

**PROFIL PERUSAHAAN DI SHANGRILLA KARAOKE  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**Tugas Akhir**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

**Fatchur Hamzah**

**06.02.6416**

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

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**Profil Perusahaan Shangrilla Karaoke  
Untuk Media Promosi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fachur Hamzah 06.02.6416**

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 15 februari 2012

**Dosen Pembimbing**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.  
NIK. 190302105**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**Profil Perusahaan Shangrilla Karaoke  
Sebagai Media Promosi**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fatchur Hamzah**

**06.02.6416**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Februari 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ferry Wahyu Wibowo, S. Si., M.Cs.**  
**NIK. 190000005**



**Sudarmawan, S.T., M.T**  
**NIK. 190302035**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 15 Februari 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN KEASLIAN

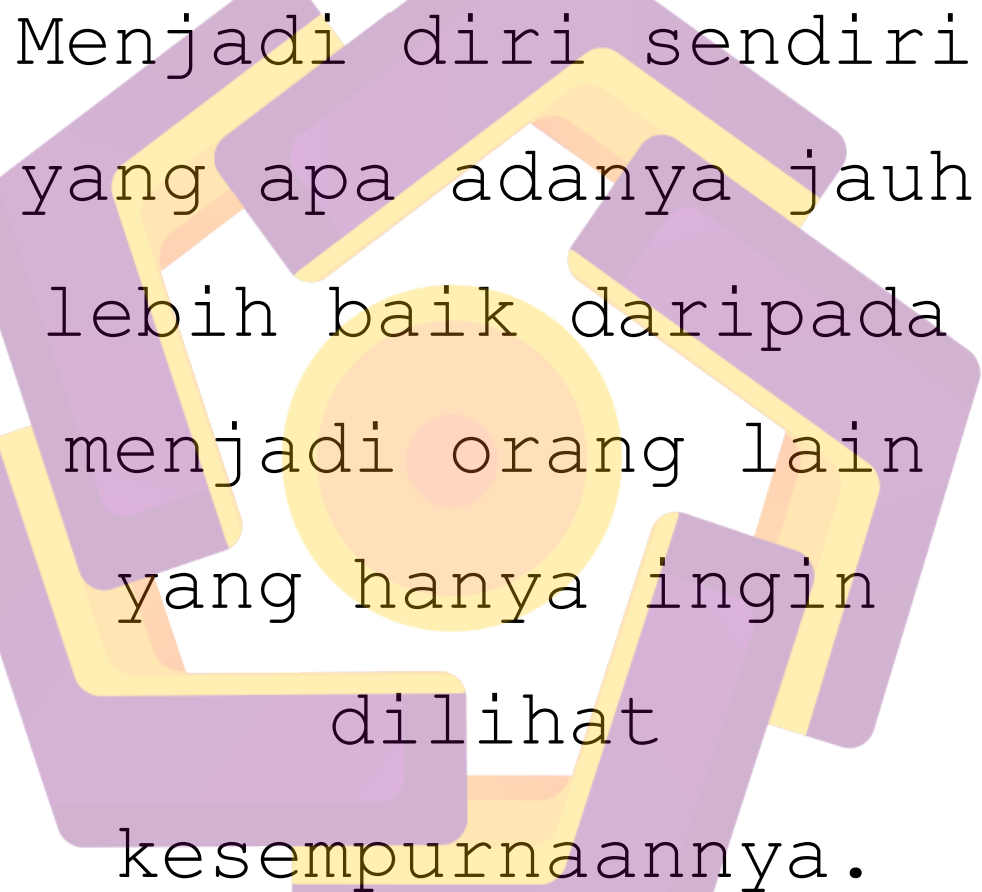
Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya seni sendiri (ASLI), dan ini Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Februari 2012

**Fatchur Hamzah**

**NIM. 06.02.6416**

## MOTTO



Menjadi diri sendiri  
yang apa adanya jauh  
lebih baik daripada  
menjadi orang lain  
yang hanya ingin  
dilihat  
kesempurnaannya.

## PERSEMBAHAN

Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah dan kekuatan yang Kau berikan kepadaku sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terima kasih kepada orang tuaku yang selalu mendoakan yang terbaik untukku, terutama ibukku yang selalu sabar menghadapi aku dan sampai terselesaikannya Tugas Akhir ini (walau banyak halangan), dan telah memberi dukungan dalam bentuk apapun. Buat Ayahku tercinta yang sudah tenang di alam sana, yah aku selesai... hiks hiks. Thaks mom and dad! Buat kakak-kakakku yang kucintai (bohong dikit) terima kasih untuk segala dukungan materi ataupun nasehatnya. Terima kasih juga buat teman-teman (tidak bisa disebutkan satu per satu) yang tidak pernah lepas dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Terima kasih juga buat laptopku yang selalu menemaniku dalam penyelesaian Tugas Akhir ini (gak ada loe gak rame my chiby-chiby red. Laptop)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “**Profil Perusahaan Shangrilla Karaoke Sebagai Media Promosi**”.

