

**APLIKASI KATALOG SEPEDA MOTOR HONDA BERBASIS FLASH
MEDIA UNTUK ASTRA MOTOR KALIURANG**

SKRIPSI



disusun oleh

Gardias Argizena

12.12.6673

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**APLIKASI KATALOG SEPEDA MOTOR HONDA BERBASIS FLASH
MEDIA UNTUK ASTRA MOTOR KALIURANG**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Gardias Argizena

12.12.6673

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI KATALOG SEPEDA MOTOR HONDA BERBASIS FLASH
MEDIA UNTUK ASTRA MOTOR KALIURANG**

yang disusun oleh

Gardias argizena

12.12.6673

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 29 April 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom.

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI KATALOG SEPEDA MOTOR HONDA BERBASIS FLASH
MEDIA UNTUK ASTRA MOTOR KALIURANG**

yang disusun oleh
Gardias Argizena

12.12.6673

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Oktober 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232



Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Oktober 2016

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Oktober 2016



Gardias Argizena

12.12.6673

Motto

“I think the prime reason for existence, for living in this world is discovery”

(James Dean)

“Education is not the learning of facts, but the training of the mind to think”

(Albert Einstein)

” For me ‘curiosity’ is more than everything. I’ll follow this, even though leads to so many troubles”

(Peneliti)

PERSEMBAHAN



Puji syukur Alhamdulillah tidak lupa saya panjatkan kepada-Nya. Dia yang berkuasa atas segalanya dan Dia pula yang menentukan segalanya. Dengan rasa syukur yang mendalam skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua Oranguaku tercinta Ayahanda Slamet Rejeki dan Ibunda Anita yang telah berjasa dan dengan doanya selalu mengiringi langkahku, memberikan motivasi baik moril maupun material. Semoga Allah swt melindungi dan memberikan syurga kepada keduanya.
2. Kepada adik-adik dan mbak tercinta kalian yang selalu menjadi penyemangat, karena saya sebagai laki-laki sendiri diantara kalian sehingga saya merasa kalianlah tanggung jawabku kelak. Jadi saya harus selalu melakukan yang terbaik agar bisa berguna bagi kalian nantinya.
3. Ngainiyah yang meskipun tidak ada kehadirannya secara langsung tapi saya terasa terbantu dan termotivasi untuk selalu menjadi orang yang rajin dan tidak bermalas-malasan.
4. Teman-teman terdekat yang selalu memberi saran dan bantuan kepada saya selama kuliah maupun selama mengerjakan skripsi ini : Aam, Paus, Mamat, Pak Kaji Bayu, Helmet, Wikan, Mas Doel dan Fajar. Terima kasih banyak.
5. Teman-teman S1 SI 05 angkatan 2012 STMIK AMIKOM Yogyakarta kalian selalu di hati dan akan selamanya di hati.

6. Teman-teman JOSEFIC tempat saya menghilangkan penat dengan kegiatan-kegiatan positif di dunia otomotif roda dua.
7. Terima kasihku buat semuanya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, terima kasih atas segala doa, pengorbahan, dorongan serta semangatnya.

Semoga keberhasilan ini merupakan titik awal dari hidup dan karirku dimasa mendatang dan Insya Allah memberkati dan meridhoi jalanku, Amiin.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Aplikasi Katalog Sepeda Motor Honda Berbasis Flash Media Untuk Astra Motor Kaliurang”

Pembuatan skripsi ini tidak bisa lepas dari berbagai pihak yang telah membantu, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

