancang Isi.....	40
3.2.2.4 Merancang Naskah.....	43
3.2.2.5 Merancang Grafik.....	44
3.2.2.6 Memproduksi Sistem.....	54
3.2.2.7 Melakukan Pengujian Pemakai.....	55
3.2.2.8 Menggunakan Sistem.....	56
3.2.2.9 Memelihara Sistem.....	57

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Program.....	59
4.1.1 Mempersiapkan bahan yang dipergunakan dalam pembuatan CD Interaktif PoePoet.....	59
4.1.2 Membuat Background Menu dengan Photoshop CS3.....	60

4.1.3 Membuat Button menggunakan Photoshop CS3.....	61
4.2 Membuat Aplikasi.....	62
4.2.1 Membuat File Baru.....	63
4.2.2 Melakukan Import File.....	64
4.2.3 Membuat Menu Depan.....	65
4.2.4 Membuat Halaman Utama Aplikasi.....	67
4.2.5 Membuat Halaman Home.....	69
4.2.6 Membuat Halaman Profil.....	71
4.2.7 Membuat Halaman Sejarah.....	71
4.2.8 Membuat Halaman Galeri.....	72
4.2.9 Membuat Halaman Produk.....	73
4.2.10 Membuat Halaman Tips Merawat Batik.....	74
4.2.11 Membuaat Halaman Kontak.....	75
4.2.12 Memasukkan Script.....	76
4.2.13 Compile File.....	84
4.3. Implementasi Tampilan Program.....	86
4.4 Pengetesan Program.....	92
4.5 Pengetesan Iklan.....	93
4.6 Prosedur Pemakaian Aplikasi.....	94
4.7 Pemeliharaan Sistem.....	94

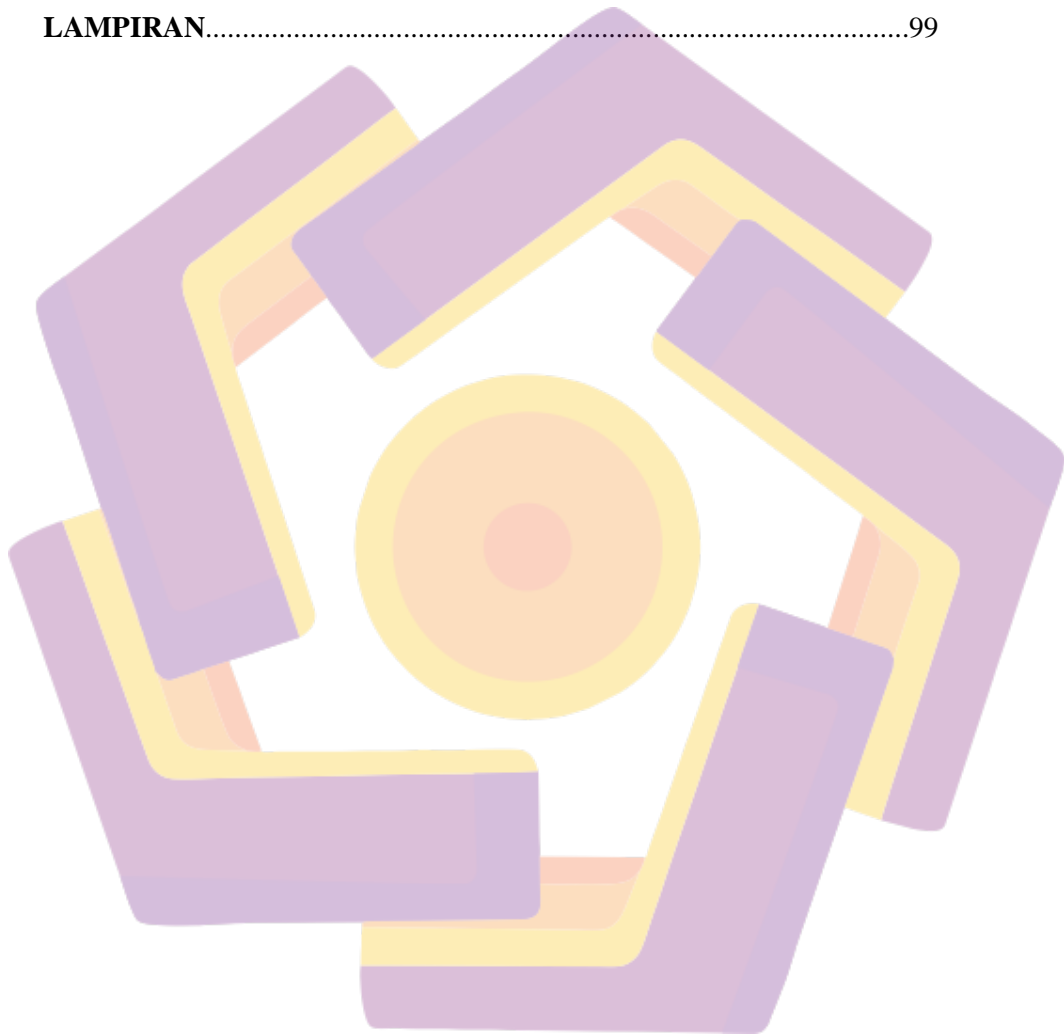
BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....96

