

**PERANCANGAN MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN
PROMOSI PADA DESA MARGOAGUNG SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Mediansah Dani Saputro

08.12.2981

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

**PERANCANGAN MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN
PROMOSI PADA DESA MARGOAGUNG SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai

derajat sarjana S1

pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Mediansah Dani Saputro

08.12.2981

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN
PROMOSI PADA DESA MARGOAGUNG SLEMAN YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mediansah Dany Saputro

08.12.2981

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Oktober 2011

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI PADA DESA MARGOAGUNG SLEMAN YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mediansah Dany Saputro

08.12.2981

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 24 Oktober 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302063

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 10 Desember 2012

KETUA STMIK 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 di tulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Oktober 2012



Mediansah Dany Saputro

HALAMAN MOTTO

**"Bangkit dan perbaikilah dengan sikap positif jika terjadi
penyesalan."**

"Hargailah waktumu dengan melakukan sesuatu yang bermanfaat."

"Kegagalan bukan akhir dari segalanya"

" YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH "

(TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah S.W.T. atas semua rahmat, karunia, taufiq, hidayah dan inayah-Nya, sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini diajukan sebagai syarat kelulusan Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Dengan sepenuh hati skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Ayah, Ibu, kakak dan adikku tercinta. Terima kasih atas motivasi dan doa restunya.
- Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom terima kasih atas segala bimbingan yang telah diberikan selama pengerjaan skripsi ini.
- Untuk keluarga besar (dari Bapak/Ibu) yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih dukungan dan doanya selama ini. Terima kasih atas kebaikan kalian semua.
- Spesial untuk Wiwin Lestari, terima kasih sudah menemani dalam proses pengerjaan skripsi ini sampai selesai.
- Teman-teman kelas S1 Si D, Gilang Willastra, Gilang A Ajr, Reza Ardhi, Febri, Dyka, JITC, dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas doa restu kalian selama ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji syukur penyusun panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya kepada penyusun, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan Multimedia Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi Pada Desa Margoagung Sleman Yogyakarta” ini.

Penulisan skripsi dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Strata I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam Penyusunan Laporan Skripsi ini, penyusun banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer STMIK“AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Ibu, Ayah dan keluarga, atas segala dorongan material dan spiritualnya..
5. Dan semua pihak yang telah membantu dalam meyelesaikan tugas ini.

Penyusun sangat berharap adanya saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan laporan Skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penyusun

sebagai manusia yang tak lebih dari manusia biasa yang kerap kali tak luput dari kesalahan.

Akhir kata semoga amal baik semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi oleh Allah SWT dan penyusun laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 13 Juli 2012

Mediansah Dany Saputro



DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Pernyataan	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiv
Intisari	xv
Abstract	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
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	4
1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1. Pengertian Multimedia	7
2.1.1. Definisi Multimedia	7
2.1.2. Kelebihan Multimedia	8
2.1.3. Elemen-elemen Multimedia	9
2.1.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia	10
2.2. Pengertian Promosi	15
2.2.1. Tujuan Promosi	15
2.2.2. Bauran Promosi	15

2.3. Pengembangan Aplikasi Multimedia	16
2.3.1. Mendefinisikan Masalah	18
2.3.2. Merancang Konsep	18
2.3.3. Merancang Isi	18
2.3.4. Menulis Naskah	18
2.3.5. Merancang Grafik	18
2.3.6. Memproduksi Sistem	18
2.3.7. Melakukan Uji Pemakaian	19
2.3.8. Menggunakan Sistem	19
2.3.9. Memelihara Sistem	19
2.4. Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	19
2.4.1. Adobe Flash Professional CS3	20
2.4.2. Adobe Audition 1.5	21
2.4.3. Adobe Photoshop CS3.....	22
 BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1. Analisis Sistem	23
3.1.1. Analisis Kelemahan (SWOT)	23
3.1.2. Analisis Kebutuhan	25
3.1.2.1. Analisis Kebutuhan Fungsional	25
3.1.2.2. Analisis Kebutuhan Nonfungsional	26
3.1.3. Analisis Kelayakan	28
3.1.3.1. Analisis Kelayakan Teknologi	29
3.1.3.2. Analisis Kelayakan Hukum	29
3.1.3.3. Analisis Kelayakan Operasional	29
3.2. Perancangan Sistem	30
3.2.1. Mendefinisikan Masalah	30
3.2.1. Merancang Konsep	30
3.2.2. Merancang Isi	31
3.2.3. Merancang Naskah	35
3.2.4. Merancang Grafik	46

