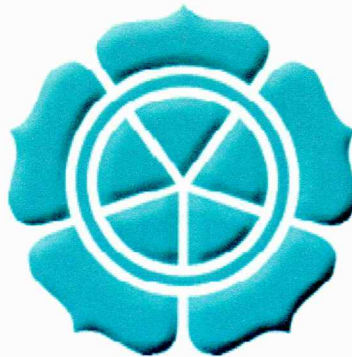


**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PROMOSI PADA "SS" WULANDARI SALON DAN SPA CASA GRANDE
YOGYAKARTA**

Skripsi



Disusun oleh :

HERNITA

08.22.0929

**JURUSAN SISTEM INFORMASI STRATA SATU
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
"AMIKOM" YOGYAKARTA**

2009

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PROMOSI PADA "SS" WULANDARI SALON DAN SPA
CASA GRANDE YOGYAKARTA**

Skripsi

**Skripsi ini guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program
Studi Strata 1 pada jurusan Sistem Informasi Sekolah
Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
"AMIKOM" Yogyakarta.**

Diajukan oleh:

Hernita

08.22.0929

Laporan Skripsi Ini Telah Disetujui Dan Disahkan Oleh :



Dosen Pembimbing

(M.Rudyanto Arief, MT)

HALAMAN PENGUJIAN

Skripsi ini telah diuji dan dipersembahkan didepan Tim Penguji Skripsi Strata Satu Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan dinyatakan lulus memenuhi syarat pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 05 Mei 2009


Waktu : 12.30 wib

Ruang : Pixel

Gedung Unit : II (Dua)

STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Dosen Penguji I


(Hanif Al Fatta, M.kom)

Dosen Penguji II


(Andi Sunyoto, M.kom)

Dosen Penguji III


(M. Rudyanto Arief, MT)

HALAMAN MOTTO

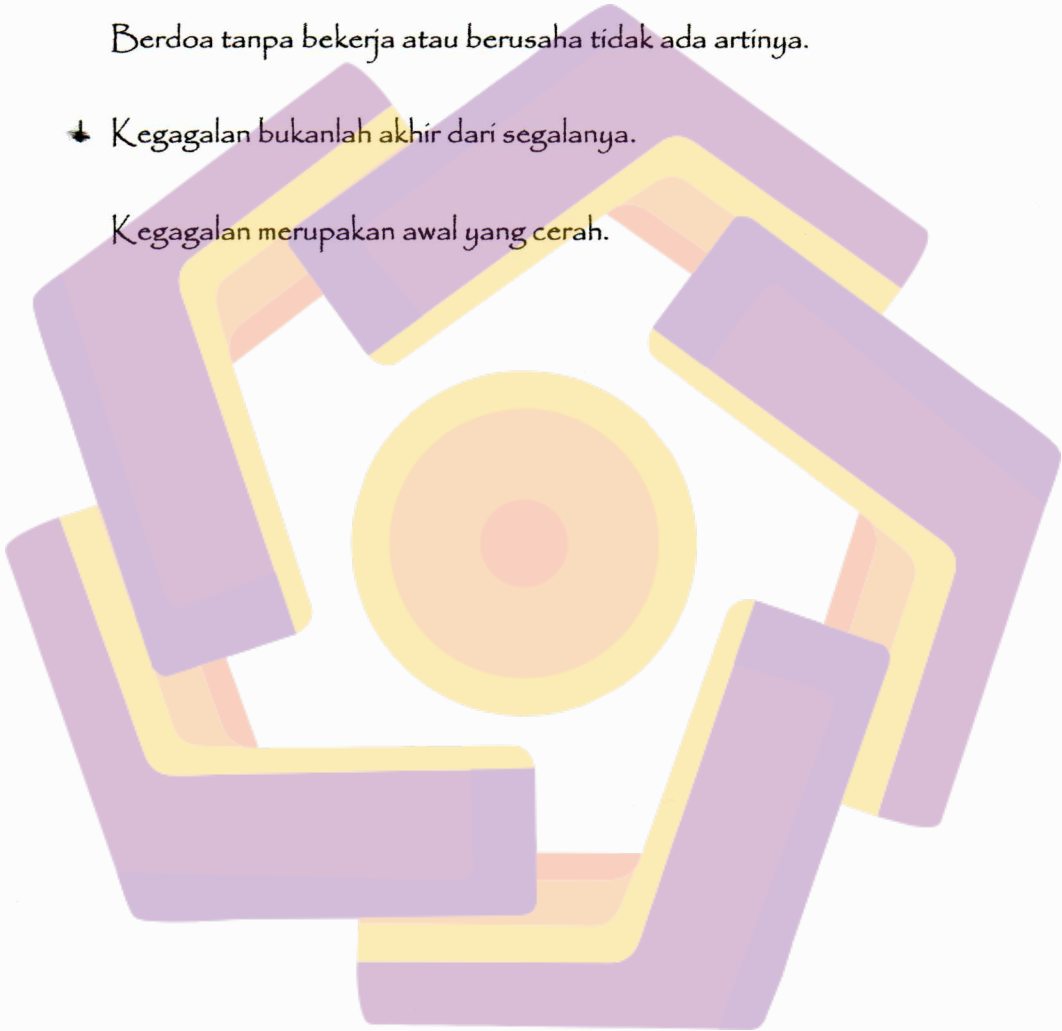
✦ ORRAAD LABORA yang artinya berusaha dan berdoa.