Penulisan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Diploma III jurusan Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
3. Bapak dan Ibu Saya yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Pimpinan dan Karyawan Shangrilla Karaoke yang selalu bersedia memberikan informasi dalam penelitian tugas akhir ini.
5. Para Dosen “STMIK AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan.

6. Segenap staf dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu dalam kelancaran administrasi sampai dengan terselesaikannya tugas akhir ini.
7. Semua pihak serta rekan-rekan yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca maupun pengguna aplikasi yang kami buat ini, kami harapkan demi kesempurnaan pengembangan kedepan.

Kahir kata penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan bagi semua yang membaca serta yang menggunakan aplikasi ini.

Yaogyakarta, Maret 2012

Penulis



## DAFTAR ISI

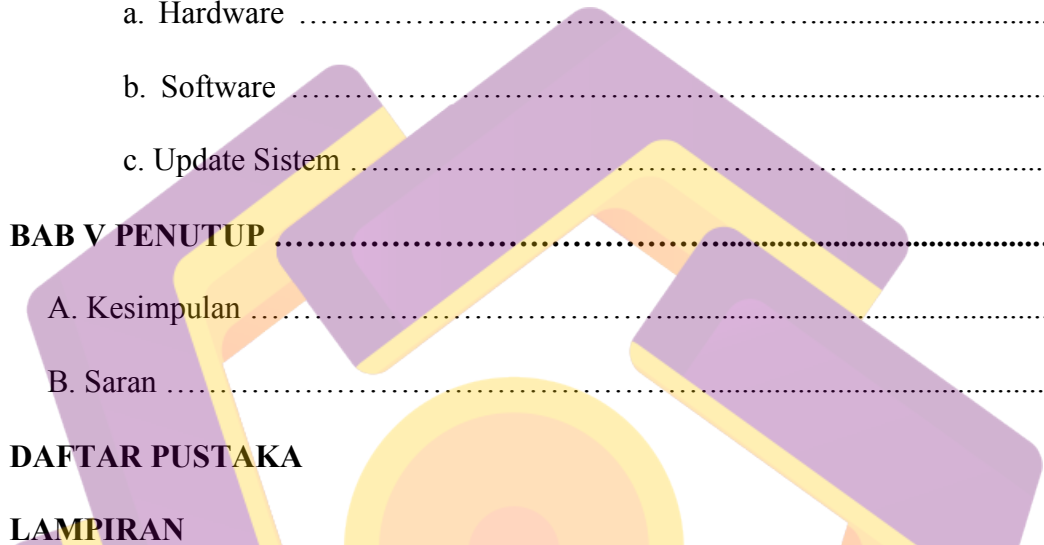
### SAMPUL DEPAN

Cover .....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Pernyataan Keaslian .....	iv
Motto .....	v
Halaman Persembahan .....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Gambar .....	xiv
Intisari .....	xviii
<i>Abstract</i> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah .....	2
C. Batasan Masalah .....	2
D. Tujuan dan Manfaat .....	3
E. Metode Pengumpulan Data .....	5
F. Sistematika Penelitian .....	6

<b>BAB II DASAR TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. Konsep Dasar Multimedia .....	8
1. Pengertian Multimedia .....	8
2. Sejarah Multimedia .....	8
3. Elemen-elemen Multimedia .....	9
B. Macam-macam Struktur Informasi Manajemen .....	15
1. Srtuktur Linear .....	15
2. Struktur Hierarki .....	15
3. Struktur Non Linear .....	16
4 . Struktur Komposit .....	16
C. Pengembangan Sistem Multimedia .....	17
1. Siklus hidup pengembangan aplikasi (sistem) multimedia .....	17
2. Langkah-langkah dalam pengembangan sistem multimedia .....	18
D. System Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	21
1. Adobe Photoshop cs3 .....	22
a. Menu Bar .....	23
b. Option Bar .....	23
c. Tool Bar .....	24
d. Area Kerja .....	26
e. Palette .....	27
2. Macromedia Director MX .....	27
a. Menu Bar .....	28

b. Tool Bar .....	29
c. Tool Box .....	29
d. Cast Member .....	32
e. Score .....	32
f. Stage .....	32
g. Property Inspector .....	33
h. Panel Library .....	33
3. Adobe Audition 2.0 .....	34
a. Bagaimana Adobe Audition bekerja .....	34
b. Nama WaveForm .....	35
c. Menu Bar .....	35
d. Tool Bar .....	36
e. Display Range Bar .....	36
f. Display Range Bar .....	36
<b>BAB III TINJAUAN UMUM .....</b>	<b>38</b>
A. Sejarah Berdirinya .....	38
B. Visi dan Misi .....	39
C. Fasilitas Karaoke .....	40
a. Makanan .....	43
b. Minuman .....	45
D. Struktur Organisasi .....	47
E. Media Promosi .....	49