5.2 Saran.....97

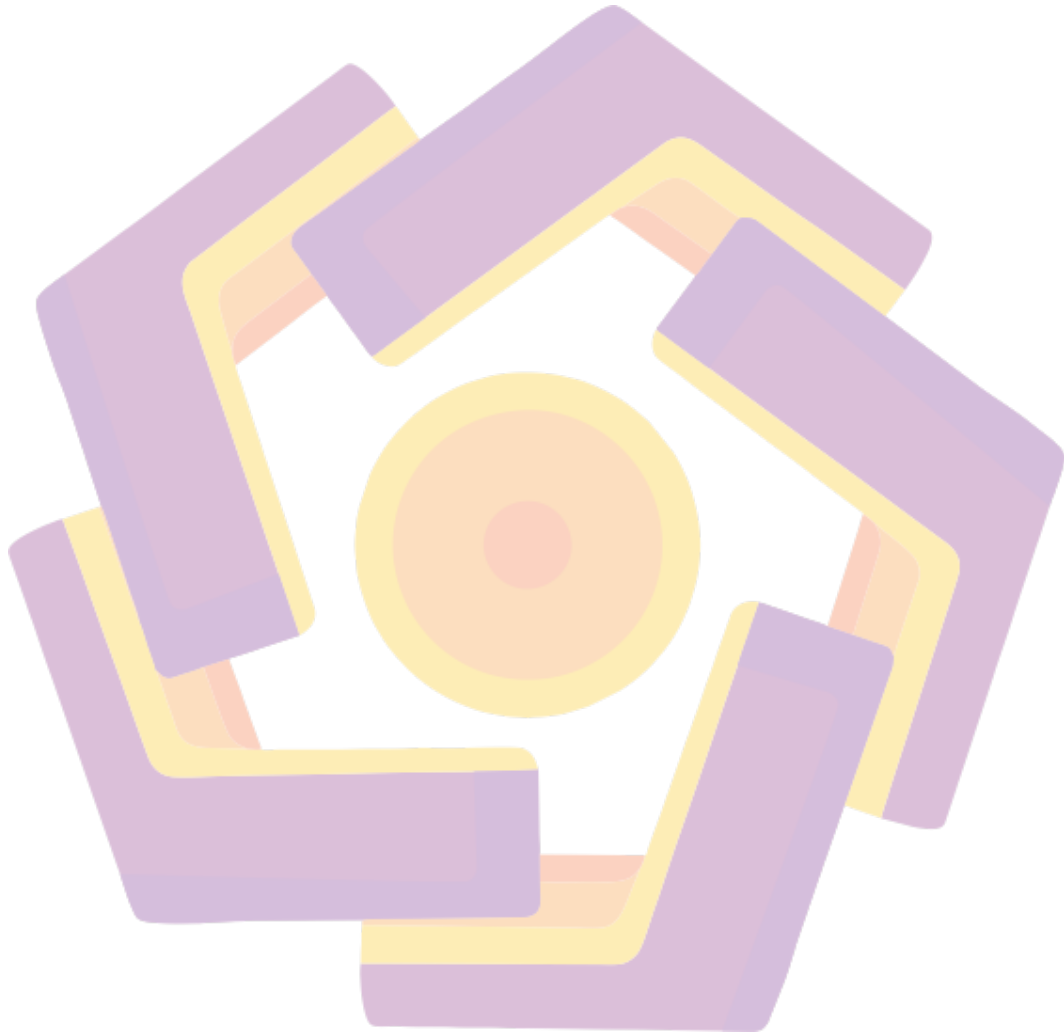
DAFTAR PUSTAKA.....98

LAMPIRAN.....99



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Black Box Testing.....	92
Tabel 4.2 Pengetesan Iklan.....	93