Bekerja atau berusaha tanpa berdoa akan sia – sia.

Berdoa tanpa bekerja atau berusaha tidak ada artinya.

✦ Kegagalan bukanlah akhir dari segalanya.

Kegagalan merupakan awal yang cerah.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Persembahkan :

- Terutama untuk Tuhanku yang memberiku kehidupan, Perlindungan, kesehatan dan kesempatan untuk menyelesaikan karya ini.
- Ayah & ibuku tersayang yang selalu merindukanku, mendoakanku disetiap langkah hidupku, yang selalu memberiku kekuatan, ketegaran dan bimbingan saat kuhidup ditanah rantau.
- Kakakku & adikku yang terimakasih telah menjadi penyemangat dalam hidupku.
- Seseorang yang selalu ada didalam hatiku, terimakasih sesalu setia didekatku, memberiku semangat & memberi kedamaian dalam hidupku.
- Teman-temanku yang selalu memberiku keceriaan dan membuatku lebih hidup dan berarti.
- Teruntuk guru-guruku sejak sd, smp, smu hingga dosen-dosenku yang memberikan aku ilmu sebagai bekal masa depan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan kesehatan bagi penyusun sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ Analisis Dan Perancangan Multimedia Sebagai Sarana Promosi Pada ”SS” Wulandari Salon Dan Spa Casa Grande Yogyakarta”

Penyusunan skripsi ini adalah sebagai persyaratan kelulusan pada program Strata I Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

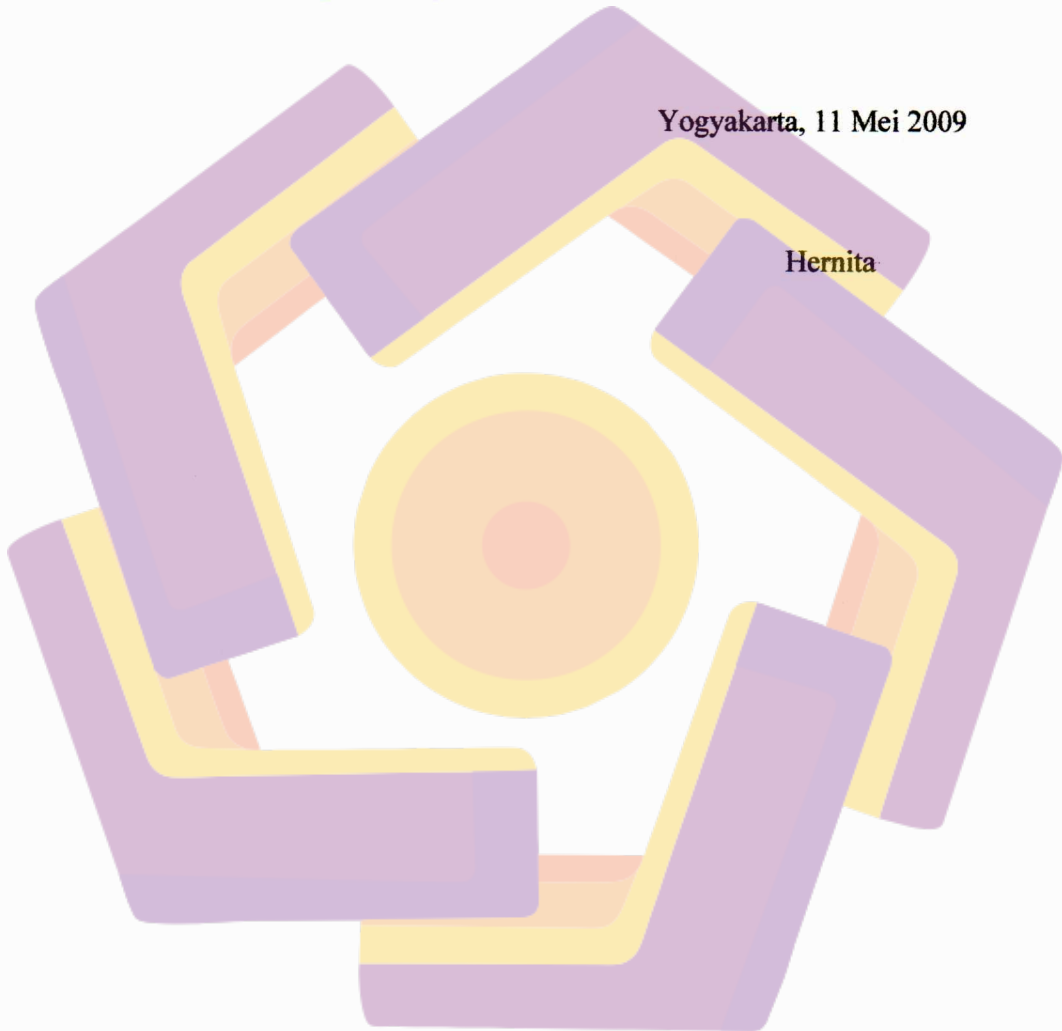
Dalam penyusunan skripsi ini penyusun ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof.Dr. Mohammad Suyanto, MM. Selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku Ketua Jurusan SI Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Muhammad Rudyanto Arief, MT. Selaku dosen pembimbing yang telah membantu, membimbing dan memberi motivasi pada penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Semua pihak terutama keluarga dan teman-teman yang selama ini banyak memberi motivasi, doa maupun bantuan yang lain yang tidak dapat disebutkan satu

