

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INTERAKTIF
BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PT. SIMPANG LIMA MEDIA TELEVISI**

SKRIPSI



disusun oleh

Dedi Cahyono

11.12.6243

**JURUSAN SISTEM INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INTERAKTIF
BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PT. SIMPANG LIMA MEDIA TELEVISI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informatika



disusun oleh

Dedi Cahyono

11.12.6243

**JURUSAN SISTEM INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INTERAKTIF
BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PT. SIMPANG LIMA MEDIA TELEVISI**

yang disusun oleh

Dedi Cahyono

11.12.6243

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Maret 2015

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI PT. SIMPANG LIMA MEDIA TELEVISI

yang disusun oleh

Dedi Cahyono

11.12.6243

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Tanda Tangan

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Maret 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Februari 2015



Dedi Cahyono

NIM. 11.12.6243

MOTTO

- Tak ada kata terlambat dalam hidup untuk mencapai sebuah kesuksesan dan cita-cita
- Tanpa kegagalan kita tidak dapat pengalaman
- "Jangan kamu kuatir akan hari besok, karena hari besok mempunyai kesusahannya sendiri. Kesusahan sehari cukuplah untuk sehari"- (Matius 6:34)
- “Alasan kenapa rasa kekhawatiran lebih banyak membunuh orang dibandingkan pekerjaan adalah karena lebih banyak orang yang khawatir daripada yang bekerja.” - (Robert Frost)
- Nilai bukanlah parameter untuk mencapai kesuksesan
- Doa bisa merubah takdir



Dedi Cahyono

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
- Untuk Ibuk saya sarimpi yang selalu merawat, melindungi, membesarkan, menghidupi dan menyekolahkan saya hingga mendapatkan gelar sarjana serta selalu dan tak pernah lupa untuk mendoakan saya demi meraih kesuksesan.
- Untuk Budhe sarminah yang sudah merawat saya disaat ibuk saya bekerja diluar jawa, dan tak pernah lupa untuk mendoakan saya.
- Untuk Ririen Ierianti yang memberikan support kepada saya. Setia menunggu saya dan menemani saya agar cepat menyelesaikan skripsi.
- Mbah, Bude, Pakde, mbak yu dan segenap keluarga besar yang ada di Pati.
- Dosen Pembimbing saya ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.
- Untuk kontrakan "Freedom", Rudi wahyudi, Rizki fernanda, Rohmat, Ayie zahari, Budi yang sudah seperti keluarga, saudara, sahabat, selama saya dijogja, terkasih saya yang telah memberikan motivasi kepada saya.
- Keluarga besar S1-SI-13 2011, sukses buat kita semua kawan.
- Semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam penyusunan skripsi ini. Mohon maaf tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya doakan untuk kebaikan kita semua.

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisi dan perancangan media promosi interaktif berbasis multimedia sebagai media promosi PT. SIMPANG LIMA MEDIA TELEVISI”.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat utama untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta. Pembuatan skripsi ini tak lepas dari pihak yang telah banyak membantu, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing dalam proses pengerjaan skripsi ini.
3. Ibuk saya yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayang untuk mendukung tekad seorang anak untuk mencapai kesuksesan dunia dan akhirat.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Untuk kontrakan "Freedom" terkasih saya yang telah memberikan motivasi kepada saya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Dan akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 9 Maret 2015

