

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PROMOSI DAN
INFORMASI VERSUS ENEMY BAND**

SKRIPSI



disusun oleh :

FIRGIAWAN

09.12.3837

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PROMOSI DAN
INFORMASI VERSUS ENEMY BAND**

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



disusun oleh :

FIRGIAWAN
09.12.3837

JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PROMOSI DAN INFORMASI VERSUS ENEMY BAND

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Firgiawan

09.12.3837

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Maret 2014

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom.

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PROMOSI DAN INFORMASI VERSUS ENEMY BAND

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Firgiawan

09.12.3837

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 1930302197

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

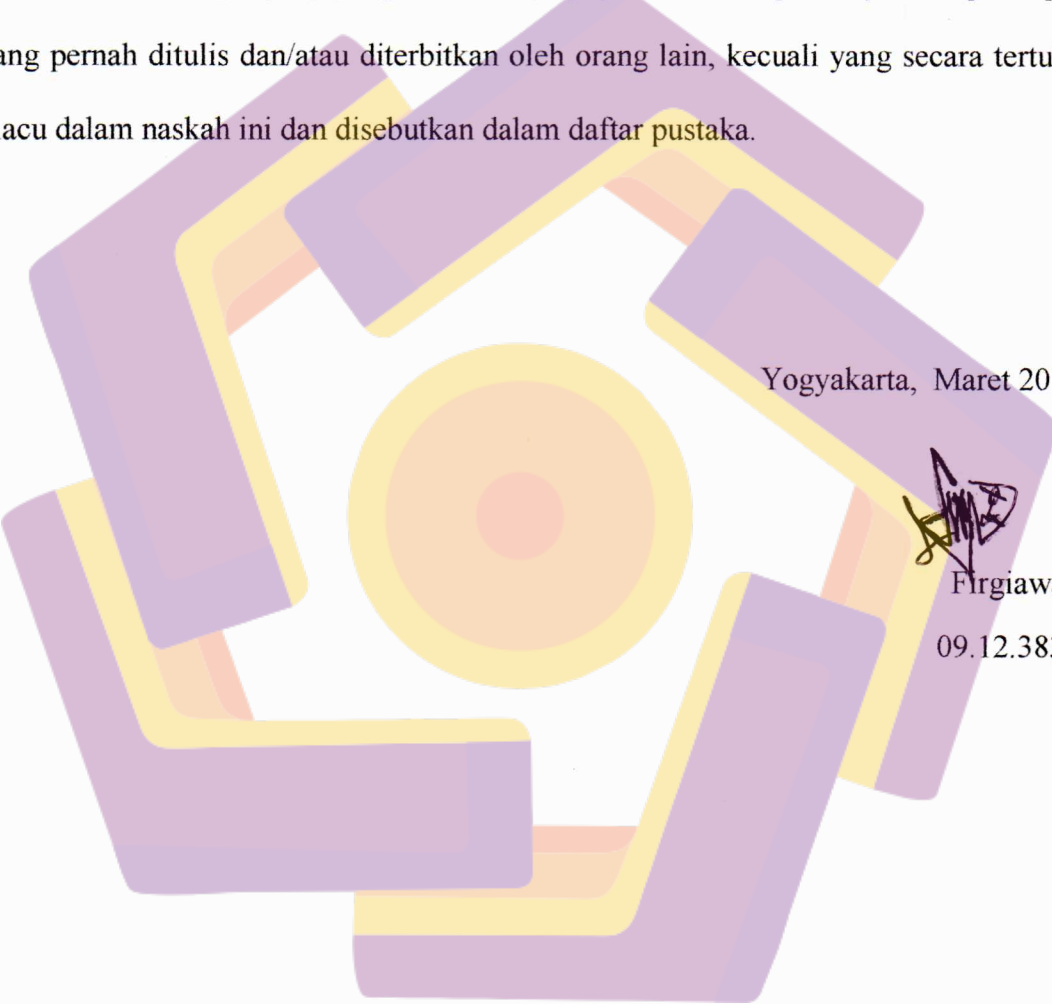


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Maret 2014


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 karya 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, Maret 2014



Firgiawan

09.12.3837

MOTTO

"Selesaikanlah masalahmu dengan caramu sendiri"

"fight for your right to take your freedom back"



