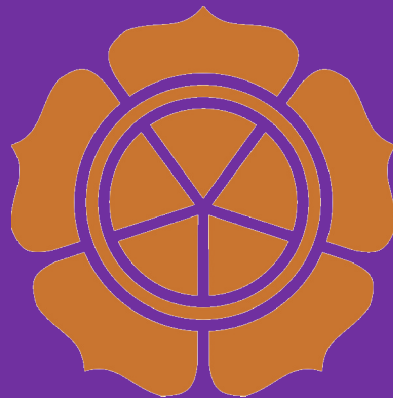


**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PADA SALON CANTIQ SKIN & BODY CARE DI  
YOGYAKARTA**

**skripsi**



**Disusun oleh :**

**Siti Istahan Rimadhona**

**08.22.0965**

**JURUSAN SISTEM INFORMATIKA STRATA SATU  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**“ AMIKOM” YOGYAKARTA**

**2010**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PADA SALON CANTIQ SKIN & BODY CARE DI  
YOGYAKARTA**

**skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada Jurusan Sistem Informasi



**Disusun oleh :**

**Siti Istahan Rimadhona**

**08.22.0965**

**JURUSAN SISTEM INFORMATIKA STRATA SATU  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
“ AMIKOM” YOGYAKARTA**

**2010**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKSI MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SALON  
CANTIQ SKIN & BODY CARE DI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Siti Istahan Rimadhona**

**08.22.0965**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Februari 2010

**Dosen Pembimbing,**



**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Siti Istahan Rimadhona**

**08.22.0965**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 April 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji Tanda Tangan**

**Nama Penguji**

**M.Rudyanto Arief,Mt  
NIK. 190302098**

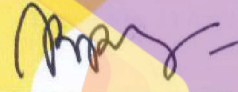
**Tanda Tangan**



**Bambang Sudaryanto,DRS,MM  
NIK. 190302029**

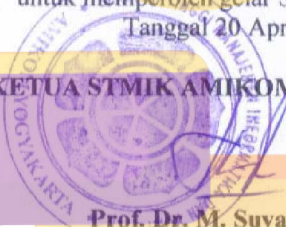


**Krisnawati,S.SI.MT  
NIK. 190302038**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 April 2010

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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, 21 April 2010

**SITI ISTAHAN RIMADHONA**

**08.22.0965**

## MOTTO

a minute to learn a life time to master

Tidak ada kekayaan yang melebihi akal, dan tidak ada kemelaratan yang melebihi kebodohan.

Berusahalah jangan sampai terlengah walau sedetik saja, karena atas kelengahan kita tak akan bisa dikembalikan seperti semula.

Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri.

## *Persembahan Kepada*

Semua guru-guruku yang telah membimbing dan memberikan banyak ilmu.

Kedua orangtuaku yang telah memberikan cinta, kasih sayang, pendidikan, nasihat, kesabaran dan semangat yang tak terhingga.

Pembimbingku Bapak M.Rudyanto Arief,MT dan seluruh dosen di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Temanku

Dian(ku tunggu curhat online  
kt),Lina,Nita,Ayu,Gugun(gundes),heru,faisal(bisa gila maen  
trus sm kmu),

Ira(ayo touring  
lagi),Somat,Arip(surip),Santo(Santometal),Joko,Munir,

JO Flas(mksh y dh dibuatin aplikasi yg bagus banget),

dandar,daud(yubi),temen - temen S1 transfer 08,dan semua yg g  
bisa disebut satu persatu,ingat inget saat kita ngumpul yo,g da  
kalian ga seru.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan semesta alam pemilik seluruh ilmu, atas semua rahmat dan kasih sayangNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pada Salon Cantiq Skon & Body Care”.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Yang terhormat Bapak Dr. Mohammad Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM, selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Yang terhormat Bapak M.Rudyanto Arief,MT, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaga memberikan petunjuk, masukan dan bimbingan hingga penyusunan skripsi ini selesai.
4. Yang terhormat Bapak dan Ibu dosen yang telah mendidik dan memberikan banyak ilmu.
5. Yang tercinta kedua orang tua penulis serta keluarga yang telah memberikan dukungan dan dorongan.
6. Yang tercinta teman-teman kuliah, teman-teman bloggers, terima kasih atas bantuan dan masukannya.