Penulis

Dedi Cahyono

DAFTAR ISI

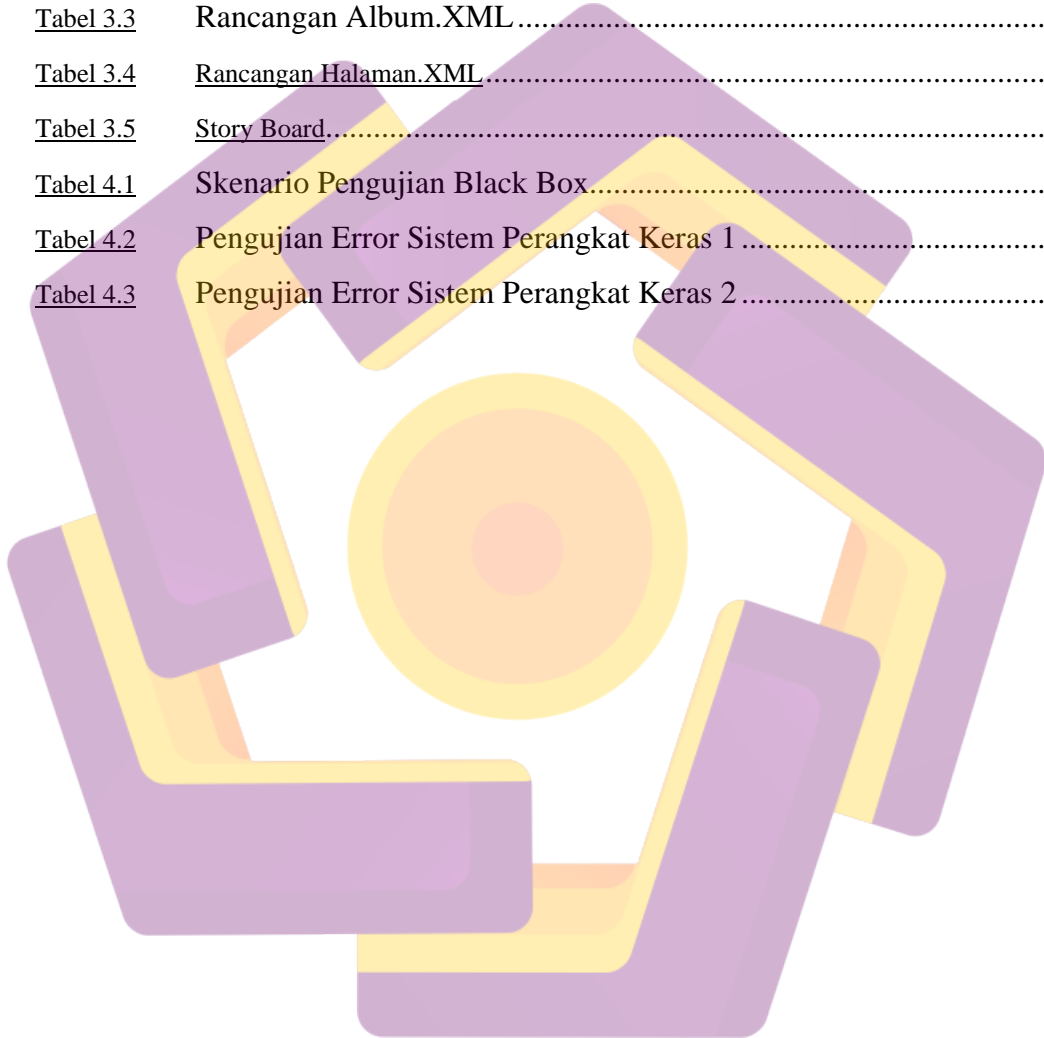
Judul	i
Persetujuan	ii
Pengesahan	iii
Pernyataan	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
Intisari	xiv
Abstrak	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB 2. LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Definisi Promosi	12
2.2.1 Tujuan Promosi	13
2.2.2 Jenis Kegiatan Promosi	14
2.3 Konsep Dasar Multimeddi	15
2.3.1 Pengertian Multimedia	15
2.3.2 Objek – Objek Multimedia	17

