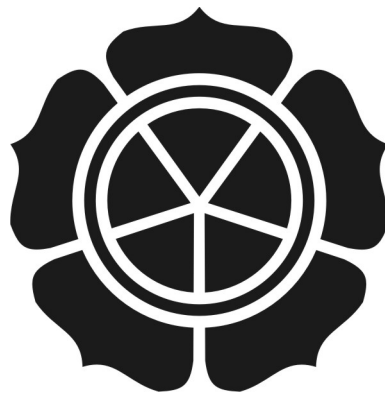


PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PADA HOTEL MANGKUTO

PAYAKUMBUH SEBAGAI MEDIA PROMOSI

SKRIPSI



disusun oleh :

Defri Yudha Prawira

08.12.3278

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2012

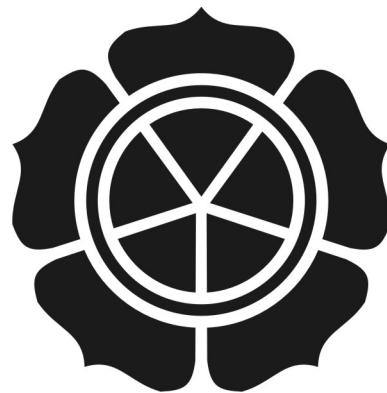
**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PADA HOTEL MANGKUTO
PAYAKUMBUH SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Defri Yudha Prawira

08.12.3278

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

AMIKOM

YOGYAKARTA

2012

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, Januari 2012

Defri Yudha Prawira

08.12.3278

HALAMAN MOTTO

☺ Ketika Tuhan belum menjawab doamu, Dia melatih kesabaranmu. Ketika Tuhan tak menjawabnya, Dia punya sesuatu yang lebih baik untukmu. (@pepatah) ☺

☺ Jangan takut melakukan kesalahan, karena dari kesalahan kamu tahu mana yang benar. Jangan putus asa, terus berusaha. (@pepatah) ☺

☺ Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu. Orang-orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan (Mario Teguh Quotes) ☺

☺ Semua kita ini adalah orang-orang yang memiliki kelebihan dan kekurangan, tinggal bagaimana kita mengoptimalkan potensi kelebihan kita dan meminimalkan kekurangan kita, karena keseimbangan ke semua unsur kita adalah kunci sukses yang akan kita raih. Kita bukan harus berhasil, bukan harus sukses, tapi kita harus mencoba untuk sukses tanpa kenal lelah dan kata menyerah, kegagalan adalah jenjang untuk sebuah kesuksesan bukan harus ditangisi dan disesali. (Mario Teguh) ☺

☺ Kebahagiaan tidak datang dari luar, tapi tumbuh di dalam hati Anda, yang membibit dari kesyukuran dan berkembang karena ketegasan untuk memilih kebaikan sebagai jalan hidup. Lakukanlah sesuatu dari hati Anda yang bersyukur, lalu perhatikan apa yang terjadi. (Mario Teguh) ☺

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk Allah Swt yang senantiasa memberi rahmat dan hidayah-Nya kepadaku.