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- ✓ *Allah SWT* yang telah memberi kesabaran, kekuatan dan kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu,
- ✓ Keluarga tercinta, Ayah & Ibu yang selalu memberikan dukungan moral dan spiritual, motivasi dan doa,
- ✓ Dosen pengajar selama penulis belajar di Kampus Ungu tercinta, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA,
- ✓ Hanif Al Fatta, M.Kom atas kesabaran dalam membimbing penulis menyusun skripsi ini,
- ✓ Teman-teman SI-05 yang selalu penuh kehangatan untuk berbagi,
- ✓ Teman-teman selama di Jogja yang mengajarkan tentang hidup,
- ✓ Pras, Aghil, Ichal, Wildan, terutama Oppie yang selalu membantu dan meluangkan waktu untuk memberi masukan dan saran,
- ✓ Keluarga besar Versus Enemy atas kerjasama dan dukungannya selama menjadi objek penelitian dalam penyusunan skripsi ini, dan
- ✓ Followers @i_distorsy yang selalu setia mengikuti ocehan penulis di Twitter.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pembuatan Media Interaktif Sebagai Promosi dan Informasi Versus Enemy Band”**.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer di Program Studi Sistem Informasi, STMIK AMIKOM Yogyakarta

Selama penulisan skripsi ini, banyak pihak yang telah membantu dan membimbing penulis. Oleh sebab itu melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas selesainya penyusunan skripsi ini, kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta,
2. Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku Ketua Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta,
3. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi saran, kritik, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis,
4. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan,
5. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan baik doa maupun materi, hingga penulis menyelesaikan karya ilmiah ini,

6. Kelurga besar yang telah memberikan doa, motifasi, dan finansial hingga menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta,
7. Teman – teman SI-05 angkatan 2009 yang meluangkan waktu untuk memberi saran dalam penyusunan tugas akhir ini, dan
8. Untuk pihak – pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini jauh dari sempurna, maka diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata penulis berharap karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, Maret 2014



Penulis

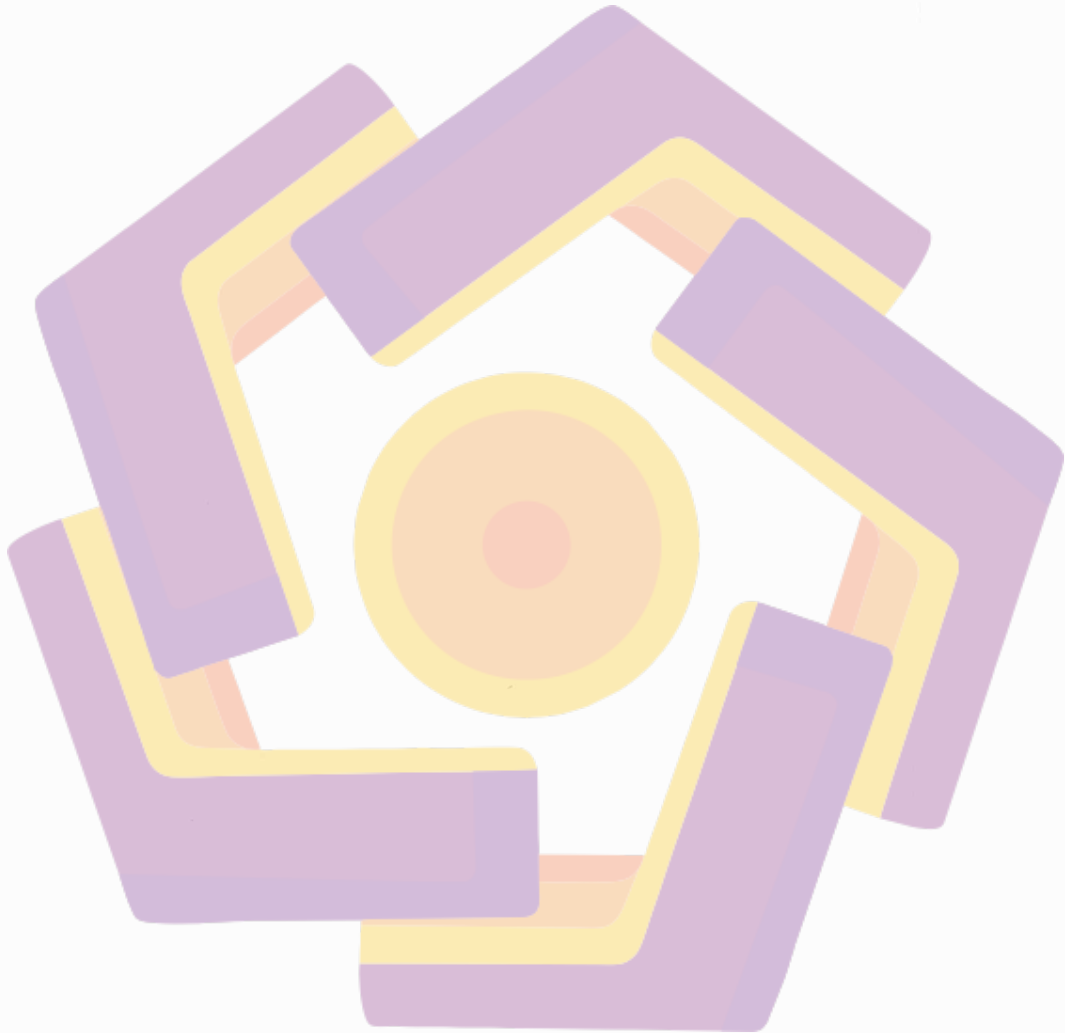
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	ii
<i>ABSTRACT</i>	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II DASAR TEORI	8
2.1. Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1 Sejarah Multimedia	8
2.1.2 Pengertian Multimedia	9
2.1.3 Kelebihan Multimedia	9
2.1.4 Objek - objek Multimedia	10
2.1.5. Produk – produk Multimedia	12
2.1.6 Langkah – langkah Mengembangkan Sistem Informasi Multimedia	13
2.1.7 Pendefinisian Masalah Multimedia	17