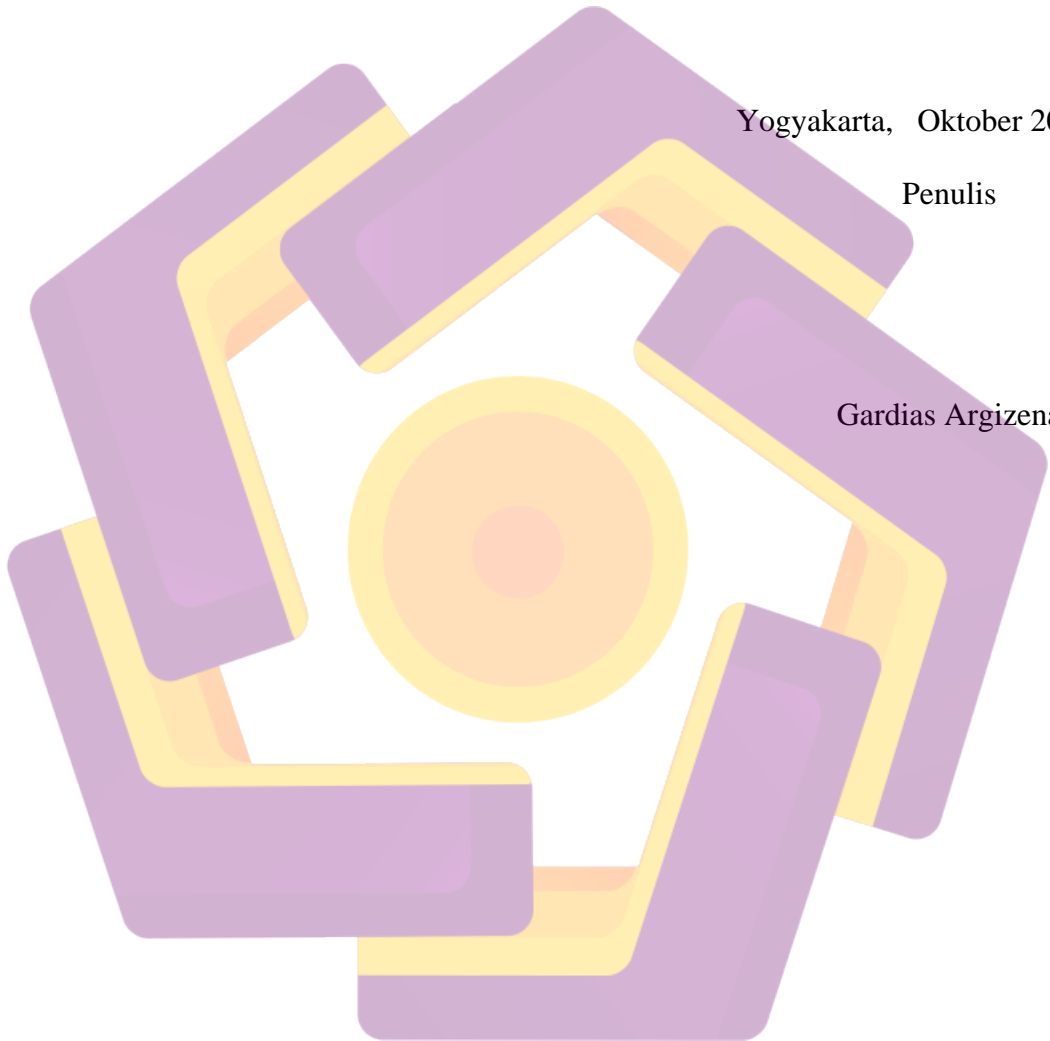
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Tonny Hidayat, M. Kom. selaku dosen pembimbing, yang telah banyak memberikan bimbingan dalam pembuatan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen, staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
4. Pihak PT Astra Motor Kaliurang Yogyakarta. Mbak Kriescita dan Mbak Ayu, selaku Kepala Bagian Marketing Staff, yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
5. Kedua orang tua Ayahanda Slamet Rejeki dan Ibunda Anita yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, dan kasih sayang kepada penulis dalam mencapai kesuksesan di dunia dan akhirat.
6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi memperbaiki kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Di akhir kata, penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin