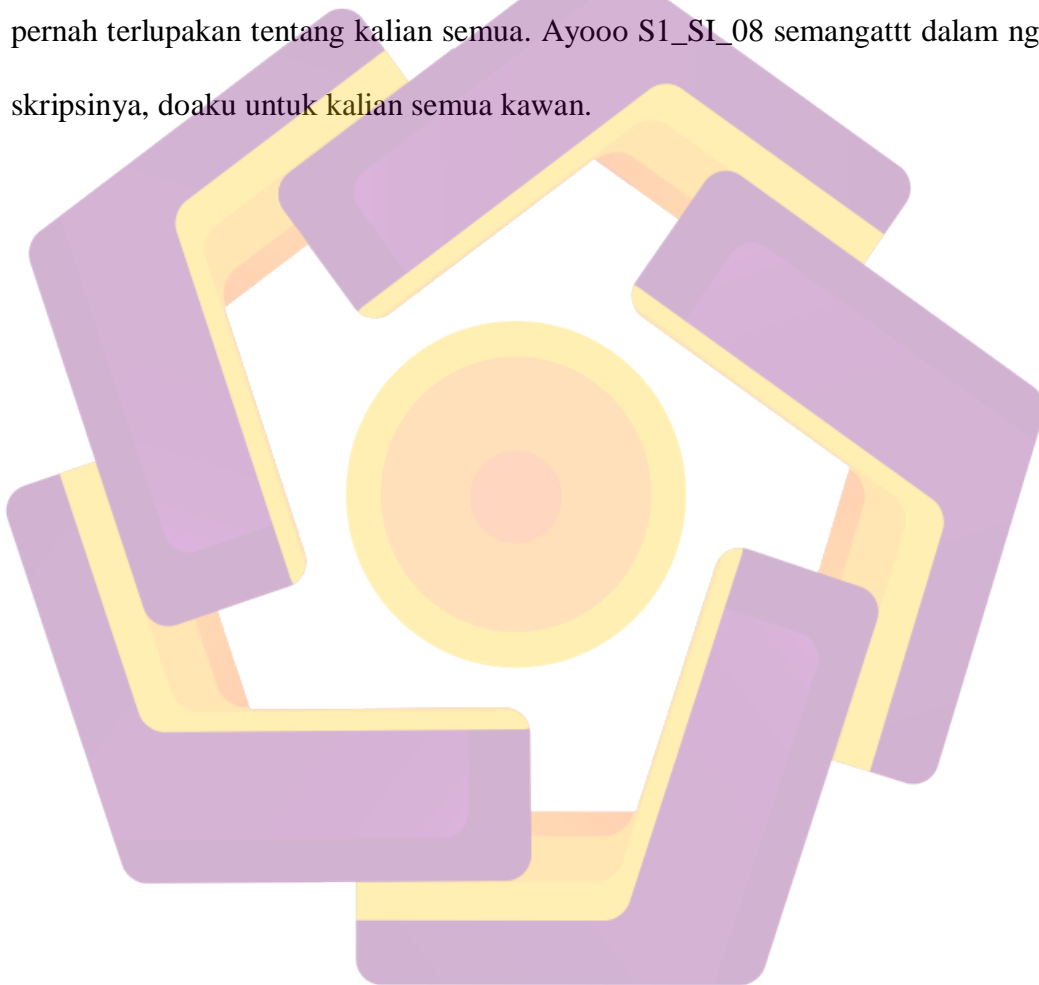
Untuk Mamaku tercinta Defita Gesti dan papa yang sangat ku sayang Nasri (alm) yang tidak pernah putus memberi kasih sayang dan memberi semangat serta motivasi dan doa yang tidak pernah berhenti untukku.

Untuk adekku Mona lisa, nenekku musalmi tercinta, om dargon satria, dodu perwira, devia roza yang tak pernah berhenti menyemangatkan dan slalu memberi nasehat-nasehat super kepadaku.

Untuk Ade cavalera yang selalu memberi semangat dan motivasi...☺

Untuk teman-teman IMMAM : khusus kepada angkatan perang zolvetriyodi, Aulia Rizky paketan ,wahyu adrian stek, jendral-jendral IMMAM Ranggi yutama, Mamak, Ucok, Rangga yutama yang sudah menetap di rumah, buat kopralkopralnya immam Ryan, Rinto, Eki, Iqbal, Ledi sky tambahan paketan si ul uniq dinar, teman-teman bakal konaga Ical ,Obor, arfan, Inyiak, Bsuk, nalnday, sendi, alak, rikis, onan, aris, rio ajo, anak-anak cra Bunga, Eko, Budi, Wawan, anak-anak thenextleader, ipit, yoli, baraik, cimit, yogi, debi, kupiang, teman-teman kos sekalian teman seperjuangan skripsi akhirnya selesai juga kita masbro Mas Andi, Mas.

Untuk teman-teman S1_SI_08 tidak terasa 6 semester kita lalui bersama, ada suka dan duka yang kita jalani bersama. Untuk semua teman-temanku yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu. Terima kasih banyak teman, kalian memberi arti persahabatan yang sesungguhnya. Sayang kalian semua teman-temanku, tidak akan pernah terlupakan tentang kalian semua. Ayooo S1_SI_08 semangat dalam ngerjain skripsinya, doaku untuk kalian semua kawan.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah Swt yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan Selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

