

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PERUSAHAAN EDELWAISE
MAGELANG MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH SEBAGAI
MEDIA PROMOSI
SKRIPSI**



Disusun oleh

Aditya Hastami Ruger

11.12.5900

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PERUSAHAAN EDELWAISE
MAGELANG MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

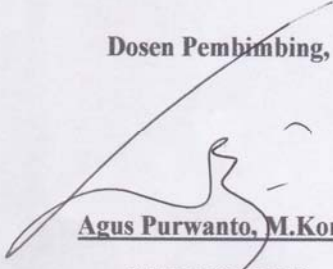
Aditya Hastami Ruger

11.12.5900

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 28 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PERUSAHAAN EDELWAISE
MAGELANG MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Hastami Ruger

11.12.5900

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 April 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Sudarmawan, S.T., M.T.

NIK. 190302035



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 05 September 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 September 2017



Aditya Hastami Ruger

NIM. 11.12.5900

MOTTO

1. Tiada yang lebih indah selain doa agar skripsi ini cepat selesai
2. Ku olah kata, kubaca makna, kuikat dalam alinea, kubingkai dalam bab sejumlah lima, jadilah mahakarya, gelar sarjana kuterima, orangtua, calon istri/suami dan calon mertua pun bahagia.
3. Lebih baik terlambat daripada tidak wisuda sama sekali.
4. Berangkat dengan penuh keyakinan. Berjalan dengan penuh keikhlasan. Istiqomah dalam menghadapi cobaan. YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH.
5. Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang.
6. Berusahalah jangan sampai terlengah walau sedetik saja, karena atas kelengahan kita tak akan bisa dikembalikan seperti semula.

PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya

Sembah sujud serta syukur kepada Alla SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat selesai. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang sangat kusayangi dan kukasihi.

Mama dan Papa Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kpersembahkan karya ini untuk Mama dan Papa yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tak terhingga yang tidak mungkin dapat kubalas.

Terima Kasih Mama Terima Kasih Papa

Adikku Tercinta

Untuk adiku, tiada yang paling mengharukan saat kumpul Bersamamu, walaupun kita sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak terhingga dan tak tergantikan, terima kasih atas doa dan bantuan engkau selama ini. Maaf

belum bias jadi panutan seutuhnya, tapi ak akan selalu menjadi yang terbaik untukmu...

Dosen Pembimbing Tugas Akhirku

Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terima kasih banyak pak Agus, saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak Agus.

Terima kasih banyak bapak Agus Purwanto, M.Kom.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani serta petunjuk dan kekuatan kepada penulis sehingga makalah yang diberi judul “ PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PERUSAHAAN EDELWASE MAGELANG MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH SEBAGAI MEDIA PROMOSI ” bisa diselesaikan, walau masih banyak kekurangan kritik dan saran sangat diharapkan penulis agar dapat lebih baik lagi dikemudian hari.

Makalah ini disusun dan dibuat berdasarkan materi – materi yang ada. Materi – materi bertujuan agar dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam belajar. Serta juga dapat memahami nilai – nilai dasar yang direfleksikan dalam berpikir dan bertindak. Mudah-mudahan dengan mempelajari makalah ini, akan mampu menghadapi masalah-masalah atau kesulitan-kesulitan yang timbul dalam belajar. Dan dengan harapan semoga semua mampu berinovasi dan berkreasi dengan potensi yang dimiliki serta bisa memahaminya.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Pembahasan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6

2.2	Konsep Dasar Multimedia	7
2.2.1	Sejarah Multimedia	7
2.2.2	Pengertian Multimedia	7
2.2.3	Element-element Multimedia	8
2.2.3.1	Teks	9
2.2.3.2	Grafik	9
2.2.3.3	Suara	10
2.2.3.4	Video	10
2.2.3.5	Animasi	11
2.3	Pengertian Aplikasi	12
2.4	Pengertian Promosi	12
2.5	Pengertian Penelitian Kualitatif	12
2.6	Pengertian Multimedia Interaktif	12
2.6.1	Cara Melakukan Promosi	14
2.6.2	Langkah Pembuatan Media Interaktif	14
2.7	Konsep dari Sistem Informasi	15
2.7.1	Sistem	15
2.7.2	Informasi	15
2.7.3	Kriterian-kriteria Informasi	15
2.7.4	Kegiatan Sistem Informasi	16
2.7.5	Sistem Informasi	17
2.8	Struktur Desain Aplikasi Multimedia	17