Yogyakarta, Oktober 2016

Penulis

Gardias Argizena



DAFTAR ISI

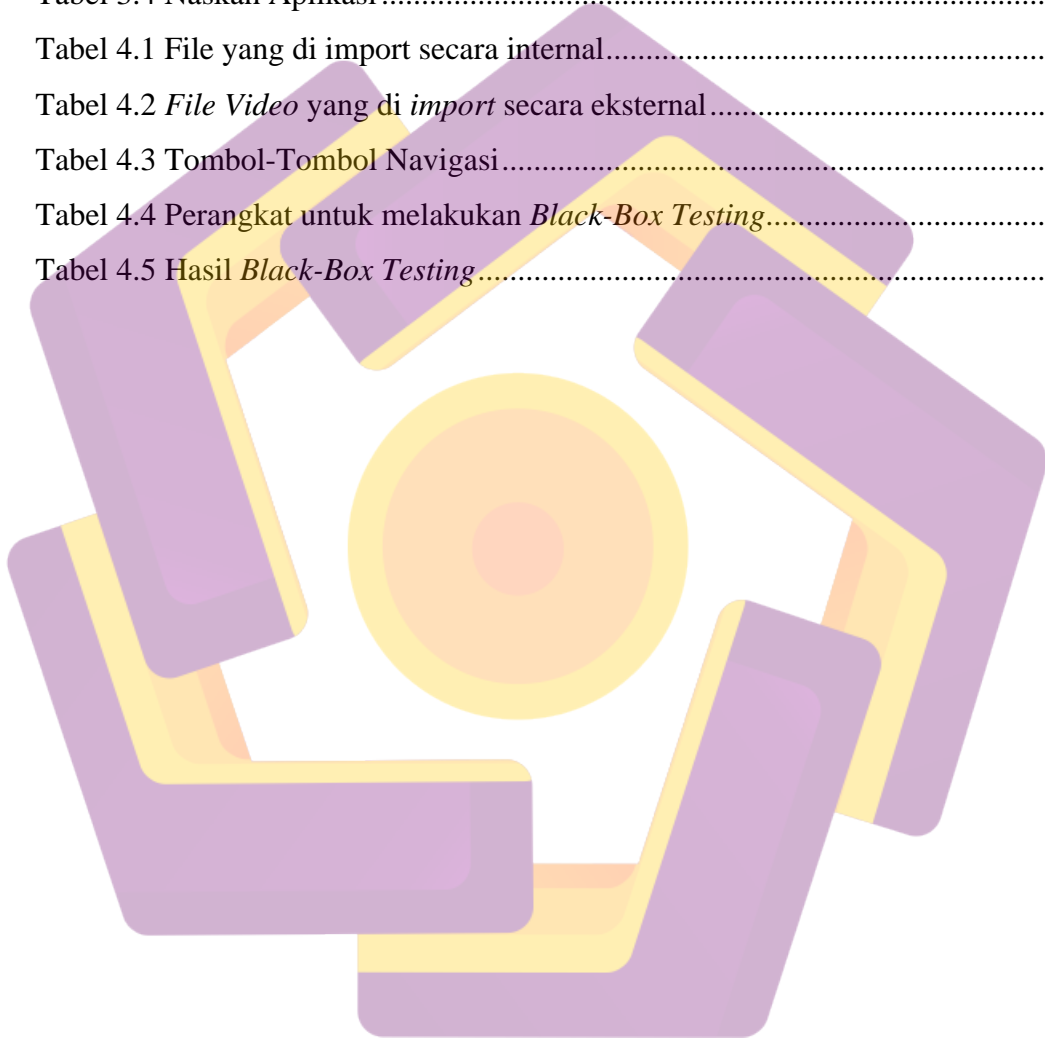
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
Motto.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1.1 Studi Pustaka	5
1.6.1.2 Observasi	5
1.6.1.3 Wawancara	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Pengembangan.....	5
1.7 Sistematika Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Pengertian Katalog.....	8

