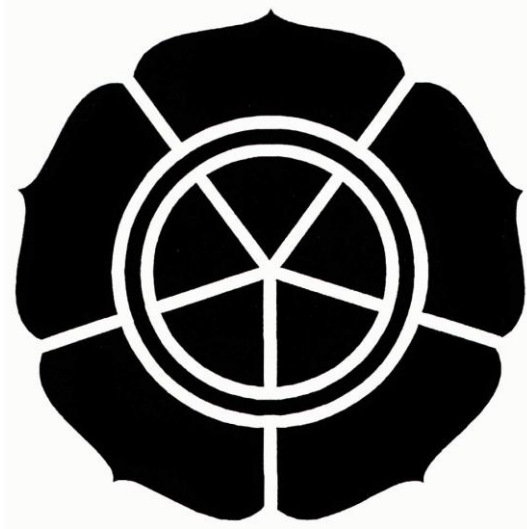


**APLIKASI
MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI
PEMASARAN PET SHOP RING ROAD UTARA No 7
YOGYAKARTA**



Kelompok :

- | | |
|---------------------------------|-------------------|
| 1. Eko Hartanto | 07.02.6665 |
| 2. Mohamad Herry Wihanda | 07.02.6701 |

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

“AMIKOM YOGYAKARTA”

2010

PERSETUJUAN

APLIKASI

MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI

PEMASARAN PET SHOP

RING ROAD UTARA No 7 YOGYAKARTA


Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kelompok :

1. Eko Hartanto 07.02.6665
2. Mohamad Herry Wihanda 07.02.6701

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 19 Juli 2010

Dosen Pembimbing,


Erik Hadi Saputra, S.Kom
NIK.190302107

PENGESAHAN
APLIKASI
MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI
PEMASARAN PET SHOP
RING ROAD UTARA No 7 YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kelompok :

1. Eko Hartanto 07.02.6665
2. Mohamad Herry Wihanda 07.02.6701

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juli 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Heri Sismoro, S.Kom., M.Kom.

NIK.190302057

Kusrini, Dr., M.Kom.

NIK.190302106

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Tanggal 19 Juli 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERSEMBAHAN

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini ku persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia dan segala sesuatu yang tidak kurang kepada diri saya dalam mengerjakan skripsi ini hingga selesai.

Kepada ayah ibunda saya yang saya sangat cintai yang memberi dukungan penuh kepada saya atas segala sesuatu yang saya butuhkan selama kuliah hingga akhir dan keluarga saya yang memberikan motivasi agar saya segera menyelesaikan kuliah saya. Kepada pujaan hati saya yang sangat saya sayangi zita yang telah sabar dalam membimbing saya dan selalu memberi segala pengertiannya bagi diri saya tanpa lelah. Tidak lupa buat semua teman-teman yang telah memberi banyak masukan dan support pada saya trimakasih untuk semuanya.

MOTTO:

Kerjakan segala sesuatu yang kita yakini dengan sepenuh tenaga dan tanpa lelah maka pasti akan selalu ada jalan keluar dari mana saja tanpa terpikir oleh kita sebelumnya. Percaya, yakin, dan kerja keras adalah kata kunci dari apa yang kita jalani di hidup ini. Malas kata kunci untuk sebuah kehancuran bagi kita sendiri dan orang-orang yang ada di dekat kita.

INTISARI

Multimedia adalah salah satu media yang sangat pesat perkembangannya, dan teknologinya pun semakin hebat. Perkembangan ini tidak lain karena kebutuhan akan fasilitas untuk memanjakan telinga dan mata para pengguna. Semakin bagus fasilitas multimedia maka para pengguna akan semakin terkesan.

Multimedia tidak hanya digunakan untuk membuat konser yang spektakuler dan menghibur, tetapi juga dapat digunakan untuk promosi media. Studi Media sangat penting untuk pengembangan promosi bisnis. Dimana media membuat promosi lebih menarik untuk pengguna. Multimedia digunakan sebagai media dalam mempromosikan atau memperkenalkan usaha atau bisnis. Dalam aplikasi ini terdapat berbagai multimedia animasi dan iringan musik. Dengan menggunakan media ini pembeli dijamin akan tertarik. Jadi, semakin lancar proses pengembangan usaha akan menjadi multimedia sebagai sarana informasi ataupun promosi.

