

**MERANCANG MEDIA INTERAKTIF PROMOSI PADA PERUMAHAN
CENDRAWASIH GREEN RESIDENCE PT. ALVIN JAYA SUKSES JEMBER**

SKRIPSI



disusun oleh :

Erwin Istantoko

16.22.1861

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**MERANCANG MEDIA INTERAKTIF PROMOSI PADA PERUMAHAN
CENDRAWASIH GREEN RESIDENCE PT. ALVIN JAYA SUKSES JEMBER**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada jenjang Strata I – Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh :

Erwin Istantoko

16.22.1861

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MERANCANG MEDIA INTERAKTIF PROMOSI PADA PERUMAHAN
CENDRAWASIH GREEN RESIDENCE PT. ALVIN JAYA SUKSES
JEMBER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Erwin Istantoko

16.22.1861

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Februari 2018

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK.190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

MERANCANG MEDIA INTERAKTIF PROMOSI PADA PERUMAHAN CENDRAWASIH GREEN RESIDENCE PT. ALVIN JAYA SUKSES JEMBER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Erwin Istantoko

16.22.1861

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Februari 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya seorang (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 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, 21 februari 2018


Erwin
6000
ENAM RIBURUPIAH
NIM. 16.22.1861



MOTTO

- Berusaha dan terus berusaha dan jadikan kesalahan atau kegagalan sebagai kunci semangat untuk meraih sesuatu.
- “Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi.” (Ernest Newman)
- “Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya; hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah.” (Abu Bakar Sibli)
- “Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu, mestinya kita juga berdoa dalam kegembiraan besar dan saat rezeki melimpah.” (Kahlil Gibran)

PERSEMBAHAN



“Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga saya diberi kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Shalawat serta salam tiada henti-hentinya selalu tercurahkan kepada nabi besar, Muhammad *Shallallahu 'alaihi wa sallam* yang selalu kita nanti-nantikan syafaatnya di *yaumul qiyamah*. *Aamiin*

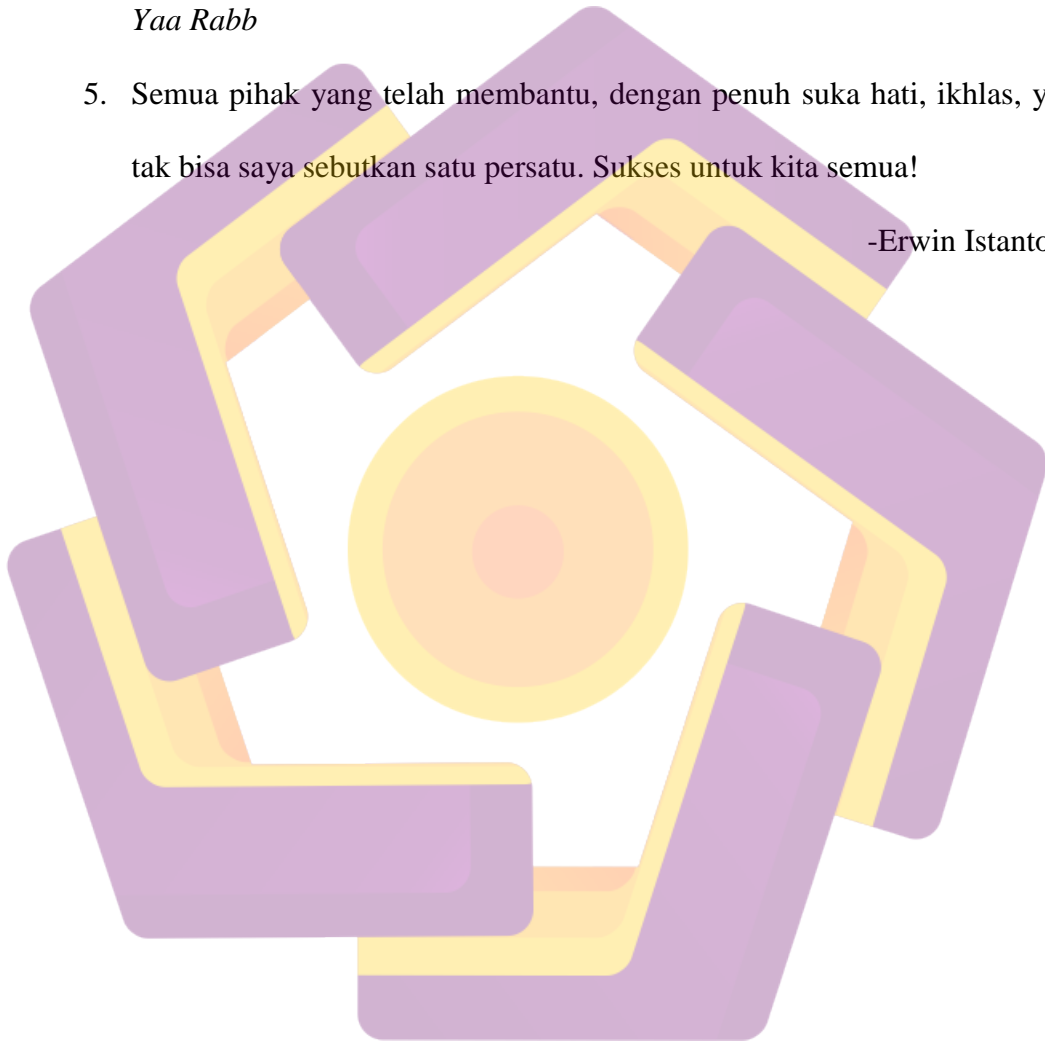
Dengan segala kerendahan hati dan segala rasa suka cita, saya persembahkan tugas akhir skripsi ini kepada :