Penyusun sangat berharap adanya kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penyusun sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan dan banyak kekurangan. Akhir kata semoga penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 11 Mei 2009

Hernita



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
1.7 Jadwal Kegiatan	8
BAB II. DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM	
2.1 Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1 Sejarah Multimedia	9
2.1.2 Pengertian Multimedia	11

2.1.3 Elemen – Elemen Multimedia.....	12
2.1.4 Langkah-langkah Pengembangan Sistem Multimedia	16
2.1.5 Macam-macam struktur aplikasi Multimedia	19
2.2 Pengertian Profil Perusahaan	21
2.3 Pengertian Multimedia Interaktif	23
2.4 Pengertian Promosi	24
2.4.1 Aplikasi Multimedia untuk Mendukung Promosi.....	25
2.5 Kriteria-Kriteria Multimedia yang baik	26
2.6 Software untuk Mendesain Multimedia Interaktif	27
2.6.1 Macromedia Flash MX	28
2.6.2 Adobe Photoshop CS	30
2.6.3 Swish Max	35
2.6.4 Cool Edit Pro 2.0	36
2.7 Tinjauan Umum	38
2.7.1 Sejarah Singkat "SS" Wulandari.....	38
2.7.2 Lokasi Perusahaan.....	39
2.7.3 Struktur Organisasi	39
2.7.4 Visi dan Misi	41
2.7.5 Produk Perusahaan	41
2.7.5.1 Pelayanan dan Perawatan	41
2.7.5.2 Keunggulan Pelayanan dan Perawatan	43
2.7.5.3 Paket Hemat Pelayanan dan Perawatan	44
2.7.5.4 Kantor -kantor dan perwakilan	45

BAB III. ANALISIS SISTEM

3.1 Pendahuluan	46
3.2 Pendefinisian Masalah Multimedia	46
3.2.1. Tujuan dan Batasan Sistem Multimedia	47
3.2.2. Masalah Dalam Sistem Multimedia.....	47
3.3 Analisis PIECES	49
3.3.1. Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	50
3.3.2. Analisis Informasi(<i>Information</i>)	51
3.3.3. Analisis Ekonomi (<i>Economi</i>)	52
3.3.4. Analisis pengendalian(<i>Control</i>)	53
3.3.5. Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	54
3.3.6. Analisis Pelayanan (<i>Services</i>).....	55
3.4 Hasil Analisis PIECES.....	55
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	56
3.5.1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	57
3.5.2. Perangkat Lunak (<i>software</i>)	57
3.5.3. User / Pemakai (<i>Brainware</i>).....	58
3.5.4. Informasi	58
3.6 Studi Kelayakan	59
3.6.1. Teknologi.....	60
3.6.2. Faktor Ekonomi.....	61
3.6.2.1 Metode Biaya – Manfaat.....	62