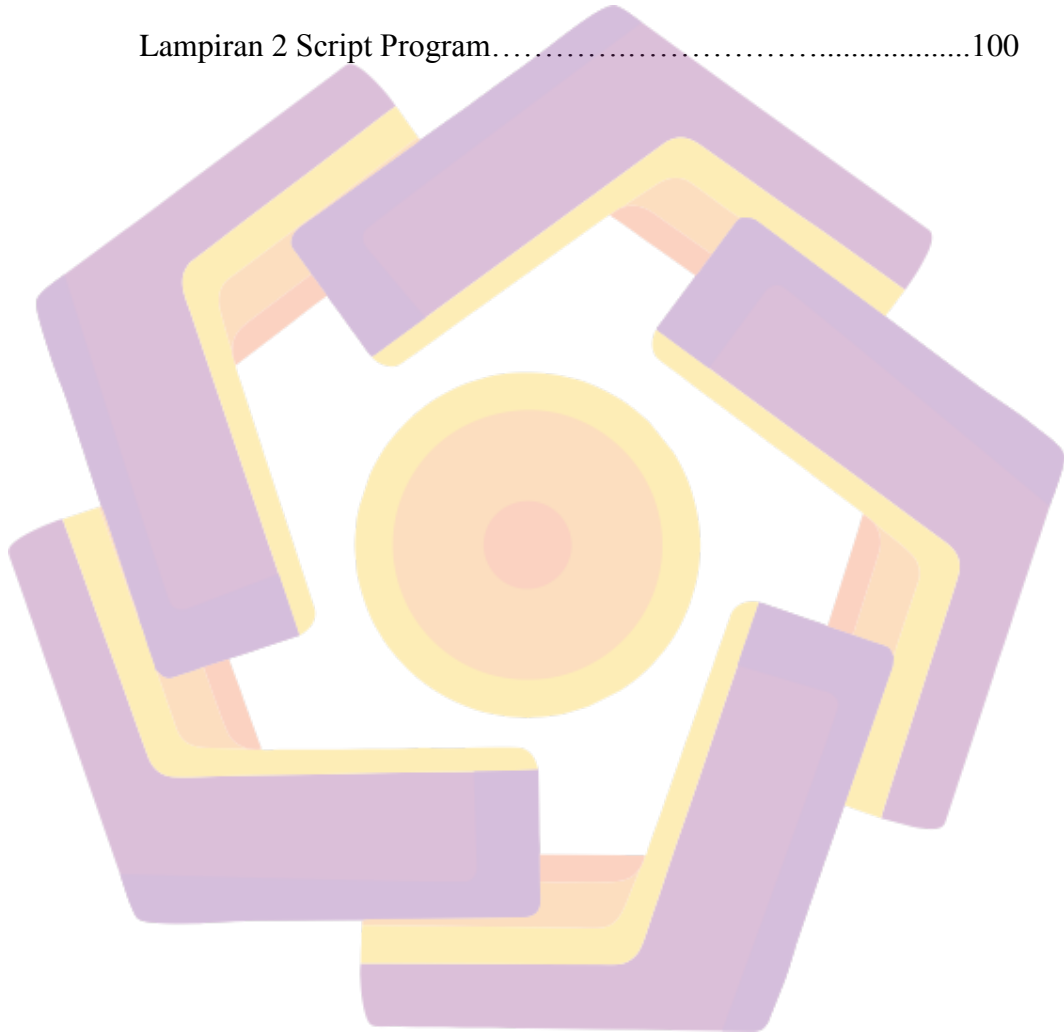
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain struktur linear.....	12
Gambar 2.2 Desain struktur menu.....	13
Gambar 2.3 Desain struktur hierarki.....	14
Gambar 2.4 Desain struktur jaringan.....	15
Gambar 2.5 Desain struktur kombinasi.....	16
Gambar 2.6 Siklus pengembangan multimedia.....	23
Gambar 2.7 Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia.....	23
Gambar 2.8 Jendela utama.....	
Gambar 2.9 Lembar kerja.....	
Gambar 3.1 Struktur organisasi PoePoet Batik.....	32
Gambar 3.2 Rancangan isi PoePoet Batik.....	42
Gambar 3.3 Intro.....	45
Gambar 3.4 Intro kedua selamat datang di PoePoet Batik disambut dengan model yang mengenakan busana batik.....	46
Gambar 3.5 Tampilan halaman utama.....	47
Gambar 3.6 Tampilan halaman profil.....	48
Gambar 3.7 Tampilan halaman sejarah batik.....	49
Gambar 3.8 Tampilan halaman galeri.....	50