1. Orang tua tersayang, Bapak Iswanta dan Ibu Lestari, dan kakak tercinta Ibnu Iswiantara beserta keluarga besar telah memberikan doa restu dan dukungan sehingga menginspirasi saya untuk tetap semangat.
2. Pak Erik, selaku dosen pembimbing saya. Terima kasih telah membimbing saya menuju akhir yang bahagia. Lulus dengan hasil yang memuaskan. *Barakallah*, bahagia selalu untuk Bapak.
3. Terima kasih untuk dosen-dosen Universitas Amikom yang baik hati, senantiasa ikhlas telah mendidik dan memberikan ilmunya selama saya menempuh perkuliahan di kampus.

4. Untuk rekan-rekan seperjuangan : Irsyad, Ujang, Ayeng, Aziz, Ryan, Husein, Pak Zazuli, Silvi, Mala, Gepeng, Jefy, Jayeng, SPRTS, Folken crew, serta rekan-rekan sesama perjuangan yang tak dapat saya sebutkan satu persatu. Mudah-mudahan keberhasilan kelak bisa kita raih. *Aamiin Yaa Rabb*

5. Semua pihak yang telah membantu, dengan penuh suka hati, ikhlas, yang tak bisa saya sebutkan satu persatu. Sukses untuk kita semua!

-Erwin Istantoko-



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Puji syukur, Alhamdulillah Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, Penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.SI., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak arahan, bimbingan, dan saran yang membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh Dosen dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan arahan dan ilmu pengetahuan serta bantuan lainya selama Penulis menjalani perkuliahan.
5. Bapak Alvin Zakaria selaku Direktur Utama PT. Alvin Jaya Sukses dan yang telah mengizinkan Penulis untuk melakukan penelitian hingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi, dukungan moral dan materi, serta doa yang tiada henti-hentinya kepada Penulis.
7. Teman-teman seperjuangan S1 Sistem Informasi Transfer tahun angkatan 2016, yang telah memberikan banyak bantuan, motivasi, dorongan untuk Penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, Penulis sangat berterima kasih apabila ada yang berkenan untuk memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan skripsi ini di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi Penulis, bagi PT. Alvin Jaya Sukses, serta Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta; Semoga ridha Allah SWT. senantiasa menyertai kita semuanya. *Aamiin. Jazakallahu.*

Wassalam.