2.2.2	Pengertian Multimedia.....	10
2.2.3	Elemen Multimedia.....	10
2.2.4	Sistem Informasi Multimedia	11
2.2.5	Produk Multimedia	16
2.2.5.1	Multimedia Linear	17
2.2.5.2	Multimedia Interaktif.....	17
2.2.6	<i>ActionScript</i>	20
2.2.7	Pengembangan Sistem Multimedia	21
2.2.8	<i>Software</i> yang digunakan.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1	Tinjauan Umum	25
3.1.1	Media Promosi.....	25
3.2	Mendefinisikan Masalah.....	25
3.3	Analisis PIECES	26
3.3.1	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	27
3.3.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>)	28
3.3.3	Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>)	28
3.3.4	Analisis Pengendalian (<i>Control</i>).....	29
3.3.5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	29
3.3.6	Analisis Pelayanan (<i>Services</i>).....	30
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	30
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	31
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	31
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	32
3.4.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	32
3.5	Analisis Kelayakan Sistem	33
3.5.1	Kelayakan Teknologi.....	33
3.5.2	Kelayakan Hukum	34
3.5.3	Kelayakan Ekonomi.....	34
3.5.4	Kelayakan Operasional	35

3.6	Perancangan Sistem	35
3.6.1	Perancangan Konsep.....	35
3.6.2	Perancangan Isi	35
3.6.3	Perancangan Naskah	39
3.6.4	Perancangan Grafik.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Memproduksi Sistem	46
4.1.1	Membuat <i>Background</i>	46
4.1.2	Membuat <i>Illustration Content Pictures</i>	47
4.1.3	Membuat Aplikasi dengan Adobe Flash CS6.....	48
4.1.3.1	<i>Import Internal File</i>	49
4.1.3.2	<i>Import External File Video</i>	51
4.1.3.3	Menambahkan <i>Backsound</i>	54
4.1.3.4	Membuat Tombol Navigasi	54
4.1.3.5	Membuat <i>File Executable</i>	56
4.1.3.6	Membuat <i>file AutoRun</i> pada <i>Compact Disc (CD)</i>	57
4.1.3.7	<i>Manual Program</i>	58
4.1	Mengetes Sis+tem.....	63
4.1.1	<i>Black Box Testing</i>	63
4.1.2	<i>White Box Testing</i>	68
4.2	Menggunakan Sistem.....	68
4.3	Memelihara Sistem	71
BAB V PENUTUP.....		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA		75