Dalam penggunaan multimedia sangat penting dalam sarana informasi, karena alat multimedia yang sebagian besar favorit saat ini. Ini akan mudah sekali dicerna oleh masyarakat. Selain informasi multimedia untuk dapat memfasilitasi yang efisien dan menarik, sehingga informasi tersebut dapat tepat sasaran. Ini dapat dibuat dalam nilai jual tinggi dalam menginformasikan usaha kita.

Kata Kunci : Aplikasi multimedia sebagai media pemasaran usaha pet shop

ABSTRACT

Multimedia is one of the very rapid development of media, technology and even larger. It's not because of development needs to pamper falisitas ears and eyes of users. More always wanted to help multimedia facilities so that users would be more impressed.

Multimedia is not only used to make the concert a spectacular and entertaining, but also can be used for media promotions. Media studies is very important for the development of a business promotion. Where if the media made more attractive promotions that interest for the viewer. Multimedia is used as the media in promoting or introducing a line of business. The study found a variety of multimedia animation and musical accompaniment. By using this media buyer is guaranteed to be interested. So the more smoothly the process of business development will be the multimedia as a means of information or promotion.

In the use of multimedia is very important in the means of information, because multimedia is a tool that most of the current favorite. It will be easy once digested by the community. In addition to the multimedia information to be able to facilitate an efficient and attractive, so the information can be right on target. This can be made in selling high value in informing our efforts.

Keyword : Multimedia applications as pet shop business media marketing

Kata Pengantar

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena atas ridho dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Maksud dan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Studi D3 Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu penulis juga dapat mencoba menerapkan dan membandingkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dibangku kuliah dengan kenyataan yang ada di lingkungan kerja.

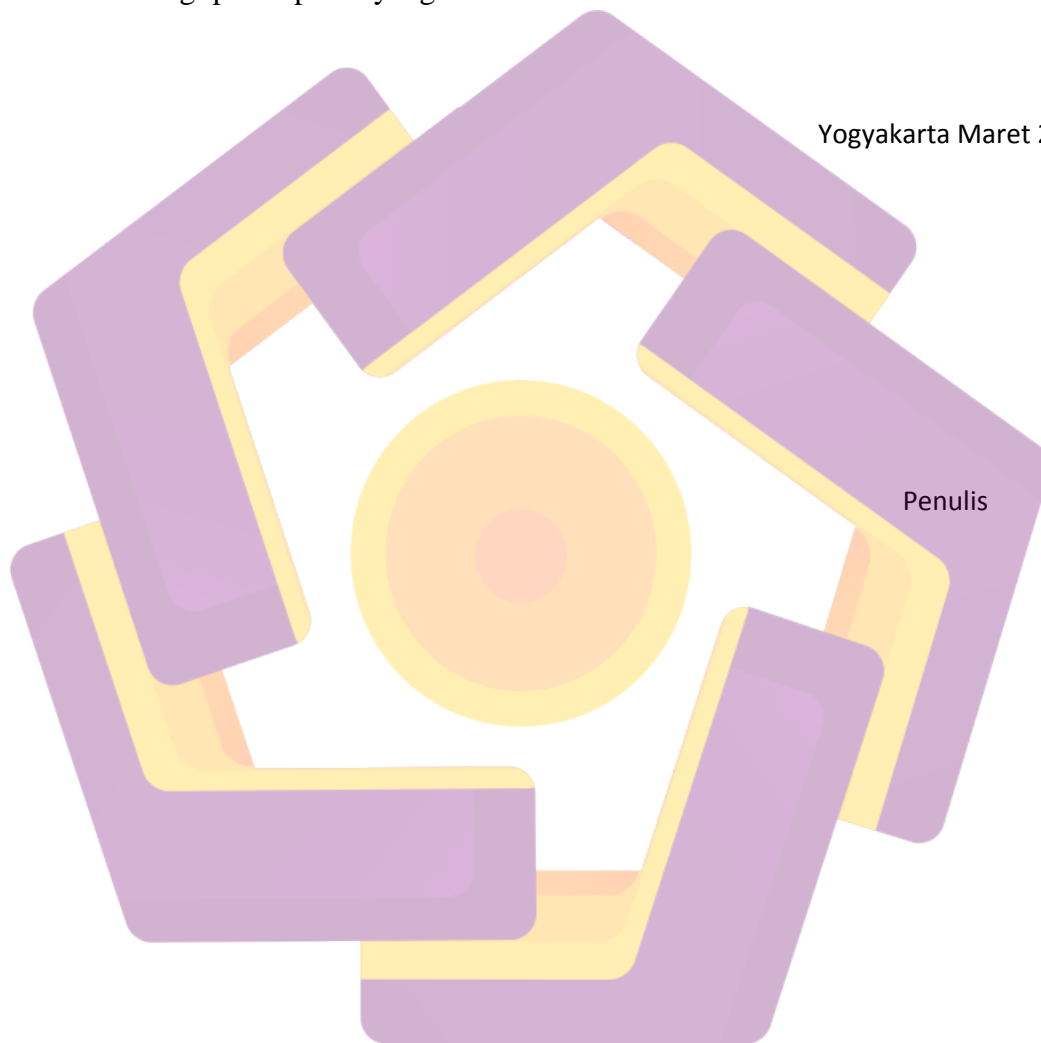
Penulis merasa bahwa dalam menyusun laporan ini masih menemui beberapa kesulitan dan hambatan, disamping itu juga menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan-kekurangan lainnya, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Menyadari penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta Bapak Prof. DR M. Suyanto MM,
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Dosen pembimbing penulis Bpk Erik Hadi Saputra