Yogyakarta, 17 februari 2018

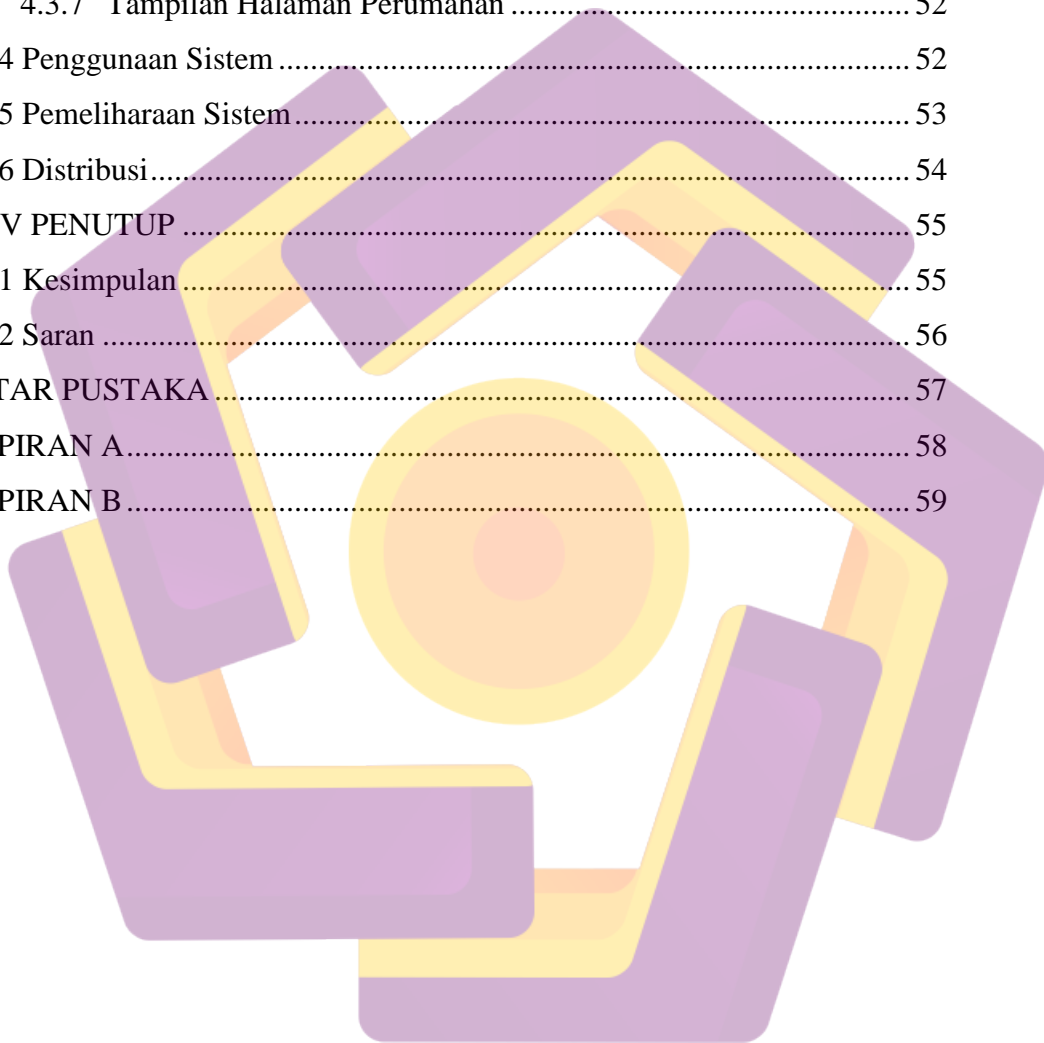
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II : LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Multimedia.....	9
2.3 Multimedia Interaktif.....	9
2.4 Promosi.....	10
2.5 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	10
2.6 Perumahan.....	13
2.7 Studi Kelayakan.....	14
2.8 Analisi Kebutuhan Sistem.....	14
2.9 Merancang Konsep.....	15
2.10 Merancang Isi.....	15
2.11 Merancang Naskah.....	18