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1. Memproduksi Sistem	55
4.1.1. Membuat Grafik	56
4.1.2. Import Image	57
4.1.2. Import Suara	58
4.1.3. Membuat Tombol	58
4.1.4. Membuat Animasi	59
4.2. Membuat File Executable (File *.exe)	60
4.2.1. Membuat File AutoRun	61
4.3. Pembahasan	61
4.3.1 Membuat Action Script Pada Masing-Masing Tombol	62
4.4. Mengetes Sistem.....	65
4.4.1. Pengetesan Unit	65
4.4.2. Uji coba aplikasi (Black Box Testing)	67
4.4.3. Menggunakan Sistem	69
4.5. Manual Program	70
4.5.1 Tampilan Intro	70
4.5.2 Tampilan Menu Utama	71
4.5.3 Tampilan Menu Profil	71
4.5.4 Tampilan Menu Wisata	72
4.5.5 Tampilan Menu Ekonomi	73
4.5.6 Tampilan Menu Budaya	73
4.5.7 Tampilan Menu Video.....	74
4.5.8 Tampilan Menu Map/Peta	75
4.6 Memelihara Sistem	75

BAB V. PENUTUP

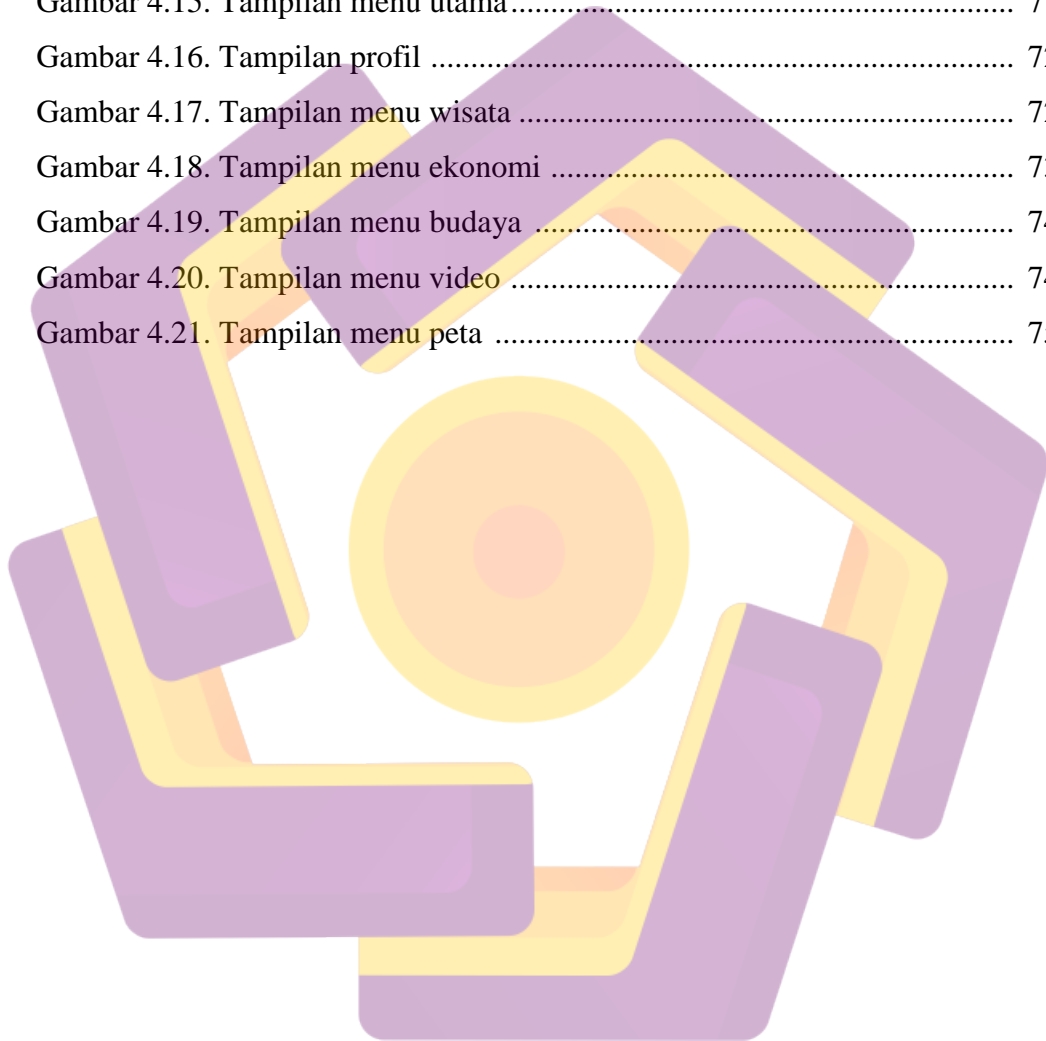
5.1. Kesimpulan	77
5.2. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA	79
-----------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