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal budi serta kebaikan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan ini dan semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta Maret 2010

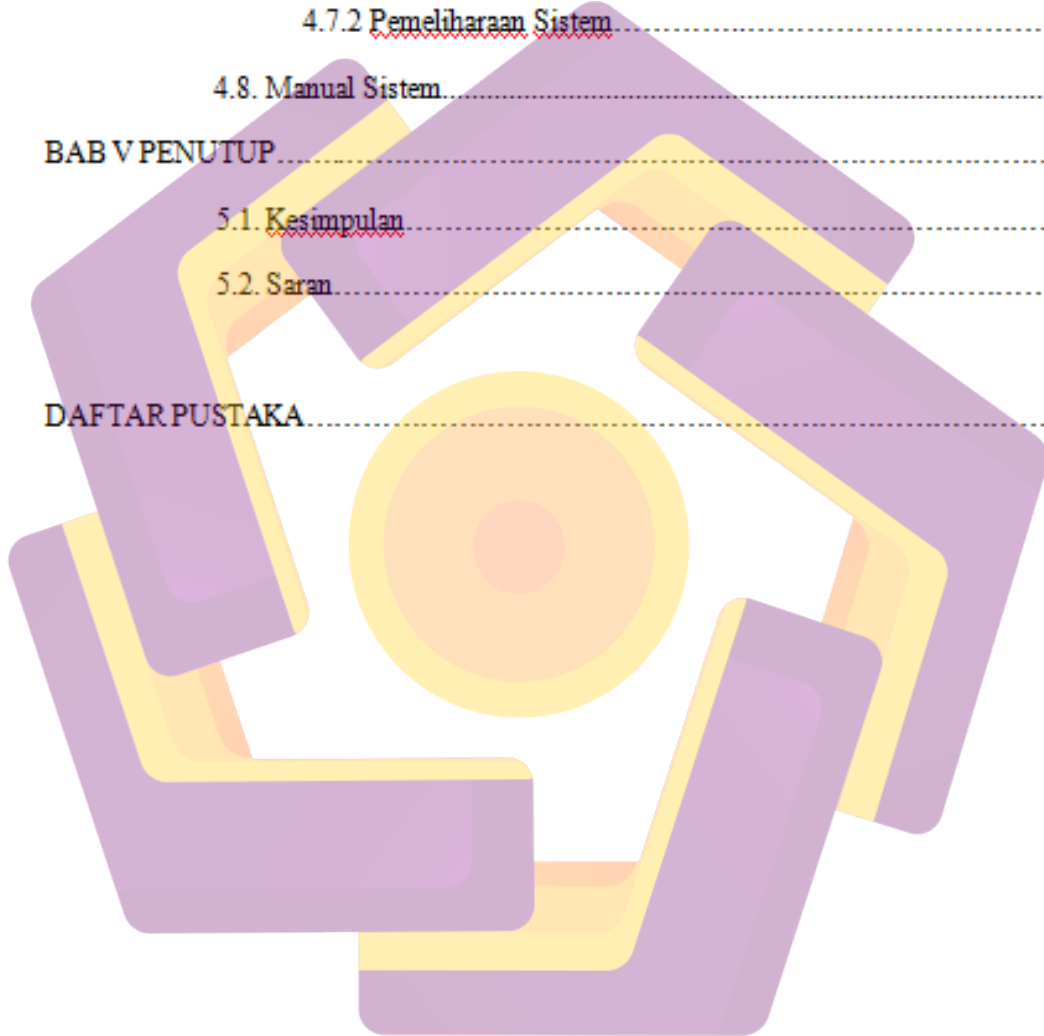


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Metode Penulisan Laporan.....	3
BAB II DASAR TEORI.....	5
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	5
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	5
2.1.2 Objek - Objek Multimedia.....	6
2.2 Struktur Desain Multimedia.....	12
2.3 Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	15
2.4 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia.....	17
2.5 Sistem Perangkat Keras Yang Digunakan.....	19
2.6 Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	19
2.6.1 Macromedia Director Mx 2004.....	20
2.6.2 Adobe Photoshop CS3.....	24