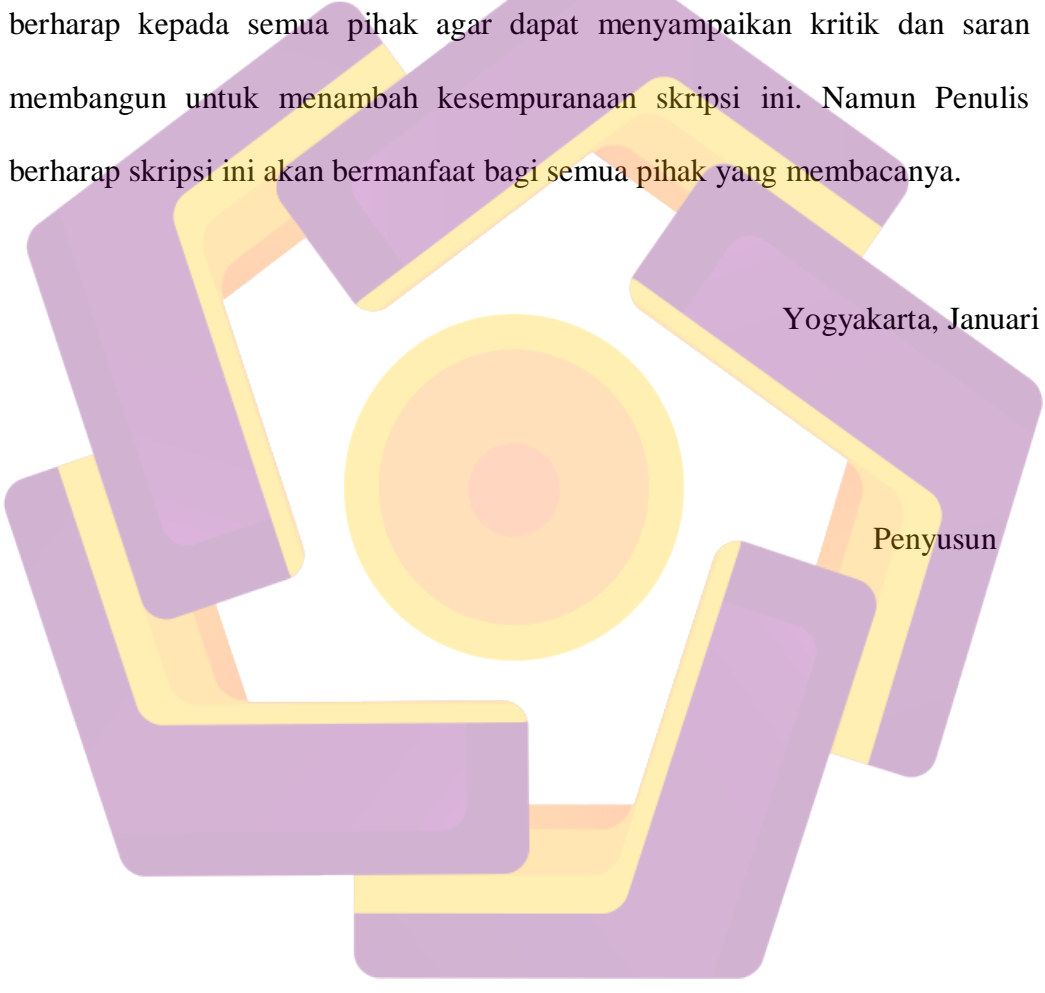
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.KOM, M.ENG.selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi
4. Kedua Orang Tua Saya.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Teman-teman Saya semasa kuliah.

7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelamahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun Penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, Januari 2012