2.1.8 Sasaran dan Batasan Multimedia.....	17
2.2. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	18
2.2.1 Struktur Linear.....	18
2.2.2 Struktur Hierarki.....	18
2.2.3 Struktur Piramida.....	19
2.2.4 Struktur Polar.....	20
2.3 Software yang Digunakan.....	21
2.3.1 Adobe Photoshop CS3.....	21
2.3.2 Adobe Flash CS6.....	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	23
3.1. Tinjauan Umum.....	23
3.1.1 Profil Band.....	23
3.1.2 Visi dan Misi.....	24
3.1.3 Daftar Personil.....	25
3.2. Analisis Sistem.....	25
3.2.1. Analisis Pieces.....	25
3.2.1.1 Analisis Kinerja.....	26
3.2.1.2 Analisis Informasi.....	26
3.2.1.3 Analisis Ekonomi.....	27
3.2.1.4 Analisis Pengendalian.....	28
3.2.1.5 Analisis Efisiensi.....	29
3.2.1.6 Analisis Pelayanan.....	29
3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	30
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	30
3.2.2.3 Kebutuhan Pengguna.....	31
3.2.3. Analisis Kelayakan Sistem.....	31
3.2.3.1 Kelayakan Teknologi.....	31
3.2.3.2 Kelayakan Hukum.....	32
3.2.3.3 Kelayakan Operasional.....	33

3.2.3.4 Kelayakan Ekonomi.....	34
3.3. Perancangan Sistem.....	35
3.3.1 Merancang Konsep.....	35
3.3.2 Merancang Isi.....	36
3.3.2.1 Diagram.....	38
3.3.3 Merancang Naskah.....	40
3.3.4 Merancang Grafik.....	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1. Implementasi.....	53
4.2. Memproduksi Sistem.....	53
4.2.1 Pembuatan Desain Grafik.....	54
4.2.2 Pembuatan Background.....	55
4.2.3 Pembuatan Tombol.....	56
4.2.4 Pembuatan Animasi.....	57
4.2.5 Import Gambar.....	59
4.2.6 Import Suara.....	61
4.2.7 Import Video.....	63
4.2.8 Proses Pengintegrasian Dengan Adobe Flash CS6.....	65
4.3. Pembahasan.....	67
4.3.1 Halaman Intro.....	67
4.3.2 Halaman Menu Utama.....	68
4.4. Manual Aplikasi.....	70
4.4.1 Halaman Intro.....	70
4.4.2 Halaman Menu Utama.....	71
4.4.3 Halaman About Us.....	72
4.4.3 Halaman Gallery.....	73
4.4.4 Halaman Contact.....	74
4.5. Instalasi Perangkat Hardware dan Software.....	75
4.5.1 Instalasi hardware.....	75
4.5.2 Instalasi software.....	75
4.6. Pengetesan Sistem.....	75