DAFTAR TABEL

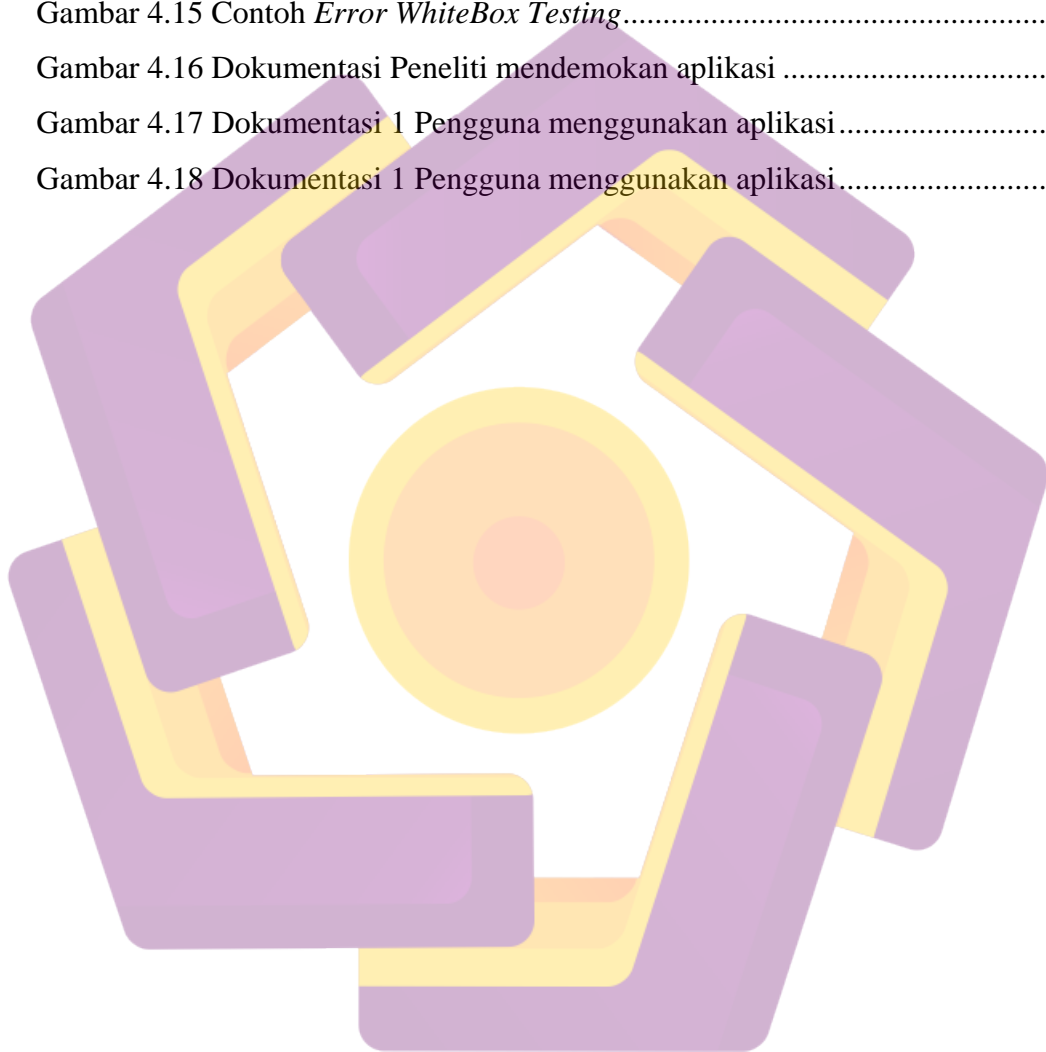
Tabel 3.1 Perangkat keras yang dibutuhkan	31
Tabel 3.2 Perangkat Lunak yang di Butuhkan.....	32
Tabel 3,3 Sumber Daya Manusia yang di Butuhkan.....	33
Tabel 3.4 Naskah Aplikasi	40
Tabel 4.1 File yang di import secara internal.....	49
Tabel 4.2 <i>File Video</i> yang di <i>import</i> secara eksternal.....	52
Tabel 4.3 Tombol-Tombol Navigasi.....	54
Tabel 4.4 Perangkat untuk melakukan <i>Black-Box Testing</i>	64
Tabel 4.5 Hasil <i>Black-Box Testing</i>	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh katalog menggunakan media selebaran brosur.....	2
Gambar 2.1 Struktur linear.....	12
Gambar 2.2 Struktur menu.....	13
Gambar 2.3 Struktur hirarki.....	14
Gambar 2.4 Struktur jaringan.....	15
Gambar 2.5 Struktur kombinasi.....	16
Gambar 2.6 Diagram multimedia linear.....	17
Gambar 2.7 diagram multimedia interaktif khieracchyal.....	18
Gambar 2.8 Diagram multimedia interaktif non-linear.....	19
Gambar 2.9 Siklus pengembangan sistem multimedia.....	21
Gambar 3.1 Contoh katalog sepeda motor yang masih menggunakan brosur.....	26
Gambar 3.2 Struktu kerangka multimedia aplikasi katalog sepeda motor Honda	36
Gambar 3.3 Tampilan <i>splash screen</i>	42
Gambar 3.4 Tampilan <i>welcome screen</i>	42
Gambar 3.5 Tampilan menu tipe.....	43
Gambar 3.6 tampilan sub menu varian motor.....	43
Gambar 3.7 Tampilan sub menu detail varian (Deskripsi).....	44
Gambar 3.8 Tampilan sub menu detail varian (Spesifikasi).....	44
Gambar 3.9 Tampilan sub menu detail varian (Pilihan Warna).....	45
Gambar 3.10 Tampilan sub menu detail varian (TVC & VP).....	45
Gambar 4.1 Tampilan penyetelan lembar kerja baru Adobe Illustrator CS6.....	46
Gambar 4.2 Hasil gambar <i>Background</i>	47
Gambar 4.3 Contoh hasil <i>Clipping Mask</i>	48
Gambar 4.4 Tampilan penyetelan awal Adobe Flash CS6.....	49
Gambar 4.5 Tampilan <i>ActionScript Backsound</i>	54
Gambar 4.6 Tampilan file hasil <i>publish</i>	57
Gambar 4.7 Tampilan hasil <i>splash screen</i>	58
Gambar 4.8 Tampilan hasil <i>welcome screen</i>	59
Gambar 4.9 Tampilan hasil menu tipe.....	59