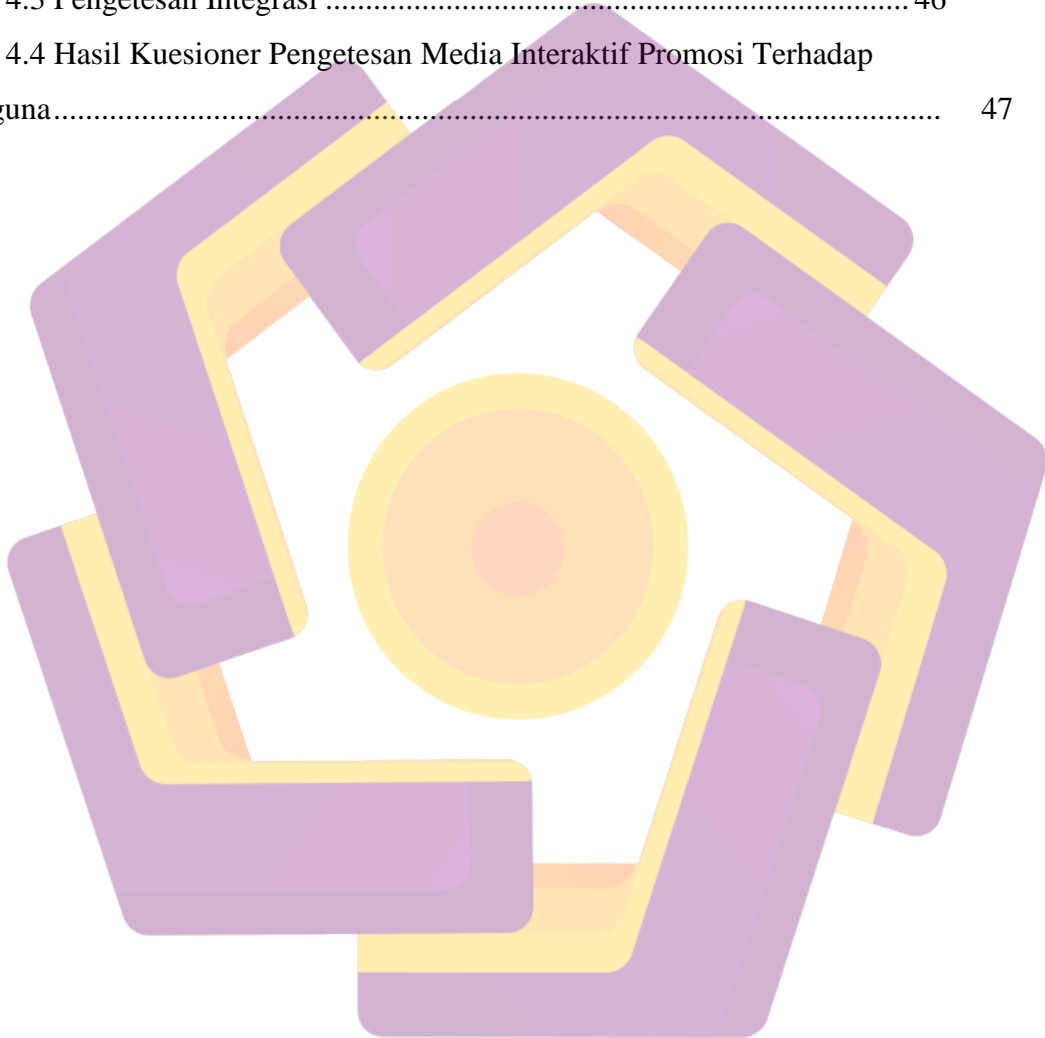
2.12 Merancang Grafik.....	18
2.13 Memproduksi Sistem.....	18
2.14 Mengetes Sistem.....	18
2.15 Penggunaan Sistem.....	19
2.16 Pemeliharaan Sistem	19
2.17 Sasaran dan Batasan Multimedia	19
BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN	21
3.1 Tinjauan Umum	21
3.1.1 PT. Alvin Jaya Sukses.....	21
3.1.2 Struktur Organisasi	23
3.2 Mendefinisikan Masalah.....	24
3.2.1 Analisis SWOT	24
3.3 Studi Kelayakan	26
3.3.1 Kelayakan Teknis.....	26
3.3.2 Kelayakan Operasi	26
3.3.3 Kelayakan Hukum	26
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	27
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	28
3.5 Merancang Konsep	29
3.6 Merancang Isi.....	30
3.7 Merancang Naskah.....	31
3.8 Merancang Grafik	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Implementasi Sistem.....	38
4.1.1 Alur Pembuatan Media Interaktif.....	38
4.1.2 Pembuatan Background.....	39
4.1.3 Pembuatan Tombol.....	39
4.1.4 Pembuatan Media Interaktif dengan Adobe Director.....	40
4.2 Mengetes Sistem	43
4.2.1 Pengetesan Unit Sistem	43
4.2.2 Pengujian Sistem	44
4.2.3 Pengetesan Integrasi	46
4.2.4 Pengetesan Media Interaktif Promosi Terhadap Pengguna.....	47

4.3 Manual Program.....	48
4.3.1 Tampilan Halaman Intro	48
4.3.2 Tampilan Halaman Utama.....	48
4.3.3 Tampilan Halaman Profil	49
4.3.4 Tampilan Halaman Organisasi	50
4.3.5 Tampilan Halaman Galeri	50
4.3.6 Tampilan Halaman Promosi.....	51
4.3.7 Tampilan Halaman Perumahan	52
4.4 Penggunaan Sistem	52
4.5 Pemeliharaan Sistem.....	53
4.6 Distribusi.....	54
BAB V PENUTUP	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN A.....	58
LAMPIRAN B.....	59