4.6.1 Beta Testing.....	75
4.7. Pemeliharaan Sistem	77
BAB V PENUTUP	79
5.1. Kesimpulan	79
5.2. SARAN	80
DAFTAR PUSTAKA	81



DAFTAR TABEL

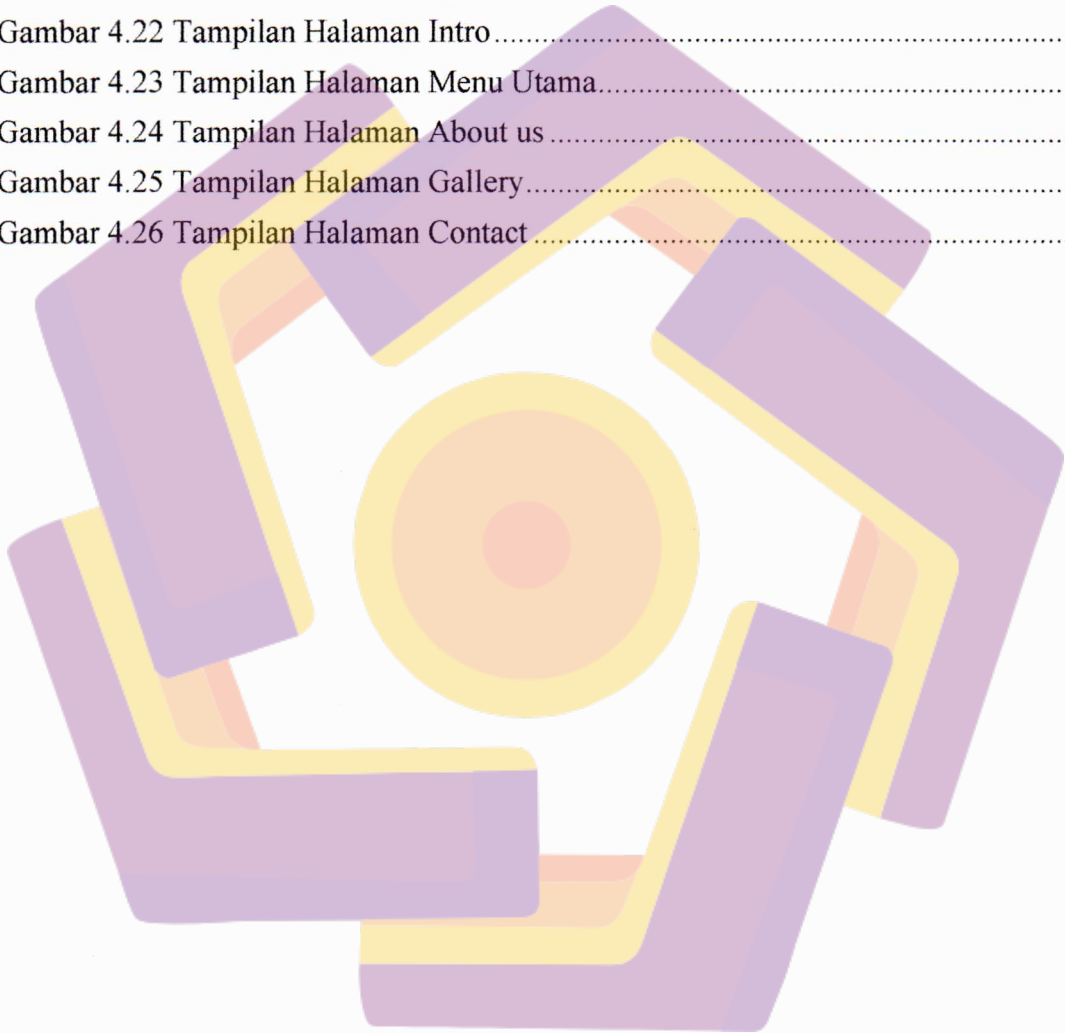
Tabel 3.1 Identitas Band	23
Tabel 3.2 Daftar Personil	24
Tabel 3.3 Analisis Kinerja	26
Tabel 3.4 Analisis Informasi	26
Tabel 3.5 Analisis Ekonomi	27
Tabel 3.6 Analisis Pengendalian	28
Tabel 3.7 Analisis Efisiensi	29
Tabel 3.8 Analisis Pelayanan	29
Tabel 3.9 Naskah Versus Enemy	41
Tabel 4.1 Pengetesan Terhadap User	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Proses Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	16
Gambar 2.2. Desain Linear.....	18
Gambar 2.3. Desain Hierarki.....	19
Gambar 2.4. Desain Piramida.....	19
Gambar 2.5. Desain Polar.....	20
Gambar 2.6. Tampilan Awal Adobe Photoshop CS5.....	21
Gambar 2.7. Tampilan Utama Adobe Flash CS6 Profesional.....	22
Gambar 3.1 Diagram Alur Struktur Hierarki.....	39
Gambar 3.2. Sketsa Halaman Intro.....	44
Gambar 3.3. Sketsa Halaman Utama.....	45
Gambar 3.4. Sketsa Halaman Home.....	46
Gambar 3.5. Sketsa Halaman About Us.....	48
Gambar 3.6. Sketsa Halaman Gallery.....	49
Gambar 3.7. Sketsa Halaman Contact.....	51
Gambar 4.1 Area Kerja Adobe Flash CS6.....	54
Gambar 4.2 Tampilan Membuat Background.....	55
Gambar 4.3 Tampilan Membuat Tombol.....	56
Gambar 4.4 Tampilan Keyframe Pada Layer.....	57
Gambar 4.5 Tampilan Membuat Motion Tween.....	58
Gambar 4.6 Tampilan Library Gambar.....	59
Gambar 4.7 Folder Gambar.....	60
Gambar 4.8 Xml Gambar.....	60
Gambar 4.9 Script Pemanggil Gambar.....	61
Gambar 4.10 Folder Suara.....	61
Gambar 4.11 Xml Suara.....	62
Gambar 4.12 Script Pemutar Suara.....	62
Gambar 4.13 Folder Video.....	63
Gambar 4.14 Xml Video.....	64
Gambar 4.15 Script Pemutar Video.....	64

