

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PROMOSI RENTAL MOBIL ADHIKA CILACAP**

NASKAH PUBLIKASI



diajukan oleh

Pamrih Prima Nugraha

09.12.3652

Kepada

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

NASKAH PUBLIKASI

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PROMOSI RENTAL MOBIL ADHIKA CILACAP**

disusun oleh

**Pamrih Prima Nugraha
09.12.3652**

Dosen Pembimbing



**Harif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096**

Tanggal, 15 Juli 2013

**Ketua Jurusan
Sistem Informasi**



**Drs. Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029**

**DESIGNING INTERACTIVE MULTIMEDIA AS MEDIA PROMOTION CAR RENTAL
ADHIKA CILACAP**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI RENTAL
MOBIL ADHIKA CILACAP**

Pamrih Prima Nugraha
Hanif Al Fatta
Jurusan Sistem Informasi
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

The development of multimedia technology in the present age is not no denying the needs of the company and the community. Especially with the Multimedia is widely used as a medium of information and promotion for the company to promote product market competition and the services they offer, because the information created by multimedia includes text, graphics, animation, audio and video so that information into an interactive and attractive to the users to market their own products.

In this case I will make "Designing Interactive Multimedia Car Rental Promotion as Media Adhika Cilacap". Adhika Car Rental is a company engaged in the field of car rental services are located in the area of Cilacap in Central Java.

Designing Media Promotion aims to help introduce and promote products that are rented by Adhika Car Rental.

Keywords: *Media Promotion, Media Interactive, Car Rental Adhika.*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat akhir-akhir ini, merubah pola pikir manusia untuk memperoleh data dan informasi secara cepat, tepat dan akurat. Hal ini berdampak pada perkembangan teknologi komputer, baik perangkat keras (*Hardware*) atau perangkat lunak (*Software*). penggunaan komputer telah mencakup beberapa segi aspek kehidupan, baik dunia pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, hiburan, militer, dan pariwisata.

Sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang Service, Rental Mobil Adhika yang beroperasi di Cilacap melayani berbagai macam kebutuhan penyewaan mobil, baik untuk perusahaan maupun perorangan, untuk jangka panjang maupun jangka pendek.

Upaya untuk menyampaikan informasi selama ini masih memanfaatkan brosur, spanduk, atau pun media cetak sehingga informasi yang disampaikan masih belum lengkap. Multimedia belum dimanfaatkan sebagai media keunggulan bersaing perusahaan yang dapat menyampaikan informasi atau promosi perusahaan dengan lebih interaktif, lengkap, dan menarik.

Pemanfaatan multimedia pada Rental Mobil Adhika akan dikemas dalam paket multimedia interaktif. Sehingga perusahaan ini memiliki media penyampaian interaktif yang nantinya akan digunakan pada perusahaan. Multimedia ini bukan sebagai pengganti sistem penyampaian informasi yang selama ini masih digunakan, tetapi sebagai pelengkap media penyampaian informasi untuk meningkatkan daya saing perusahaan.

2. Landasan Teori

2.1. Konsep Dasar Multimedia

2.1.1. Sejarah Multimedia

Istilah multimedia berawal dari teater, bukan computer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu media seringkali disebut pertunjukan multimedia. Dimana pertunjukan multimedia mencakup monitor video, synthesized band dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya Hypercard oleh Apple pada tahun 1987 dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak Audio Visual Connection (AVC) dan video adapter card bagi PS/2. Sejak permulaan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia .

Citra visual dapat dimasukkan ke dalam system dari paket perangkat lunak yang menyatukan digital, dan dari kamera video, pita dan piringan video, dan scanner optic. Input audio dapat dimasukkan melalui mikrofon, pita kaset dan compact disk.

2.1.2. Pengertian Multimedia

Multimedia yaitu merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat serta menggabungkan teks, gambar, suara, video, animasi dan *virtual reality* dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

2.1.3. Objek - Objek Multimedia

a. Teks (Tulisan)

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Teks dapat berbentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita.

b. Grafis

Grafis merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan scanner, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar bisa berwujud sebuah ikon, foto ataupun simbol .

c. Bunyi

Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara atau penggabungan di antara ketiganya .

d. Video

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik .

e. Animasi

Animation (animasi) merupakan penggunaan computer untuk menciptakan gerak pada layer.

f. Software

Software atau perangkat lunak adalah istilah umum untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya serta berbagai informasi yang bisa dibaca oleh komputer. Software salah satu konsep paling ampuh dalam

multimedia sebagai keterpaduan serempak yang dapat dicapai dengan menciptakan link ke berbagai dokumen dan aset.