Penyusun



DAFTAR ISI

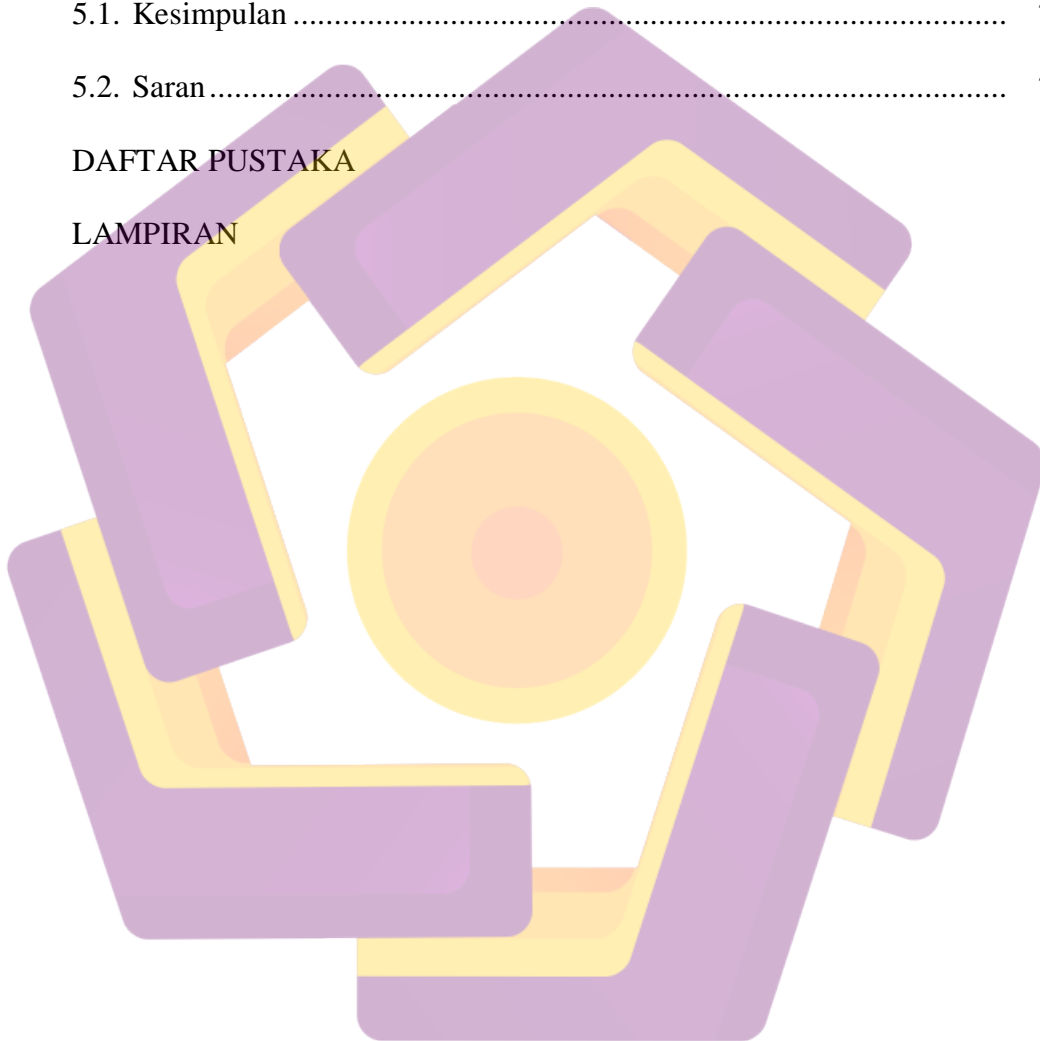
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRACT	xii
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4

1.5. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
II. LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Media.....	8
2.1.1. Pengertian Media.....	8
2.1.2. Media Interaktif.....	9
2.1.3. Jenis-Jenis Media	9
2.2. Multimedia.....	11
2.2.1. Pengertian Multimedia.....	11
2.2.2. Objek-Objek Multimedia	14
2.2.3. Struktur Sistem Informasi Multimedia	17
2.2.4. Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	20
2.3. Software Yang Digunakan.....	22
2.3.1. Macromedia Director MX.....	22
2.3.2. Macromedia Flash	25
2.3.3. Adobe Photoshop	27
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	29
3.1. Gambaran Umum Perusahaan.....	29
3.1.1. Sejarah Singkat berdirinya Hotel Mangkuto	29
3.1.2. Struktur Perusahaan	30
3.2. Deskripsi Tugas.....	31
3.2.1. Manager.....	31

3.2.2. Supervisor	31
3.2.3. Receptionist	31
3.2.4. Security.....	31
3.3. Fasilitas Yang Disediakan	31
3.3.1. Fasilitas Kamar	31
3.4. Analisis Sistem.....	32
3.5. Mendefenisikan Masalah.....	33
3.6. Analisis Pieces	34
3.6.1. Analisis Kinerja	34
3.6.2. Analisis Informasi	34
3.6.3. Analisis Ekonomi	36
3.6.4. Analisis Keamanan	37
3.6.5. Analisis Efisiensi	37
3.6.6. Analisis Pelayanan	37
3.6.7. Analisis Kelayakan Sistem	37
3.6.8. Analisis Kelayakan Teknologi	38
3.6.9. Analisis Kelayakan Operasional	38
3.6.10. Kelayakan hukum	38
3.7. Analisis Kebutuhan Non Fungsional	47
3.8. Perancangan	47
3.8.1. Merancang Konsep	48
3.8.2. Merancang isi	48

3.8.3. Menulis Naskah	53
3.8.4. Merancang Grafik	53
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	61
4.1. Memproduksi sistem	61
4.1.1. Adobe Photoshop.....	61
4.1.2. Adobe Flash CS3 Professional.....	62
4.1.3. Memasukan Objek.....	62
4.1.4. Memasukan File Gambar	63
4.1.5. Memasukan File Wav Dan Mp3.....	63
4.1.6. Membuat Kontrol Navigasi.....	64
4.1.7. Membuat Animasi Teks	66
4.1.8. Membuat Tampilan Full Screen	68
4.1.9. Membuat File Windows ptojector	68
4.2. Implementasi Program	69
4.2.1. Halaman Utama	69
4.2.2. Profile	69
4.1.3. Tipe Kamar	70
4.2.4. Fasilitas	70
4.2.5. Bioadata	71
4.3. Mengetes Sistem	71
4.4. Menggunakan Sistem	72

