

**APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK
MEDIA INFORMASI PRODUK
PT. YAMAHA MOTOR INDONESIA**

**Skripsi Sarjana ini diajukan sebagai salah satu
persyaratan mencapai gelar
Sarjana Teknik**

Oleh

RANDY HALIM

NIM : 02230037



**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

JAKARTA

2008

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK MEDIA INFORMASI PRODUK

PT. YAMAHA MOTOR INDONESIA

Telah diuji dihadapkan Panitia Ujian Skripsi Sarjana fakultas Teknik pada tanggal 25 Januari 2008 dan dinyatakan LULUS.

PENGUJI 1



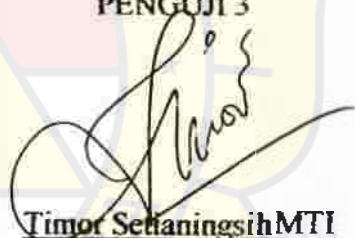
Ir. Witandi Gondowarsito

PENGUJI 2



Herianto S.Pd. MT

PENGUJI 3



Timor Setianingsih MTI

Ketua Jurusan

Teknik Informatika



Suzuki Sofyan MKom

Skripsi Sarjana yang berjudul:

**APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK
MEDIA INFORMASI PRODUK
PT. YAMAHA MOTOR INDONESIA**

merupakan karya ilmiah yang saya susun dibawah bimbingan Bpk Suzuki Syofian, tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau karya orang lain, sebagian atau seluruhnya, dan isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya di Jakarta, pada tanggal 20 Januari 2008.



Randy Halim

ABSTRAKSI

Teknologi informasi yang berkembang sangat pesat sekarang ini, membuat penerapan ilmu IT meluas ke semua aspek kehidupan manusia. Penggunaan ilmu IT dari melakukan pengetikan dokumen-dokumen biasa sampai dengan penanganan data atau arsip penting yang rumit. Dunia bisnis merupakan salah satu bidang yang tidak terlepas dari ilmu IT. Multimedia sebagai salah satu cabang dari ilmu IT telah banyak digunakan sebagai media pemasaran sekarang ini.

Penulisan skripsi ini, menyajikan suatu aplikasi multimedia untuk media pemasaran dan pengenalan produk. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah memanfaatkan aplikasi multimedia sebagai media alternatif untuk bagian pemasaran di perusahaan. Aplikasi multimedia ini, dibuat oleh penulis menggunakan teknik-teknik pengembangan aplikasi yang umum digunakan. Pengolahan database gambar menggunakan xml membuat gambar dalam aplikasi dapat diubah, agar aplikasi selalu *up to date*. Aplikasi ini nantinya akan memperlihatkan informasi produk yang disajikan dalam tampilan yang interaktif kepada user. Tampilan interaktif yang dimaksud penulis adalah user perlu mengklik tombol pada aplikasi untuk memicu tampilan informasi. Aplikasi ini terdapat juga fitur kotak saran dimana user bisa memberikan saran dan kritiknya. Penulis mengambil kesimpulan dari hasil penelitian yang diperoleh. Selain itu, penulis memberi saran untuk mengembangkan aplikasi multimedia sebagai media informasi produk.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Lembar Pernyataan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Abstraksi.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.2.1 Rumusan Masalah.....	2
1.2.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penulisan.....	2
1.4 Metode Penulisan.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengenalan Multimedia.....	6
2.1.1 Teks.....	7
2.1.2 Gambar.....	7
2.1.3 Suara.....	7
2.1.4 Video.....	8
2.2 Animasi.....	8
2.3 Software Yang Digunakan.....	9
2.4 Macromedia Flash 8.....	9
2.4.1 Persyaratan Perangkat Keras (Hardware).....	10

2.4.2 Perangkat Lunak (Software) pendukung.....	10
2.5 Paradigma Desain Aplikasi Multimedia.....	10
2.6 Storyboarding.....	14
2.7 Siklus Hidup Pengembangan Sistem.....	14
2.8 XML.....	15
2.9 Customer Relationship Management.....	17
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....	19
3.1 Analisa Kebutuhan.....	20
3.2 Perancangan Sistem.....	22
3.2.1 Kamus Data.....	22
3.2.2 ERD.....	25
3.2.3 Rancangan Navigasi.....	26
3.2.4 Story Boarding.....	28
3.2.5 Flowchart.....	32
3.2.6 Rancangan Tampilan.....	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....	38
4.1 Implementasi.....	38
4.1.1 Perangkat Keras.....	38
4.1.2 Perangkat Lunak.....	38
4.1.3 Konfigurasi minimum komputer.....	38
4.1.4 Implementasi Program.....	39
4.1.5 Implementasi Tampilan.....	40
4.2 Evaluasi.....	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran.....	45
Daftar Pustaka	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Paradigma Linier.....	10
Gambar 2.2 Bagan Paradigma Menu.....	11
Gambar 2.3 Bagan Paradigma Hierarchy.....	12
Gambar 2.4 Bagan Paradigma Network.....	12
Gambar 2.5 Bagan Paradigma Hybrid.....	13
Gambar 2.6 Form Storyboard.....	14
Gambar 3.1 Hubungan tiga bagian dari perusahaan.....	21
Gambar 3.2 ERD dari Database Aplikasi.....	26
Gambar 3.3 Peta Navigasi Aplikasi.....	27
Gambar 3.4 Storyboard Opening.....	28
Gambar 3.5 Storyboard Intro.....	29
Gambar 3.6 Storyboard menu utama.....	30
Gambar 3.7 Storyboard data spesifikasi.....	30
Gambar 3.8 Storyboard Edit database.....	31
Gambar 3.9 Storyboard Komentar dan Saran.....	31
Gambar 3.10 Flowchart program.....	33
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	34
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Menu Spesifikasi.....	35
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Edit Database.....	36
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Kotak Saran.....	37
Gambar 4.1 Tampilan selamat datang.....	40
Gambar 4.2 Intro Masuk ke menu utama.....	41
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	42
Gambar 4.4 Tampilan Spesifikasi Motor.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kamus Data Db Admin.....	23
Tabel 3.2 Kamus Data Db Pengunjung.....	24
Tabel 3.3 Kamus Data Db Gambar.....	24
Tabel 3.4 Kamus Data Db Saran.....	25