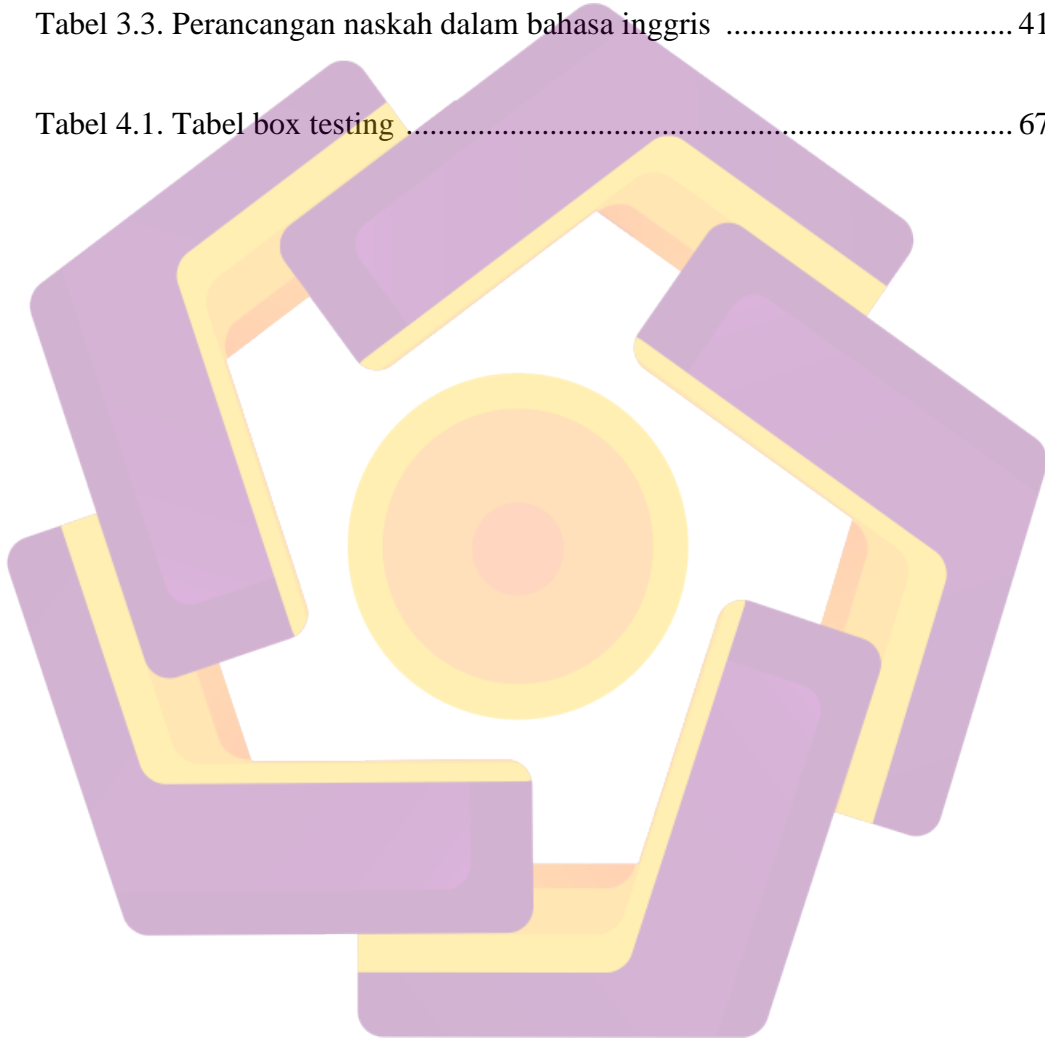
Gambar 2.1. Elemen-elemen multimedia	9
Gambar 2.2. Struktur linear	10
Gambar 2.3. Struktur menu	11
Gambar 2.4. Struktur hierarki	12
Gambar 2.5. Struktur jaringan	13
Gambar 2.6. Struktur kombinasi	14
Gambar 2.7. Pengembangan sistem aplikasi multimedia	17
Gambar 2.8. Tampilan Adobe Flash Professional CS3	20
Gambar 2.8. Tampilan Adobe Audition 1.5	21
Gambar 2.9. Tampilan Adobe Photoshop CS3	22
Gambar 3.1. Struktur Hirarki aplikasi multimedia	32
Gambar 3.2. Halaman intro.....	46
Gambar 3.3. Halaman Menu Utama	47
Gambar 3.4. Halaman Menu Home	48
Gambar 3.5. Halaman Potensi Wisata	49
Gambar 3.6. Halaman Potensi Ekonomi	50
Gambar 3.7. Halaman Potensi Sosial Budaya	51
Gambar 3.8. Halaman Video	52
Gambar 3.9. Halaman Peta	53
Gambar 3.10. Halaman Menu Exit	54
Gambar 4.1. Diagram alur proses produksi aplikasi	55
Gambar 4.2. Alamar desa margoagung.png	56
Gambar 4.3. Logo sleman.png	56
Gambar 4.4. Button.png	56
Gambar 4.5. Tampilan lembar kerja adobe flash Cs3.....	57
Gambar 4.6. Import gambar to library	57
Gambar 4.7. Import suara to library	58
Gambar 4.8. Membuat tombol	59
Gambar 4.9. Membuat animasi kotak	59