2.3.3	Multimedia Interaktif	20
2.4	Langkah – Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia... ..	21
2.5	Struktur Aplikasi Multimedia	24
2.5.1	Struktur Linear	24
2.5.2	Struktur Menu.....	25
2.5.3	Struktur Hierarki.....	26
2.5.4	Struktur Jaringan	27
2.5.5	Struktur Kombinasi	28
2.6	Teori Analisis	29
2.6.1	Analisis SWOT.....	29
BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1	Tinjauan Umum	31
3.1.1	Gambaran Umum	31
3.1.2	Tujuan Dan Sasaran Umum	32
3.1.3	Visi Dan Misi	32
3.2	Struktur Oraganisasi.....	33
3.3	Analisis Sistem.....	36
3.3.1	Identifikasi Masalah	37
3.3.1.1	Mengidentifikasi Masalah Yang Ada.....	37
3.3.1.2	Mengidentifikasi Penyebab Masalah	37
3.3.2	Analisis SWOT.....	37
3.3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	42
3.3.4.1	Kelayakan Teknologi	42
3.3.4.2	Kelayakan Hukum.....	42
3.3.4.3	Kelayakan Ekonomi	43
3.4	Perancangan Database.....	44
3.5	Perancangan Konsep	44
3.6	Perancangan Isi	45
3.7	Merancangan Naskah	47
3.8	Perancangan Grafik.....	48

3.8.1	Perancangan Halaman Utama	49
3.8.2	Perancangan Halaman Profil	50
3.8.3	Perancangan Halaman Geleri Foto.....	51
3.8.4	Perancangan Halaman Video	53
3.8.5	Perancangan Halaman Kontak	54
BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Memproduksi Sistem	56
4.1.1	Desain Konten Animasi.....	57
4.1.2	Pengolahan Movie.....	59
4.1.2.1	Penggabungan Video.....	59
4.1.3	Pembuatan Animasi Konten.....	61
4.1.3.1	Import File Pada Adobe Flash CS3.....	61
4.1.3.2	Pembuatan Halaman Intro.....	64
4.1.3.3	Pembuatan Background Aplikasi.....	66
4.1.3.4	Pembuatan Tombol	67
4.1.4	Pembuatan Narasi.....	68
4.1.5	Coding & Pengisian Konten.....	70
4.2	Manual Program.....	72
4.3	Pengujian.....	75
4.3.1	Skenario Pengujian.....	75
4.3.2	Publish Program	78
4.3.3	Menggunakan Program	79
4.3.4	Pemeliharaan Sistem	80
4.3.5	Hardware	80
4.3.6	Software.....	81
BAB 5. PENUTUP		82
5.1	Kesimpulan	82
5.2	Saran.....	83
Daftar Pustaka		84

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 2.1</u>	<u>Kesimpulan Tinjauan Pustaka</u>	10
<u>Tabel 3.1</u>	<u>Keterangan Struktur Organisasi Simpang5tv</u>	34
<u>Tabel 3.2</u>	<u>Matrix SWOT Analisis</u>	38
<u>Tabel 3.3</u>	<u>Rancangan Album.XML</u>	44
<u>Tabel 3.4</u>	<u>Rancangan Halaman.XML</u>	44
<u>Tabel 3.5</u>	<u>Story Board</u>	47
<u>Tabel 4.1</u>	<u>Skenario Pengujian Black Box</u>	76
<u>Tabel 4.2</u>	<u>Pengujian Error Sistem Perangkat Keras 1</u>	77
<u>Tabel 4.3</u>	<u>Pengujian Error Sistem Perangkat Keras 2</u>	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Skema Elemen Bauran Promosi.....	12
Gambar 2.2	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	23
Gambar 2.3	Struktur Linier.....	24
Gambar 2.4	Struktur Menu.....	25
Gambar 2.5	Struktur Hierarki.....	26
Gambar 2.6	Struktur Jaringan.....	27
Gambar 2.7	Struktur Hidrid.....	28
Gambar 3.1	Struktur Organisasi Simpang5tv.....	33
Gambar 3.2	Perancangan Isi.....	45
Gambar 3.3	Perancangan Halaman.....	49
Gambar 3.4	Perancangan Halaman Profil.....	50
Gambar 3.5	Perancangan Galeri Foto.....	51
Gambar 3.6	Perancangan Halaman Video.....	53
Gambar 3.7	Perancangan Halaman Kontak.....	54
Gambar 4.1	Skema Diagram Tahapan Produksi Sistem.....	56
Gambar 4.2	Mengatur Ukuran Lembar Kerja Corel Draw X5.....	57
Gambar 4.3	Hasil Desain Background.....	58
Gambar 4.4	Eksport Gambar Dari Corel Draw.....	58
Gambar 4.5	Tampilan Jendela Awal Setting Sequence.....	59
Gambar 4.6	Tampilan Jendela Utama Adobe Premiere CS6.....	60
Gambar 4.7	Tampilan Time Line Adobe Premiere CS6.....	61
Gambar 4.8	Pengaturan Projek Baru Dalam Flash.....	62
Gambar 4.9	Pengaturan Lembar Kerja Adobe Flash.....	62
Gambar 4.10	Work Space Adobe Flash.....	63
Gambar 4.11	Cara Import Library Adobe Flash.....	63
Gambar 4.12	Penggabungan Obyek Di Flash.....	64
Gambar 4.13	Lembar Kerja Halaman Intro.....	65
Gambar 4.14	Tampilan Kerja Dari Halaman Intro.....	65
Gambar 4.15	Gambar Pewarnaan Background.....	66