2.6.3 Swishmax Dan Shotink Glanda	25
2.6.4 Nero Wave Editor	26
BAB III TINJAUAN UMUM.....	27
3.1. Sejarah Perusahaan	27
3.2. Visi dan Misi Perusahaan	28
3.2.1 Visi	28
3.2.2 Misi	38
3.3. Pelayanan dan Produk	28
3.3.1 Pelayanan	28
3.3.2 Produk	29
3.4 Karyawan Pet Shop	30
3.5 Mitra Kerja	30
BAB IV PEMBAHASAN	31
4.1. Mendefinisikan Masalah	31
4.2. Merancang Konsep	32
4.3. Merancang Isi	33
4.4. Merancang Naskah	33
4.4.1 Struktur Aplikasi Multimedia	36
4.4.2 Rancangan Grafik	39
4.4.3 Implementasi Sistem	41
4.5. Memproduksi Sistem	46
4.6. Tes Pemakaian Media	54

4.7 Penggunaan Dan Pemeliharaan Sistem	54
4.7.1 Penggunaan Sistem	54
4.7.2 Pemeliharaan Sistem	55
4.8. Manual Sistem	55
BAB V PENUTUP	57
5.1. Kesimpulan	57
5.2. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Keterangan Struktur Linier.....	12
Gambar 2.2. Struktur Linier.....	13
Gambar 2.3. Struktur Hirarki	13
Gambar 2.4. Struktur Piramida.....	14
Gambar 2.5. Struktur Polar	14
Gambar 2.6. Sirklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	17
Gambar 2.7. Proses Pengembangan Sistem	18
Gambar 2.8. Tampilan Macromedia Director MX.....	22
Gambar 2.9. Tampilan Photoshop CS 3.....	25
Gambar 2.10. Tampilan Macromedia Flash MX.....	26
Gambar 2.11. Tampilan Nero Wave Editor	26
Gambar 3.1. Tampilan Pet Shop.....	27
Gambar 3.2. Tampilan Produk Makanan	29
Gambar 3.3. Tampilan Produk Aksesoris.....	30
Gambar 4.1. Background menu login.....	36
Gambar 4.2. Tampilan Menu Utama.....	39
Gambar 4.3. Tampilan Menu Gallery.....	39
Gambar 4.4. Tampilan Menu Karyawan.....	39
Gambar 4.5 Tampilan Menu Layanan.....	40
Gambar 4.6. Tampilan Menu Peta.....	40
Gambar 4.7. Tampilan Menu Sejarah.....	40
Gambar 4.8. Tampilan Menu Visi dan Misi.....	41
Gambar 4.9. Tampilan Print Screen Menu Utama.....	41
Gambar 4.10. Tampilan Print Screen Menu Gallery.....	42
Gambar 4.11. Tampilan Print Screen Menu Karyawan.....	42

Gambar 4.12. Tampilan Print Screen Menu Layanan.....	43
Gambar 4.13. Tampilan Print Screen Menu Peta.....	43
Gambar 4.14. Tampilan Print Screen Menu Sejarah.....	44
Gambar 4.15. Tampilan Print Screen Menu Visi dan Misi.....	44
Gambar 4.16. Tampilan Proses Penggabungan Software.....	46
Gambar 4.17. Tampilan Import File Macromedia Director.....	47
Gambar 4.18. Tampilan Pengaturan Movie Macromedia Director.....	48
Gambar 4.19. Tampilan Software Adobe Photoshop CS3.....	49
Gambar 4.20. Tampilan Setting Ukuran adobe photoshop CS3.....	50
Gambar 4.21. Tampilan Software Swish Max.....	50
Gambar 4.22. Tampilan Software Swish Max Animasi file.....	51
Gambar 4.23. Tampilan Software Shotink Glanda Animasi file.....	52
Gambar 4.24. Tampilan Software Nero Wave Editor Memotong Audio.....	53