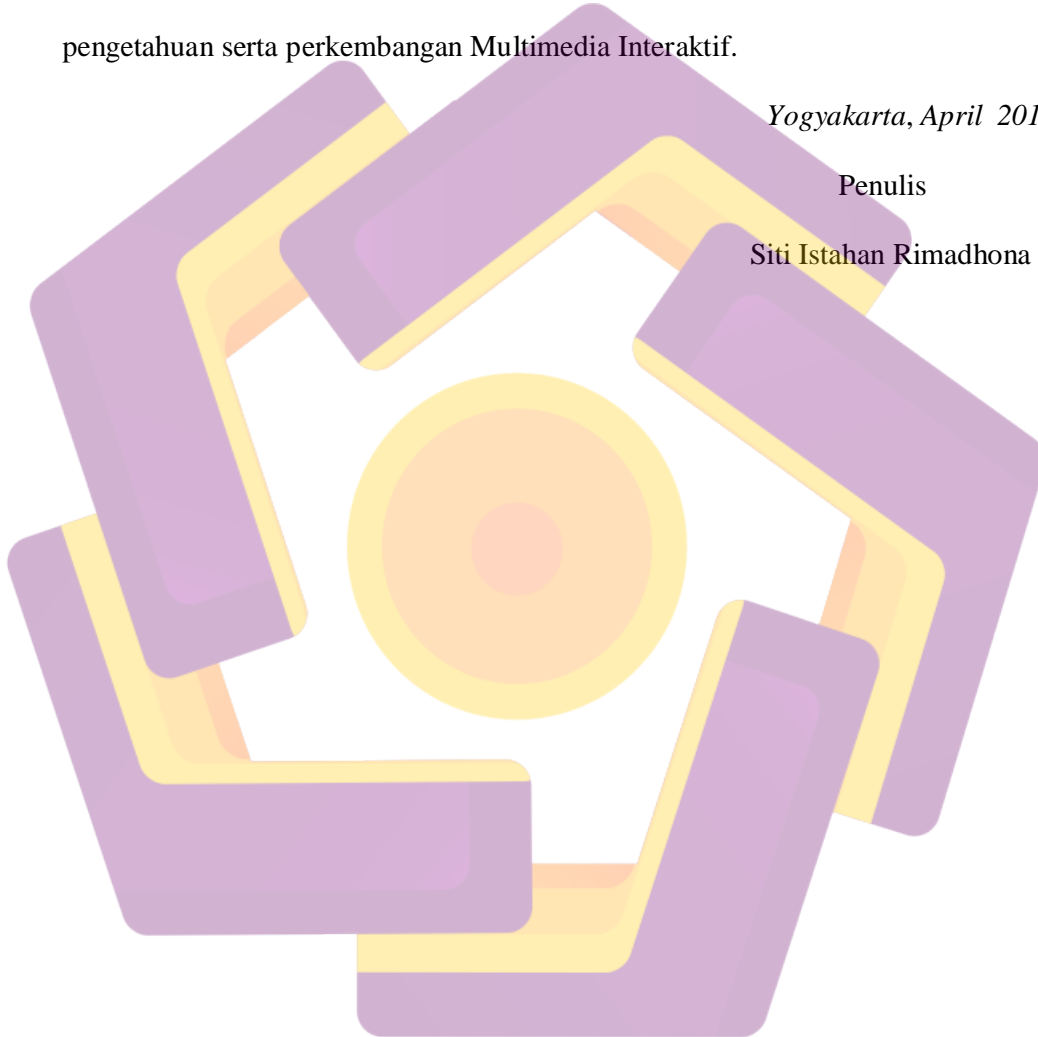
Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan rahmat dan karunianya, serta ilmu yang bermanfaat kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan.

Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta perkembangan Multimedia Interaktif.