Gambar 4.16 Publish Setting	66
Gambar 4.17 Tampilan Intro	67
Gambar 4.18 Script Tombol Masuk	68
Gambar 4.19 Tampilan Menu Utama	68
Gambar 4.20 Script Tombol Menu Navigasi.....	69
Gambar 4.21 Timeline Menu Navigasi.....	69
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Intro.....	70
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Menu Utama.....	71
Gambar 4.24 Tampilan Halaman About us	72
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Gallery.....	73
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Contact	74



INTISARI

Banyak cara dalam penyampaian informasi dan promosi, salah satunya dengan cara melalui penyebaran brosur atau penempelan sticker. Tetapi hal demikian tidak efektif dan efisien, karena membuang banyak waktu, tenaga, biaya, dan pemborosan sumber daya manusia. Versus Enemy Band belum menemukan cara yang tepat dalam media promosi dan penyampaian informasi.

Oleh karena itu agar penyampaian informasi dan promosinya lebih mudah, efektif, dan efisien, penulis membuat *Company Profile* berbasis multimedia sebagai media informasi dan promosi Versus Enemy Band. Dimulai dari pengumpulan data, analisis sistem, pembuatan sistem, implementasi dan pengujian sistem.

Dengan menggunakan *Company Profile* sebagai sarana informasi dan promosi Versus Enemy Band, penyampaian informasi dan cara promosi akan lebih mudah, efektif, dan efisien karena tidak membuang banyak waktu, biaya, dan sumber daya dalam penyampaian informasi dan promosi band.

Kata kunci : *Multimedia, Company Profile*



ABSTRACT

There are many ways in the delivery of information and promotion, one of them is by distribution of brochures or sticking sticker, but those are not effective and efficient, because it wasting a lot of time, effort, money, and waste of human resources. Versus Enemy Band have yet to find the right way in media promotion and delivery of information.

Because of that, in order to make delivery of information and the promotion can be more easily, effectively, and efficiently, the writer make Company Profile based on multimedia as a media of information and promotion of Versus Enemy Band. Started from the collection of data, system analysis, system creation, implementation, and testing of the system.

By using Company Profile as a media of information and promotion of the Versus Enemy Band, the delivery of information and the promotion will be easier, effective, and efficient, because it doesn't waste a lot of time, money, and resources in the delivery of information and promotion of the band.

Keywords:

Multimedia,

Company

Profile