Gambar 4.10 Tampilan pilihan Varian.....	60
Gambar 4.11 Tampilan deskripsi	61
Gambar 4.12 Tampilan spesifikasi.....	62
Gambar 4.13 Tampilan pilihan warna.....	62
Gambar 4.14 Tampilan TVC & VP	63
Gambar 4.15 Contoh <i>Error WhiteBox Testing</i>	68
Gambar 4.16 Dokumentasi Peneliti mendemokan aplikasi	69
Gambar 4.17 Dokumentasi 1 Pengguna menggunakan aplikasi.....	70
Gambar 4.18 Dokumentasi 1 Pengguna menggunakan aplikasi.....	70



INTISARI

Media promosi menjadi bagian paling penting dari kegiatan bisnis suatu perusahaan atau organisasi oleh karena itu media promosi harus bisa menarik perhatian konsumen. Sebagai dampak dari pembangunan dan kemajuan teknologi media promosi yang dapat mendukung kegiatan penjualan di Astra Motor Kaliurang harus bisa mengikuti perkembangan jaman. Media promosi menggunakan multimedia merupakan bagian dari perkembangan atau kemajuan teknologi dalam bidang pemasaran sehingga dalam kegiatan promosi tersebut dapat lebih mudah dan menarik karena konsumen di minta berinteraksi langsung dengan media promosi berbasis multimedia tersebut.

Dalam skripsi ini peneliti mencoba merancang dan membuat aplikasi media promosi berbasis media interaktif flash yang di dapat jalankan di komputer. Aplikasi media promosi yang dihasilkan mampu menampilkan tipe-tipe sepeda motor dan detail varian motor tersebut.

Hasil dari perancangan aplikasi tersebut menunjukkan bahwa peranan aplikasi komputer dalam media promosi dapat digunakan sebagai alat penunjang dan mempermudah dalam memasarkan produk sepeda motor.

Kata Kunci : Media Promosi, Media Promosi Berbasis Multimedia.

ABSTRACT

Media promotion is the most important part of the activities of a company or organization binis therefore the media campaign should be able to attract the attention of consumers. As the impact of technological development and advancement of a media campaign to support sales activities in Astra Motor Kaliurang should be able to follow the development of the era. Media campaigns using multimedia is part of the development or progress of technology in the field of marketing so that in such promotional activities can be easier and interesting for consumers asked to interact directly with the multimedia-based promotional media.

In this thesis the researcher try to design and create promotional media applications based flash interactive media that can be run on the computer. Applications generated media campaign that is capable of displaying the types of motorcycles and motor variants such detail.

Results of the application design shows that the role of computer applications in media promotion can be used as a tool to support and facilitate the marketing of motorcycle products.

Keywords: *Media Promotion, Promotional Media-Based Multimedia.*