*Yogyakarta, April 2010*

Penulis

Siti Istahan Rimadhona



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xix
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b>	
1.1 LatarBelakangMasalah.....	1
1.2 Rumusan masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Metode Pengumpulan data .....	4

1.6 Sistematika Penulisan .....	5
1.7 Jadwal Kegiatan .....	7

**BAB 11.DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM**

2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	8
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	8
2.1.2 Definisi Multimedia.....	10
2.1.3 Elemen – Elemen Multimedia .....	11
2.1.4 Langkah – langkah Pengembangan Multimedia .....	13
2.1.5 Macam – Macam Struktur Aplikasi Multimedia .....	17
2.2 Pengertian Profil Perusahaan .....	19
2.3 Penertian Multimedia Interaktif .....	21
2.4 Pengertian Promosi .....	22
2.4.1 Aplikasi Multimedia untuk Mendukung Promosi .....	23
2.5 Kriteria – Kriteria Multimedia yang Baik .....	24
2.6 Kelebihan dari Multimedia .....	25
2.7 Software untuk Mendesain Multimedia Interaktif .....	25
2.7.1 Macromedia Flash MX .....	26
2.7.2 Adobe Photoshop CS .....	28
2.7.3 Swish Max .....	32
2.7.4 Cool Edit Pro 2.0 .....	34
2.8 Tinjauan Umum .....	36

2.8.1	Sejarah Salon Cantiq Skin & Body Care .....	36
2.8.2	Lokasi Perusahaan .....	36
2.8.3	Struktur Organisasi .....	36
2.8.4	Visi dan Misi .....	37
2.8.5	Produk Perusahaan .....	38
2.8.5.1	Pelayanan dan Perawatan .....	38

## **BAB 111. ANALISIS SISTEM**

3.1	Tinjauan Umum .....	40
3.2	Pendefinisian Masalah .....	40
3.2.1	Tujuan dan Batasan Masalah .....	41
3.2.2	Masalah Dalam Sistem Multimedia .....	41
3.3	Analisis PIECES .....	43
3.3.1	Analisis kinerja ( <i>performance</i> ) .....	43
3.3.2	Analisis Informasi ( <i>Information</i> ) .....	44
3.3.3	Analisis Ekonomi ( <i>Economy</i> ) .....	45
3.3.4	Analisis Pengendali ( <i>Control</i> ) .....	46
3.3.5	Analisis Efisiensi ( <i>Efficiency</i> ) .....	47
3.3.6	Analisis Pelayanan ( <i>service</i> ) .....	48
3.4	Hasil Analisis PIECES .....	49
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem Promosi .....	50
3.5.1	Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	51

3.5.2 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	51
3.5.3 User / Pemakai ( <i>Brainware</i> ) .....	52
3.5.4 Informasi .....	52
3.6 Studi Kelayakan .....	53
3.6.1 Kelayakan Teknologi .....	54
3.6.2 Faktor Ekonomi .....	54
3.6.2.1 Metode Biaya – Manfaat .....	55
3.6.3 Faktor Operasional / Organisasi .....	67
3.6.4 Faktor Hukum .....	67
3.6.5 Komponen Analisis Biaya dan Manfaat .....	68
3.6 Merancang Konsep .....	71
3.7.1 Merancang Isi .....	72
3.7.2 Merancang Naskah .....	73
3.7 Merancang grafik .....	79
<b>BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Implementasi .....	80
4.2 Memproduksi Sistem .....	80
4.2.1 Mengedit Gambar dengan Adobe Photoshop CS .....	81
4.2.2 Pengeditan Suara dengan Cool Edit Pro .....	84
4.2.3 Penyatuan Gambar dengan Adobe flash CS3 .....	86
4.2.3.1 Membuat Menu Utama .....	87

4.2.3.2	Pencampuran Warna dengan Color Mixer .....	90
4.2.3.3	Motion Tween .....	91
4.2.3.4	Memulai Pembuatan Movie .....	93
4.2.3.5	Cara Membuat Tombol Link .....	94
4.2.3.6	Mengimpor file Suara .....	94
4.2.3.7	Membuat Menu Daftar harga .....	95
4.2.3.8	Membuat file Exe .....	99
4.3	Mengetes Sistem .....	100
4.3.1	White Box Testing .....	100
4.3.2	Black Box Testing .....	100
4.4	Menggunakan Sistem .....	102
4.5	memelihara Sistem .....	102
<b>BAB V. KESIMPULAN</b>		
5.1	Kesimpulan .....	104
5.2	Saran .....	105
<b>Daftar pustaka .....</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Elemen elemen Multimedia yang Digunakan .....	12
Tabel 2.1. Tabel Langkah – Langkah pengembangan multimedia.....	16
Tabel 2.3 Struktur Organisasi Pada Salon Cantiq .....	37
Tabel 3.1 Metode Wawancara.....	42
Tabel 3.2 Rancangan Analisis Biaya Manfaat .....	56
Tabel 3.3 Rancangan Analisis Biaya Manfaat .....	67
Tabel 3.4 Kelayakan .....	73
Tabel 3.1 Metode Wawancara.....	42
Tabel 3.2 Rancangan Analisis Biaya Manfaat .....	56
Tabel 3.3 Rancangan Analisis Biaya Manfaat .....	67
Tabel 3.4 Kelayakan .....	73