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Panduan untuk pengembangan aplikasi.....	12
Tabel 3.1 Struktur Organisasi	23
Tabel 3.2 Rancangan Isi.....	30
Tabel 4.1 Tabel Unit Sistem	44
Tabel 4.2 Tabel Pengetesan Sistem	45
Tabel 4.3 Pengetesan Integrasi	46
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Pengetesan Media Interaktif Promosi Terhadap Pengguna.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus pengembangan aplikasi multimedia.....	10
Gambar 2.2 Siklus pengembangan sistem multimedia	11
Gambar 2.3 Struktur Linier.....	16
Gambar 2.4 Struktur Menu	16
Gambar 2.5 Struktur Hierarki	17
Gambar 2.6 Struktur Jaringan	17
Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi	23
Gambar 3.2 Struktur Hierarki Media Interaktif Promosi Perumahan.....	31
Gambar 3.3 Sketsa Halaman Intro	33
Gambar 3.4 Sketsa Halaman Utama	34
Gambar 3.5 Sketsa Halaman Profil.....	35
Gambar 3.6 Sketsa Halaman Struktur Organisasi.....	35
Gambar 3.7 Sketsa Halaman Galeri.....	36
Gambar 3.8 Sketsa Halaman Promo	37
Gambar 4.1 Alur Pembuatan Media Interaktif	38
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Background	39
Gambar 4.3 Tampilan Penyusunan Tombol	40
Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan Halaman Profil.....	41
Gambar 4.5 Tampilan Pembuatan Halaman Organisasi	41
Gambar 4.6 Tampilan Pembuatan Halaman Galeri	42
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Halaman Promo	42
Gambar 4.8 Tampilan Pembuatan Halaman Aster 40/80	43
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Intro	48
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Utama	49
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Profil.....	49
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Organisasi.....	50
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Galeri.....	51
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Promosi.....	51
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Perumahan.....	52

INTISARI

Jember Sebagai kota yang terus berkembang, memilih rumah di lokasi yang strategis sekaligus nyaman untuk dihuni keluarga menjadi impian banyak warga Jember. Untuk itu, PT Alvin Jaya Sukses, salah satu pengembang terkemuka di Jember, mengembangkan Cluster Alamanda sebagai bagian dari Cendrawasih Green Residence. Bisnis properti adalah bisnis yang sangat menjanjikan. Tingginya permintaan pasar terhadap perumahan, bidang tanah, dan ruang usaha menjadikan bisnis properti menjadi salah satu objek bisnis yang menarik bagi beberapa perusahaan besar.

Multimedia merupakan kombinasi yang memiliki paling sedikit dua media input atau output data, dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Karena itulah multimedia kerap dijadikan media promosi dan penyampaian informasi. Dengan kemajuan multimedia seperti sekarang ini dapat menghasilkan media untuk menginformasikan kepada investor atau lembaga keuangan mengenai produk maupun aktifitas perusahaan yang dilakukan PT Alvin Jaya Sukses.

Dengan sarana berupa komputer dan laptop yang dimiliki perusahaan. Aplikasi interaktif ini diharapkan akan sangat berguna bagi Marketing perusahaan khususnya dalam melakukan aktifitas promosi dan pengenalan profil perusahaan agar lebih mudah dan menarik.

Kata Kunci : Media Interaktif, Promosi, Bisnis Properti, Cendrawasih Green Residence.

ABSTRACT

Jember The developing city, choosing a house in a strategic location as well as comfortable to occupy the family became the dream of many citizens of Jember. To that end, PT Alvin Jaya Sukses, one of the leading developers in Jember, developed Cluster Alamanda as part of Cendrawasih Green Residence. Property business is a very promising business. The high market demand for housing, land, and business space makes the property business one of the most attractive business objects for large companies.

Multimedia is a combination that has at least two input media or output data, can be audio, animation, video, text, graphics, and images. Because multimedia multimedia is often used as a media campaign and information delivery. With the advancement of multimedia as now it can generate media to inform investors or financial institutions about the products and activities of the company conducted PT Alvin Jaya Success.

With facilities such as computers and laptops owned enterprises. This interactive application is expected to be useful for the company's Marketer, especially in conducting promotional activities and introduction of company profiles for easier and interesting.

Keywords: Interactive Media, Promotion, Property Business, Cendrawasih Green Residence.