Gambar 4.10. Membuat file executable	60
Gambar 4.11. Testing Tampilan intro	66
Gambar 4.12. Testing Tampilan menu utama	66
Gambar 4.13. Testing Tampilan menu profil	67
Gambar 4.14. Tampilan intro	70
Gambar 4.15. Tampilan menu utama	71
Gambar 4.16. Tampilan profil	72
Gambar 4.17. Tampilan menu wisata	72
Gambar 4.18. Tampilan menu ekonomi	73
Gambar 4.19. Tampilan menu budaya	74
Gambar 4.20. Tampilan menu video	74
Gambar 4.21. Tampilan menu peta	75



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Strategi-strategi analisis SWOT	24
Tabel 3.2. Perancangan naskah dalam bahasa indonesia	35
Tabel 3.3. Perancangan naskah dalam bahasa inggris	41
Tabel 4.1. Tabel box testing	67



INTISARI

Pada saat ini sistem informasi yang digunakan untuk mempromosikan Desa Margoagung sebagai desa yang berpotensi masih menggunakan media brosur maupun website, namun alangkah baiknya informasi dikemas lebih interaktif dan dapat ditelusuri secara luas, mudah, dan murah dengan menggunakan media informasi dalam sebuah program yang interaktif.

Perancangan multimedia interaktif ini bertujuan untuk mengenalkan dan mempromosikan Desa Margoagung sebagai desa yang berpotensi kepada masyarakat luas. Multimedia interaktif Desa Margoagung dirancang secara sederhana namun tetap komunikatif, yang kemudian disimpan pada sebuah file CD berbentuk .exe. Adanya Multimedia interaktif Desa Margoagung diharapkan bisa mengenalkan sekaligus bisa mempromosikan Desa Margoagung sebagai Desa yang berpotensi.

Pembuatan media informasi ini menggunakan software Adobe Flash CS3 sebagai software utama dalam pembuatan aplikasi yang didukung dengan software lain yaitu Adobe Photoshop CS3 untuk mengolah gambar serta Adobe Audition CS3 sebagai pengolah suara.

Kata Kunci : Perancangan , Multimedia Interaktif, Adobe Flash CS3

ABSTRACT

At this time the information systems used to promote the village as a village Margoagung potentially still using media brochure or website, but it is good information packed more interactive and searchable widely, easily, and cheaply by using the information in an interactive program.

Designing interactive multimedia aims to introduce and promote the village as a village Margoagung potentially to the wider community. Interactive Multimedia Margoagung Village is designed in a simple yet communicative, which is then stored on a CD-shaped file. Exe. The existence of Interactive Multimedia Margoagung Village is expected to be introduced at the same time can promote the Village Margoagung As with potentially village.

Making this information media using Adobe Flash CS3 as the primary software in the creation of applications that are supported by other software, namely Adobe Photoshop CS3 for image processing and Adobe Audition CS3 as voice processing.

Keywords : *Designing, Multimedia Interactive, Adobe Flash CS3*