Gambar 4.16 Halaman galeri.....	73
Gambar 4.17 Halaman produk.....	74
Gambar 4.18 Halaman tips merawat batik.....	75
Gambar 4.19 Halaman kontak.....	76
Gambar 4.20 Script intro tampil secara FullScreen.....	77
Gambar 4.21 ActionScript menu utama aplikasi.....	78
Gambar 4.22 ActionScript pada Icon Text.....	79
Gambar 4.23 ActionScript pada button menu halaman.....	79
Gambar 4.24 ActionScript pada pemanggilan sound pada folder XML dengan file XML.....	80
Gambar 4.25 ActionScript eksekusi akhir program.....	84
Gambar 4.26 Kotak dialog Publish Setting.....	85
Gambar 4.27 File hasil Publish.....	86
Gambar 4.2 Tampilan Intro.....	86
Gambar 4.29 Tampilan setelah welcome PoePoet Batik.....	87
Gambar 4.30 Tampilan home.....	88
Gambar 4.31 Tampilan profil.....	88
Gambar 4.32 Tampilan sejarah batik.....	89
Gambar 4.33 Tampilan galeri.....	90
Gambar 4.34 Tampilan tips merawat batik.....	91
Gambar 4.35 Tampilan kontak.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat keterangan.....	99
Lampiran 2 Script Program.....	100



INTISARI

Batik merupakan warisan seni budaya nenek moyang yang adiluhung dan sarat akan makna perlu untuk dilestarikan. Saat ini kerajinan batik sudah menjadi bagian dari industri kreatif di Indonesia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah memanfaatkan peluang yang ada dan mengungguli para pesaing, perusahaan atau lembaga haruslah menggunakan metode pemasaran modern. Yang bertujuan agar informasi- informasi tentang produk atau jasa yang ditawarkan dapat diakses oleh target konsumen secara tepat.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibuatlah terobosan promosi berbasis multimedia interaktif yakni company profile toko batik Puput. Aplikasi ini menyajikan materi secara interaktif disertai animasi, audio, video dan dilengkapi dengan gambar- gambar koleksi toko batik Puput.

Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat memperkenalkan dan memberikan informasi tentang Toko Puput Batik kepada kalangan masyarakat luas. Dan diharapkan Toko Puput Batik menjadi pilihan utama bagi masyarakat.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Strategi Komunikasi Pemasaran

**UTILITION OF MULTIMEDIA INTERAKTIF AS STRATEGY OF
MARKETING COMMUNICATIONS AT SHOP OF BATIK POEPOET**

**PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI STRATEGI
KOMUNIKASI PEMASARAN PADA TOKO BATIK POEPOET**

Titik Kurniawati

Dhani Ariatmanto

Jurusan Sistem Informasi

STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

Batik is an art and cultural heritage of the ancestors of the valuable and full of meaning need to be preserved . Currentiy batik has become part of the creative industry in indonesia in line with that, very important thing to note is that there are problems and capitalize on opportunities a head of competitors companaise or agencies should use modern marketing methods, that aims to make information about products or service offered can be accessed by the targetconsumers appropriately.

Based on the above issues, then made a breakthrough campaign that is based interactive multimedia company profile poepoet batik shop.

This aplication provides an interactive material with animation audio, vidio and comes with collection of pictures poepoet batik shop.

It is expected that these applicatin introduce and provide information on the store poepoet batik to the wider comunity and expected poepoet batik shop of choice for the community

Keywords: *Multimedia Interractive, Marketing Communications Strategy*