<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
A. Mendefinisikan Masalah .....	51
B. Merancang Konsep .....	51
C. Merancang Isi .....	52
D. Merancang Naskah .....	53
1. Rancangan Diagram Aplikasi .....	54
2. Perancangan Aplikasi .....	56
a. Tampilan Intro .....	56
b. Tampilan Menu Utama .....	57
c. Tampilan Menu Sejarah .....	58
d. Tampilan Menu Visi dan Misi .....	59
e. Tampilan Menu Organisasi .....	60
f. Tampilan Menu Fasilitas .....	61
g. Tampilan Menu Makanan dan Minuman .....	62
E. Merancang Grafik .....	63
F. Memproduksi Sistem .....	64
1. merancang Sistem .....	64
2. Pembuatan Desain Grafik Pada Adobe Photoshop Cs 3 .....	65
3. Mengolah Suara Dengan Adobe Audition 2.0 .....	66
4. Membuat Aplikasi Pada Macromedia Director .....	69
G. Implementasi Sistem .....	81
1. Mengetes Sistem .....	81



2. Manual Sistem .....	82
3. Tampilan Rincian Sistem .....	83
4. Memelihara Sistem .....	86
a. Hardware .....	87
b. Software .....	87
c. Update Sistem .....	87
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear .....	15
Gambar 2.2 Struktur Hierarki .....	15
Gambar 2.3 Struktur Non Linear .....	16
Gambar 2.4 Struktur Komposit .....	16
Gambar 2.5 Proses Pengembangan Sistem Multimedia.....	20
Gambar 2.6 Default Photoshop CS3 .....	22
Gambar 2.7 Menu Bar .....	22
Gambar 2.8 Option Bar .....	23
Gambar 2.9 Tool Box .....	23
Gambar 2.10 Subtool .....	25
Gambar 2.11 Area Kerja Photoshop .....	25
Gambar 2.12 Palette .....	26
Gambar 2.13 tampilan Interface Macromedia Director MX 2004.....	27
Gambar 2.14 Interface Adobe Audition 2.0 .....	34
Gambar 2.15 Nama WaveForm.....	34
Gambar 2.16 Menu Bar .....	35
Gambar 2.17 Tool Bar .....	35
Gambar 2.18 Display Range Bar .....	35
Gambar 2.19 Area Kerja Adobe Audition .....	36

Gambar 3.1 Small Room .....	41
Gambar 3.2 Medium Room .....	41
Gambar 3.3 Large Room .....	42
Gambar 3.4 VIP Room .....	42
Gambar 3.5 Menu Makanan .....	44
Gambar 3.6 Pisang Bakar .....	44
Gambar 3.7 Omelette .....	44
Gambar 3.8 Lumpia .....	44
Gambar 3.9 Chicken Wing .....	44
Gambar 3.10 Nasi Goreng .....	45
Gambar 3.11 Spagetti Bolognese .....	45
Gambar 3.12 Menu Minuman .....	46
Gambar 3.13 Ice Chocolate .....	46
Gambar 3.14 Coffe Mocca .....	46
Gambar 3.15 Wedang Jahe .....	46
Gambar 3.16 Choco A'la Mode .....	46
Gambar 3.17 Struktur Organisasi .....	47
Gambar 3.19 Brosur .....	50
Gambar 4.1 Rancangan Aplikasi .....	54
Gambar 4.2 Sketsa tampilan Info.....	56
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama .....	57