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.3 icon Struktur Desain .....	17
Gambar 2.4 Struktur Linear.....	17
Gambar 2.5 Struktur Hierarki.....	18
Gambar 2.6 Stuktur Piramid.....	18
Gambar 2.7 struktur Polar .....	19
Gambar 2.8 Tampilan interface Macromedia Flash MX .....	28
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS .....	32
Gambar 2.10 Tampilan Swish Max .....	34
Gambar 2.11 Tampilan Cool Editpro 2.0.....	35
Gambar 3.4 gambar Diagram Aplikasi .....	74
Gambar 3.5 Jendela Pembuka .....	76
Gambar 3.6 Menu Utama.....	77
Gambar 3.7 Menu Profil .....	77
Gambar 3.8 Menu Daftar Harga .....	78
Gambar 3.9 Menu Pelayanan dan Perawatan.....	79



Gambar 3.10 Menu Kontak.....	79
Gambar 3.11 Menu keluar.....	79
Gambar 4.1 Membuat Layer Baru.....	80
Gambar 4.2 Membuat File Gambar.....	82
Gambar 4.3 Menyeleksi Gambar.....	83
Gambar 4.4 Merubah Ukuran Gambar.....	84
Gambar 4.5 Kotak Dialog Open File.....	85
Gambar 4.6 Pemotongan atau penghapusan suara.....	86
Gambar 4.7 Kotak dialog Save As file.....	86
Gambar 4.8 Mengatur document baru pada Adobe Flash CS3.....	88
Gambar 4.9 Text Logo.....	87
Gambar 4.10 Background Kotak.....	87
Gambar 4.11 Dialog New Symbol.....	88
Gambar 4.12 Background Kotak.....	89
Gambar 4.13 Background Kotak samping.....	89
Gambar 4.14 Mengetikkan text pada stage.....	90

## INTISARI

Penelitian ini dilakukan di Salon Cantiq Skin & Body Care di Yogyakarta. Dari penelitian yang dilakukan, penulis bermaksud untuk membuat sebuah website yang mampu mengakomodasikan kebutuhan promosi serta pengenalan salon tersebut kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Selain kebutuhan promosi, dalam aplikasi tersebut juga terdapat media untuk berkomunikasi antara pelanggan dengan pihak salon. Di dalamnya juga menyajikan berbagai informasi yang berguna baik bagi pihak salon maupun pelanggan. Dalam aplikasi ini juga terdapat fasilitas yang dapat diakses oleh pihak salon yang berfungsi untuk menampilkan berbagai informasi yang berkaitan antara salon maupun pelanggan, seperti menampilkan pelayanan, maupun berbagai informasi dari salon kepada para pelanggan serta berbagai hal lainnya.

Diharapkan dengan adanya aplikasi ini mampu memudahkan pihak salon untuk memberikan berbagai informasi terkini yang dibutuhkan oleh berbagai pihak.

Keyword: Multimedia, Salon, Informasi

# Design Of Interactif Multimedia Aplication In Salon Cantiq skin & Body Care In Yogyakarta

Siti Istahan Rimadhona

Jurusan Sistem Informasi

YOGYAKARTA AMIKOM STMIK

## ABSTRACT

This research was conducted at Cantiq Salon Skin & Body Care in Yogyakarta. From this research, the author intends to create a website that is able to accommodate the need for salon promotion and introduction to the parties concerned.

In addition to promotional needs, in these applications there is also a medium for communication between the customer and the salon. It also presents a variety of useful information both for the salon and the customer.

In these applications also have facilities which can be accessed by the salon that serves to display various information related to the Salon as well as customers, such as displaying the service, as well as a variety of information from the salon to its customers and various other things.

The first goal of this aplikasi able to facilitate the salon to provide the latest information needed by the various parties.

Keyword: Multimedia, Salon, Information.