3.6.3. Faktor Operasional / Organisasi.....	72
3.6.4. Faktor Hukum	73
3.6.5. komponen Analisis Biaya Dan Manfaat.....	73

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Medefinisikan Masalah	77
4.2 Merancang Konsep	77
4.3 Merancang isi	78
4.4 Merancang Naskah	81
4.4.1 Sketsa Aplikasi	83
4.4.1.1 Menu Utama	83
4.4.1.2 Menu Sejarah “SS” Wulandari	84
4.4.1.3 Menu Pelayanan “SS” Wulandari	86
4.4.1.4 Menu Visi dan Misi “SS” Wulandari	88
4.4.1.5 Menu Struktur Organisasi	89
4.4.1.6 Menu Perwakilan “SS” Wulandari	91
4.4.1.7 Menu Alamat Perusahaan	92
4.5 Merancang Grafik	93
4.6 Memproduksi Sistem	94
4.6.1 Pengeditan Gambar Menggunakan Adobe Photoshop CS	94
4.6.2 Pengeditan Suara (<i>sound</i>) dengan Cool Edit Pro 2.0	98
4.6.3 Pembuatan Animasi Teks Dengan Swish Max	99
4.6.4 Proses Pengintegrasian Dengan macromedia Flash	100
4.6.5 Membuat Menu Pelayanan	107

4.6.6 Membuat File Exe	118
4.6.7 Mempublikasikan Flash Movie.....	119
4.7 Melakukan Tes Pemakaian Multimedia Interaktif	120
4.8 User/ pemakai Test	122
4.9 Penggunaan Sistem	125
4.10 Cara Menggunakan Aplikasi Multimedia Interaktif Pada "SS" Wulandari Salon Dan Spa Casa Grande Yogyakarta	126
4.10.1 Menu Intro	126
4.10.2 Menu Utama	126
4.10.3 Menu Sejarah	127
4.10.4 Menu pelayanan	128
4.10.5 Menu Visi dan Misi	128
4.10.6 Menu Struktur Organisasi	129
4.10.7 Menu Perwakilan	130
4.10.8 Menu Alamat Perusahaan	130
4.10.9 Menu Tampilan Keluar	131
4.11 Memelihara Sistem	131
BAB V. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	134
5.2 Saran	135
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN	137

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Elemen-Elemen Multimedia	13
Gambar 2.2 Langkah Pengembangan Sistem Multimedia.....	18
Gambar 2.3 Icon Struktur Desain.....	19
Gambar 2.4 Struktur Linear	20
Gambar 2.5 Struktur Hierarki	20
Gambar 2.6 Struktur Piramida	20
Gambar 2.7 Struktur Polar	21
Gambar 2.8 Tampilan interface Macromedia Flash MX	30
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS	34
Gambar 2.10 Tampilan Swish Max	36
Gambar 2.11 Tampilan Cool Editpro 2.0	38
Gambar 2.12 Struktur organisasi “SS” Wulandari Salon dan Spa	40
Gambar 4.1 Diagram Aplikasi hierarki.....	80
Gambar 4.2 Sketsa menu utama	83
Gambar 4.3. Sketsa sejarah	84
Gambar 4.4. Sketsa Menu pelayanan	86
Gambar 4.5. Visi dan Misi	88
Gambar 4.6. Struktur Organisasi	89
Gambar 4.7. Sketsa Perwakilan	91
Gambar 4.8. Alamat Perusahaan.....	92

Gambar 4.9. Tampilan New Document	95
Gambar 4.10. Menggambar dengan Pen Tool	95
Gambar 4.11 Adobe Photoshop CS	97
Gambar 4.12 Editing Audio dengan Cool Edit Pro 2.0	98
Gambar 4. 13 Pembuatan animasi teks dengan Swish Max.....	99
Gambar 4.14 Proses Pengintegrasian Dengan macromedia Flash	101
Gambar 4.15 Dialog <i>Publish Setting</i>	119
Gambar 4.16. Menu untuk Memublikasikan Flash Movie	120
Gambar 4.17 Tampilan Menu Intro	126
Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama	126
Gambar 4.19 Tampilan Menu Sejarah	127
Gambar 4.20. Tampilan Menu pelayanan.....	128
Gambar 4.21. Tampilan Menu Visi dan Misi	128
Gambar 4.22. Tampilan Menu Struktur Organisasi	129
Gambar 4. 23 Tampilan Menu Perwakilan	130
Gambar 4.24. Tampilan Menu Alamat Perusahaan	130
Gambar 4.25. Tampilan Menu Keluar	131

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 1.1 Jadwal Penelitian dan Penulisan	8
Tabel 3.1 Metode Wawancara	48
Tabel 3.2 Rancangan Analisis – Biaya Manfaat	61
Tabel 3.3 Rancangan Analisis – Biaya Manfaat	72
Tabel 3.4 kelayakan	76
Tabel 4.1 Metode Wawancara	122
Tabel 4.2 Daftar Nama Responden	123