4.5. Memelihara Sistem	73
V. PENUTUP	75
5.1. Kesimpulan	75
5.2. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Desain Struktur linear.....	17
Gambar 2.2. Desain Struktur Hierarki.....	18
Gambar 2.3. Desain Struktur Piramida	18
Gambar 2.4. Desain Struktur polar	19
Gambar 2.5. Tampilan Interface macromedia Director MX	24
Gambar 2.6. Splash Screen Macromedia Flash MX.....	26
Gambar 2.7. Tampilan Area kerja Photoshop.....	28
Gambar 3.1. Stuktur Hotel mangkuto	30
Gambar 3.2. Struktur Hierarki Menu	51
Gambar 4.1. Mengimport File Dari Adobe Flash cs3 professional	63
Gambar 4.2. Membuat Tombol Navigasi Pada Adobe Flash	66
Gambar 4.3. Membuat Animasi teks pada Adobe Flash	67
Gambar 4.4. Halaman Utama	69
Gambar 4.5. Profile	69
Gambar 4.6. Halaman Tipe Kamar	70

Gambar 4.7. Halaman Fasilitas.....	70
Gambar 4.8. Halaman Biodata.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rincian Biaya Software	40
Tabel 3.2. Rincian Biaya Hardware	41
Tabel 3.3. Biaya Manfaat	42
Tabel 3.4. Hasil Analisis	46

INTISARI

Multimedia merupakan salah satu alat untuk mempermudah dalam penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Multimedia memungkinkan manusia bisa berinteraksi langsung dengan komputer melalui gambar, teks, audio, animasi dan video. sebagai contoh multimedia dapat di gunakan untuk membuat media interaktif, untuk keperluan persentasi, mendesain majalah, membuat animasi dan banyak lagi yang lainnya.

Hotel Mangkuto merupakan hotel yang bergerak di bidang jasa yang terletak 2km dari pusat kota Payakumbuh. Hotel yang berdiri pada tahun 1993 ini memiliki 30 kamar yang terdiri dari 10 kamar vip, 10 standar, 10 ekonomi, dengan fasilitas hotel yaitu restoran (restaurant) 3 ruang rapat (meeting room), kolam pancing, mushola dan mini bar. selain memiliki kantor pemasaran di kota Pekanbaru, hotel ini juga menggunakan media cetak sebagai sarana promosi dan pemasaran.

Cara promosi ini di rasakan masih kurang efektif untuk mencapai target pemasaran sehingga perlu di buat kan suatu cara promosi dengan menggunakan media interaktif. Selain dengan promosi yang gencar juga terus mempertahankan kualitas pelayanan kepada tamu yang nantinya di harapkan akan meningkatkan kunjungan wisatawan lokal maupun mancanegara ke hotel Mangkuto ini. Di samping itu dengan adanya media interaktif ini dapat menjadi daya saing hotel Mangkuto dengan hotel-hotel yang lain sekaligus menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan-wisatawan yang akan berkunjung ke Kota Payakumbuh.

Kata Kunci: Media Interaktif, Promosi, Hotel

ABSTRACT

Multimedia is one tool to facilitate the delivery of information in audio form video. Multimedia allow humans to interact directly with the computer through pictures, text, audio, animation and video. multimedia also produce something more interesting. as examples of multimedia can be used to make interactive media, for purposes of presentation, designing magazine, create animations and many others.

Hotel Mangkuto is engaged in hotel services, located 2km from the city center Payakumbuh. Hotel which was established in 1993 has 30 rooms consisting of 10 vip rooms, 10 standard, 10 economies, with facilities that the hotel restaurant (restaurant) 3 meeting rooms, pond fishing, praying and mini bar. besides having a marketing office in Pekanbaru city, the hotel also use print media as a means of promotion and marketing.

The way this campaign was less effective in its feel to achieve the targeted marketing that it needs in make a way promotion using interactive media, and therefore in the process of designing interactive media to do with the concepts and strategies that mature to produce an attractive design, communicative, creating the impression modern and exclusive so as to achieve the design goal. In addition to a vigorous campaign also continued to maintain a quality service to guests who will be expected to increase local and foreign tourist visits to the hotel Mangkuto ini. Di addition to the interactive media can be Mangkuto hotel's competitiveness with other hotels as well as a attraction for tourists who will visit Payakumbuh.

Keyword : *Interaktif Media, Promotion, Hotel*