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan akan teknologi informasi yang sangat pesat sekarang ini, membuat penerapan ilmu IT meluas ke seluruh aspek kehidupan manusia. Penggunaan IT dari melakukan pengetikkan dokumen biasa sampai dengan penanganan arsip-arsip penting yang rumit. Dunia bisnis merupakan salah satu bidang yang tidak terlepas dari ilmu IT. Multimedia sebagai salah satu cabang dari ilmu IT sedikit demi sedikit telah digunakan sebagai media pemasaran produk.

Multimedia merupakan penggabungan antara gambar dan suara. Hal ini dipercaya sebagai suatu media informasi produk yang lebih menarik daripada brosur kertas. Brosur kertas biasa hanya berisi gambar dan tulisan saja, sehingga berkesan monoton.

Berdasarkan alasan-alasan yang disebutkan di atas, penulis mencoba untuk membuat suatu aplikasi multimedia yang menyajikan informasi tentang produk bisnis. Sebagai contoh adalah produk sepeda motor dari perusahaan YAMAHA MOTOR INDONESIA. Aplikasi ini merupakan sebuah alat yang ditujukan bagi pihak pemasaran, dengan harapan aplikasi tersebut dapat menjadi salah satu media informasi produk yang lebih menarik bagi para konsumen.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas diperoleh rumusan masalah, yaitu :

- Apakah aplikasi multimedia dapat memberikan kelebihan-kelebihan dibandingkan dengan brosur kertas yang ada sekarang ini?

1.2.2 Batasan Masalah

Penulisan karya ilmiah ini akan membahas mengenai bagaimana memadukan gambar, tulisan, dan suara sehingga dapat menjadi suatu aplikasi multimedia yang menarik dan informatif. Sebagai contoh dari pembuatan aplikasi multimedia ini, penulis mengambil produk YAMAHA. Informasi yang akan ditampilkan di dalam aplikasi meliputi:

- Tipe motor apa saja yang diproduksi dan dipasarkan,
- Warna yang tersedia, dan
- Spesifikasi lengkap dari jenis-jenis motor yang diproduksi dari mesin, rangka, suspensi, dan sistem pendinginan.

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penelitian ini adalah memanfaatkan multimedia untuk memberikan informasi produk kepada konsumen. Menjadikan multimedia sebagai suatu alternatif bagi pemasaran suatu produk, selain dari brosur konvensional. Juga sebagai sarana untuk mendapatkan tanggapan berupa saran atau kritik dari

konsumen. Aplikasi ini nantinya ditujukan sebagai alat bagi pihak pemasaran untuk menarik para pelanggan.

1.4 Metode Penulisan

Penulisan ilmiah ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode:

- **Metode Lapangan**

Pengumpulan data dilakukan oleh penulis menggunakan metode :

- **Observasi**

Metode pengumpulan data langsung dengan cara menganalisis kebutuhan aplikasi, merancang dan implementasi dalam mengembangkan aplikasi multimedia.

- **Studi Pustaka**

Pengumpulan data dilakukan oleh penulis melalui literatur-literatur yang sesuai dengan pokok pembahasan. Literatur-literatur tersebut diperoleh dari Buku-buku Referensi, artikel bacaan dari internet.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan Skripsi Sarjana ini, penulis membaginya menjadi 5 bab yaitu: Pendahuluan, Landasan Teori, Analisis dan Perancangan, Implementasi dan Evaluasi, dan Kesimpulan. Bab yang terkandung dalam skripsi ini akan terdapat subbab yang saling berkaitan satu sama lain di dalamnya.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penulisan, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang bertubungan dengan laporan skripsi serta teknologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis kebutuhan terhadap sistem baru yang akan dikembangkan. Perancangan aplikasi multimedia menggunakan metode paradigma desain, dan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini membahas tentang apa yang telah dibuat mengenai aplikasi multimedia produk YAMAHA dari perangkat keras maupun perangkat lunaknya. Disamping itu juga *output* yang telah dihasilkan.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan rangkuman dari seluruh tulisan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya. Bab ini juga akan menyampaikan beberapa saran untuk perbaikan aplikasi multimedia yang akan datang.