Gambar 4.16	Tool Untuk Membuat Header	67
Gambar 4.17	Hasil Akhir Pembuatan Background.....	67
Gambar 4.18	Convert Objek Menjadi Symbol Button	68
Gambar 4.19	Gambar Awal <i>Recording</i>	69
Gambar 4.20	Gambar Setting Dan Record Narasi.....	69
Gambar 4.21	Gambar Editing Suara Setelah Record.....	70
Gambar 4.22	Save File Dengan Ekstensi WAV	70
Gambar 4.23	Memberikan Action Script Pada Button	71
Gambar 4.24	Action Script Untuk Menload Movie.....	72
Gambar 4.25	Tampilan Halaman Intro	72
Gambar 4.26	Tampilan Halaman Home	73
Gambar 4.27	Tampilan Halaman Profil.....	73
Gambar 4.28	Tampilan Halaman Menu Galeri.....	74
Gambar 4.29	Tampilan Halaman Menu Video.....	74
Gambar 4.30	Tampilan Halaman Menu Kontak.....	75
Gambar 4.31	Tampilan Publish Setting.....	78

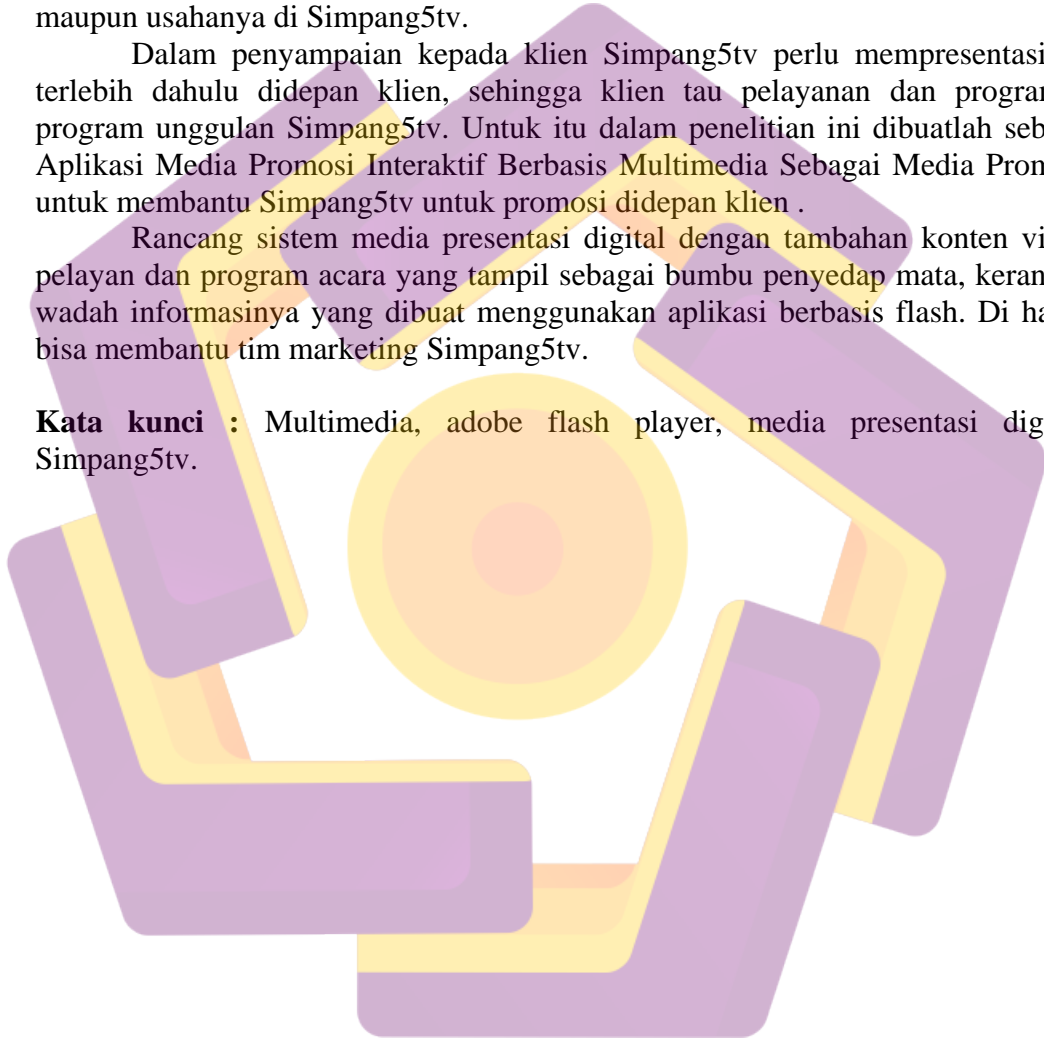
INTISARI

PT.SIMPANG MEDIA TELEVISI adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang industri pertelevisian lokal dengan acara yang disukai masyarakat daerah Pati. Sesuai dengan bidangnya yang bergerak di pertelevisian, Simpang5tv mempunyai calon klien yang ingin memasang iklan perusahaan maupun usahanya di Simpang5tv.

Dalam penyampaian kepada klien Simpang5tv perlu mempresentasikan terlebih dahulu didepan klien, sehingga klien tau pelayanan dan program - program unggulan Simpang5tv. Untuk itu dalam penelitian ini dibuatlah sebuah Aplikasi Media Promosi Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi untuk membantu Simpang5tv untuk promosi didepan klien .

Rancang sistem media presentasi digital dengan tambahan konten video pelayan dan program acara yang tampil sebagai bumbu penyedap mata, kerangka wadah informasinya yang dibuat menggunakan aplikasi berbasis flash. Di harap bisa membantu tim marketing Simpang5tv.

Kata kunci : Multimedia, adobe flash player, media presentasi digital, Simpang5tv.



ABSTRACT

PT. Simpang television is a company that moves to the field of industrial local television with events that favored local communities starch. In accordance with its field those working in television, Simpang5tv have prospective clients who want to pairing advertising for both firms and their business Simpang5tv.

In communicating to the client Simpang5tv need to presented beforehand in front of clients, that clients know programs and services a flagship program Simpang5tv. For it in this research and he made an application media promotion based interactive multimedia as media promotion to help Simpang5tv for the promotion of in front of clients.

Devise a system of digital media presentation with video content and additional program the event of a waiter who appeared as a condiment flavoring the eye, the framework of a container made using the application of the information was based on flash . In the hope could help the team marketing Simpang5tv .

Keyword : Multimedia, adobe flash player, digital media presentation, Simpang5tv.