Gambar 4.4 Tampilan Menu Sejarah .....	58
Gambar 4.5 Tampilan Menu Visi Misi.....	59
Gambar 4.6 Tampilan Menu Organisasi .....	60
Gambar 4.7 Tampilan Menu Fasilitas .....	61
Gambar 4.8 Tampilan Menu .....	62
Gambar 4.9 penggunaan Software untuk Merancang Sistem .....	64
Gambar 4.10 Tampilan Kotak Dialog Adobe Photoshop .....	65
Gambar 4.11 Tampilan default Adobe Photoshop CS3 .....	66
Gambar 4.12 Tampilan Menu Open Waveform Adobe Audition .....	67
Gambar 4.13 Tampilan pemotongan Lagu dengan Adobe Audition .....	68
Gambar 4.14 Tampilan Menu Transport Control Adobe Audition .....	69
Gambar 4.15 Tampilan Property Inspector Macromedia Director .....	70
Gambar 4.16 Tampilan Import pada Macromedia Director .....	71
Gambar 4.17 Tampilan Kotak Dialog Import .....	72
Gambar 4.18 Tampilan Cast Member pada Macromedia Director .....	73
Gambar 4.19 Tampilan Stage Pada Macromedia Director .....	73
Gambar 4.20 Tampilan Pengaturan dari Cast Member masuk ke Score.....	74
Gambar 4.21 Tampilan Pembuatan Teks .....	75
Gambar 4.22 Tampilan Perubahan Teks .....	75
Gambar 4.23 Tampilan Perubahan Warna Teks .....	76
Gambar 4.24 Tampilan Frame Pada Score .....	77



Gambar 4.25 Tampilan Kotak Dialog untuk Menulis Script .....	77
Gambar 4.26 Tampilan Kotak Dialog Pada Behaviour Inspector Tombol .....	78
Gambar 2.27 Tampilan Kotak Dialog Pada Behaviour Inspector.....	79
Gambar 2.28 Tampilan Sound yang sudah Diimport.....	80
Gambar 4.29 Tampilan Kotak Dialog Publish Settings .....	81
Gambar 4.30 Tampilan Intro.....	83
Gambar 4.31 Tampilan Menu Utama .....	83
Gambar 4.32 Tampilan Menu Sejarah .....	84
Gambar 4.33 Tampilan Menu Visi Misi .....	84
Gambar 4.34 Tampilan Menu Organisasi.....	85
Gambar 4.35 Tampilan Menu Fasilitas.....	85
Gambar 4.36 Tampilan Menu Menu ( Makanan & Minuman ) .....	86

## INTISARI

Visualisasi Media mewakili pengertian iklan *multimedia* dalam penggunaan dalam aspek berbagai segmen. Pengertian iklan *multimedia* adalah penggunaan komputer untuk menyajikan iklan dan mendefinisikan berbagai macam produk dalam memperkenalkan ke society umumnya. Iklan *Multimedia* sangat baik untuk yang sehingga dapat berinteraksi, berkomunikasi karya navigasi, dan komunikasi.

*Multimedia* sering digunakan dalam dunia hiburan, disamping *multimedia* juga bermanfaat bagi dunia educatin dan digunakan sebagai instruksi. Beberapa elemen dari *multimedia* seperti misalnya teks, suara, video gambar, dan. Berdasarkan manfaat dan fungsinya *multimedia* sangat penting digunakan oleh berbagai bidang kerja. Pengertian iklan. Adalah penggunaan media pembayaran oleh penjual untuk mengkomunikasikan informasi (ide, barang, jasa) atau organisasi yang mewakili alat promosi yang kuat.

Iklan tersebut ada beberapa strategi yakin yang paling diterapkan menjadi produk masyarakat difraksi tahu itu. Pembuatan software iklan penggunaan berbagai perangkat lunak iklan banyak yang difraksi digunakan untuk membuat iklan. Dan dalam pembuatan iklan harus melalui beberapa fase dalam siklus pengembangan sistem *multimedia*. Dilalui fase itu adalah mendefinisikan masalah, desain konsep, desain isi, menyalin desain, grafik desain, sistem produksi, pengujian sistem, dan memelihara sistem.

**Kata Kunci:** Media Visualisasi Iklan, Siklus pengembangan sistem *multimedia*, pembuatan iklan

## **ABSTRACT**

*Media Visualisation represent congeniality of advertisement of multimedia in usage of in various segment aspect. Congenaality of advertisement of multimedia is usage of computer to present advertisement and define assortedly of product to in introducing to sciety generally. Advertisement of Multimedia very good for which so that can have interaction, navigation, masterpiece, and communicate.*

*Multimedia is often used in the world of entertainment amusement, despitefully multimedia also be of benefit to educatin world and used as by instruction. Some element of multimedia for example like text, voice, video, and picture. Pursuant to benefit and its function of very important multimedia used by various area working. Congeniality of advertisement. Is an usage of payment media by seller to communicate information (idea, goods, service) or organisation representing strong promotion appliance.*

*The advertisement there are some strategy unsure which most be applied to be an diffraction society product know it. Making of advertisement use various software for advertisement many software which is diffraction used to make advertisement. And in making of advertisement have to through some phase in cycle system development of multimedia. Passed by phase it is define problem, design concept, design content, design copy, design graph, producing system,system test, and look after system.*

**Keyword** : Media Visualizing Advertisement, Cycle system development of multimedia, making of advertisement