2.9	Analisis	20
2.9.1	Analisis SWOT	20
2.9.1.2	<i>Strenght</i> (kekuatan)	20
2.9.1.3	<i>Weaknes</i> (kelemahan)	20
2.9.1.4	<i>Opportunities</i> (peluang)	20
2.9.1.5	<i>Threats</i> (ancaman)	21
2.9.2	Matriks SWOT	21
2.10	Analisis Kebutuhan Sistem	22
2.10.1	Kebutuhan Fungsional	23
2.10.2	Kebutuhan Non Fungsional	23
2.11	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	24
2.11.1	Mendefinisikan Masalah Multimedia	27
2.11.2	Studi Kelayakan	27
2.11.3	Contoh Analisis Studi Kelayakan	28
2.11.3.1	Kelayakan Teknis	28
2.11.3.2	Kelayakan Operasional	28
2.11.3.3	Kelayakan Ekonomi	28
2.11.4	Merancang konsep	28
2.11.5	Merancang Isi Multimedia	29
2.11.6	Merancang Naskah	29
2.11.7	Merancang grafik multimedia	29
2.11.8	Memproduksi Sistem Multimedia	29

2.11.9 Mengetes Sistem Multimedia	30
2.11.10 Penggunaan Sistem Multimedia	30
2.11.11 Pemeliharaan Sistem Multimedia	30
2.12 Perangkat Lunak yang Digunakan	30
2.12.1 Macromedia Flash 8	31
2.12.2 Adobe Photoshop CC 2014	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	40
3.1 Deskripsi Perusahaan	40
3.1.1 Tinjauan Umum	40
3.1.2 Motto Perusahaan Edelwaise	40
3.1.3 Tujuan Perusahaan Edelwaise	41
3.2 Identifikasi	41
3.3 Matriks SWOT	42
3.3.1 Masalah	44
3.3.2 Solusi	44
3.4 Studi Kelayakan	44
3.4.1 Kelayakan Teknis	44
3.4.2 Kelayakan Operasi	45
3.4.3 Kelayakan Hukum	45
3.4.4 Kelayakan Ekonomi	46
3.4.4.1 Biaya Persiapan Operasi	46
3.4.4.2 Biaya Update Maintenen	46

3.4.5 Manfaat Berwujud	46
3.4.5.1 Pengurangan Biaya Operasional	47
3.4.5.2 Pengurangan Kesalahan dalam proses	47
3.4.6 Manfaat tidak berwujud	47
3.5 Analisis kebutuhan	50
3.5.1 Kebutuhan Fungsional	50
3.5.2 Kebutuhan Non Fungsional	50
3.5.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	51
3.5.2.2 Kebutuhan perangkat Lunak	52
3.5.2.3 Kebutuhan SDM / Brainware	52
3.6 Merancang Konsep	52
3.7 Perancangan Isi	53
3.8 Perancangan Naskah Aplikasi Multimedia	54
3.9 Perancangan Interface / Antarmuka	57
3.9.1 Menu Utama	58
3.9.2 Intro	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Implementasi Sistem	60
4.2 Memproduksi Sistem	60
4.2.1 Mengolah Gambar Menggunakan Adobe Photoshop CC 2014	60
4.2.2 Membuat dan Mengolah Suara dengan Adobe Audition	62
4.2.3 Menggabungkan Element di Adobe Photoshop CC 2014	63

4.2.3.1 Pembuatan Dokument Baru	63
4.2.3.2 Membuat dan Mengimpor File ke Macromedia Flash 8	64
4.2.3.3 Pembuatan Baground	65
4.2.3.4 Pembuatan Tombol	66
4.2.3.5 Mengimpor Video	67
4.2.3.6 Pembuatan Animasi	67
4.2.3.7 Penggunaan Action Script	68
4.2.4 Mempublish atau Membuat File.exe	74
4.3 Pengujian Sistem	74
4.3.1 Pengujian Blackbox	75
4.4 Manual Aplikasi	77
4.4.1 Pemeliharaan Sistem	85
4.4.1 Kuesioner	86
BAB V PENUTUP	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Matriks	21
Tabel 2.2 Pengembangan Sistem Multimedia	25
Tabel 3.1 Matriks SWOT	42
Tabel 3.2 Rincian Biaya	48
Tabel 3.3 Spesifikasi Perangkat Keras yang Digunakan	51
Tabel 3.4 Spesifikasi Kebutuhan Minimum Perangkat Keras	51
Tabel 3.5 Rancangan Isi	53
Tabel 4.1 Tombol Media Interaktif	61
Tabel 4.2 Uji Sistem Aplikasi	76
Tabel 4.3 Uji Hardware	77
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Kuesioner	86
Tabel 4.5 Keriteria Penilaian	87
Tabel 4.6 Hasil Skor Kuesioner	88
Tabel 4.7 Data Hasil Kuesioner	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kegiatan Sistem Informasi	17
Gambar 2.2 Desain Linier	18
Gambar 2.3 Desain Hierarki	18
Gambar 2.4 Desain Piramida	19
Gambar 2.5 Desain Polar	19
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	24
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Flash 8	31
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CC 2014	34
Gambar 2.9 Tampilan Toolbox Adobe Photoshop CC 2014	34
Gambar 2.10 Tampilan Marques Tools	35
Gambar 2.11 Tampilan Lasso Tools	35
Gambar 2.12 Tampilan Cropt Slice Tools	36
Gambar 2.13 Tampilan Brush & Patch Tools	36
Gambar 2.14 Tampilan Stan Tools	37
Gambar 2.15 Tampilan Blur, Sharpen & Smudge Tools	37
Gambar 2.16 Tampilan Eraser Tools	37
Gambar 2.17 Tampilan Pen & Point Tools	38
Gambar 2.18 Tampilan Path & Selection Tools	38
Gambar 2.19 Tampilan Hand & Rotate Tools	39
Gambar 3.1 Foto Perusahaan Edelweise	40
Gambar 3.2 Alur Navigasi	55

Gambar 3.3 Menu Utama	58
Gambar 3.4 Intro	59
Gambar 4.1 New Document Flash File	63
Gambar 4.2 Pengaturan Size	64
Gambar 4.3 Mengimpor File Macromedia Flash 8	65
Gambar 4.4 Pembuatan Background	66
Gambar 4.5 Timeline Button	67
Gambar 4.6 Penulisan Script yang Salah	75
Gambar 4.7 Tampilan Compiler Error	75
Gambar 4.8 Penulisan Script yang Benar	77
Gambar 4.9 Tampilan Menu Home	78
Gambar 4.10 Tampilan Menu Produk	79
Gambar 4.11 Tampilan Daftar Harga Produk Baru	79
Gambar 4.12 Tampilan Produk Promosi	80
Gambar 4.13 Tampilan Menu Galeri	80
Gambar 4.14 Tampilan Daftar Harga Men Collection	81
Gambar 4.15 Tampilan Daftar Harga Produk Kids & Teen Collection	81
Gambar 4.16 Tampilan Daftar Harga Storage Collection	82
Gambar 4.17 Tampilan Daftar Harga Serving Collection	83
Gambar 4.18 Tampilan Resep	83
Gambar 4.19 Tampilan Menu Resep	84
Gambar 4.20 Tampilan Menu Info Produk	85

INTISARI

Perkembangan media interaktif saat ini sangat besar penggunaannya, media interaktif pada saat ini banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan untuk mempromosikan barang dagangan mereka ke konsumen. Media Interaktif merupakan media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, grafik, gambar, video dan animasi, sehingga menjadi suatu kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian konsumen untuk melihatnya.

Dalam perancang system media interaktif ini, penulis menggunakan metode analisis SWOT, analisis ini untuk mengidentifikasi berbagai factor secara sistematis untuk merumuskan strategi, berdasarkan logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*Strenghts*) dan peluang (*Opurtunities*), dan secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*Weaknesses*) dan ancaman (*Threats*).

Sistem media interaktif ini menggunakan Macromedia Flash 8, Adobe Auditions,dan Adobe Photoshop CC 2014.Sistem yang dibangun ini mampu menampilkan produk-produk Tupperware, harga-harga produk Tupperware, video cara penggunaan produk Tupperware dengan benar, dan video-video resep-resep masakan ataupun kue.

Kata Kunci : *Media Interaktif, metode analisis SWOT, Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CC 2014*

ABSTRACT

The development of interactive media is currently very large use, interactive media at this time is widely used by companies to promote their merchandise to consumers. Interactive media is a very complex medium with the incorporation of several elements of media such as text, graphics, images, video and animation, so it becomes an interesting collection and can distract consumers to see it.

In the designer of this interactive media system, the authors use SWOT analysis method, this analysis to identify various factors systematically to formulate strategy, based on logic that can maximize strength (Strengths) and Opportunities, and simultaneously can minimize weakness (Weaknesses) and Threat (Threats).

This interactive media system uses Macromedia Flash 8, Adobe Auditions, and Adobe Photoshop CC 2014. The built system is capable of displaying Tupperware products, Tupperware product prices, videos on how to use Tupperware products correctly, and videos of recipes or cookies.

Keyword : *Interactive Media, SWOT analysis methods, Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CC 2014.*