2.1.4. Company Profile

Company profile merupakan suatu gambaran yang berisikan data yang memberikan informasi tentang sebuah perusahaan, yang berfungsi sebagai media informasi kepada konsumen, memaparkan tentang latar belakang dari perusahaan yang bersangkutan sebagai pengenalan kepada perusahaan lain yang akan di ajak melakukan kerjasama.

2.1.5. Media Interaktif

Media interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer yang mengacu pada produk dan layanan pada digital berbasis sistem komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menghadirkan konten seperti teks, grafis, animasi, video, dan audio

2.1.6. Manfaat dan Kelebihan Multimedia

Multimedia dapat dimanfaatkan oleh suatu perusahaan, instansi, institusi atau sekolah-sekolah sebagai alat keunggulan bersaing. Multimedia menjadi sebuah keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan teks tetapi disertai dengan bunyi, musik, gambar, animasi dan video.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Multimedia memungkinkan pemakai computer untuk mendapat output dalam bentuk yang lebih kaya dari pada media grafik konvensional

2.1.7. Struktur Sistem Multimedia

Terdapat lima cara untuk mendesain aliran sistem multimedia, yaitu :

1. Struktur Linear

Struktur yang paling sederhana dalam mendesain aliran sistem multimedia.

2. Struktur Menu

Struktur kedua untuk merancang aliran sistem multimedia adalah dengan struktur menu. Objek dalam struktur menu dapat diwujudkan dalam garis-garis hypertext, grafik, audio, video dan animasi atau kombinasi dari kelima objek tersebut.

3. Struktur Hierarki

Struktur hierarki merupakan struktur seperti tangga atau pohon. Masing- masing objek menyediakan sebuah menu pilihan yang menonjolkan lebih banyak menu dengan lebih banyak pilihan.

4. Struktur Jaringan

Struktur jaringan merupakan struktur yang paling kompleks. Dengan objek dapat terhubung dengan banyak objek dalam setiap arah pada setiap objek dalam sistem. Khusus sistem multimedia yang besar, desain struktur jaringan memungkinkan kita melakukan navigasi ke setiap layar dengan mengklik mouse yang minimum.

5. Struktur Kombinasi

Multimedia sering menggunakan lebih dari satu struktur dalam merancang aliran aplikasi multimedia, yaitu linier, menu, hierarki, dan jaringan. Sebagai contoh merancang jaringan yang canggih dapat memunculkan sebuah struktur linier, menu, hirarki dalm "slide bank" dengan navigasi sederhana yang membiarkan pemakai bergerak kembali atau kedepan (melanjutkan) lewat slide. Desain yang mengkombinasikan semua struktur disebut hybrid.

2.2. Perangkat Lunak Yang Digunakan

2.2.1. Adobe Flash CS3

Sesuai dengan namanya, Adobe Flash, CS3 Profesional telah membuktikan dirinya sebagai program animasi 2 dimensi berbasis vektor dengan kemampuan profesional. Dengan menggunakan Adobe CS3, berbagai aplikasi animasi 2D dapat dibuat melai dari animasi kartun, animasi interaktif, game, company profile, presentasi, video clip, movie, web animasi dan aplikasi lainnya sesuai kebutuhan kita.

2.2.2. Adobe Photoshop CS 3

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak (*software*) standar editing gambar professional, yang membantu anda bekerja lebih efisien, mengeksplorasi ktreativitas anda dan menghasilkan gambar kualitas tinggi untuk cetakan web dan lainnya.¹

¹ Suyanto, M. 2005. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, hal 123

3. Analisis

3.1. Analisis Sistem

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan dan hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.²

3.2. Solusi Sistem

Untuk sistem yang lama, informasi yang ada kurang maksimal dikarenakan dengan brosur yang dicetak dan diproduksi saat ini oleh Adhika Car Rental terjangkau. Maka dengan itu usulan sistem yang baru untuk global connection dengan menggunakan sistem multimedia yakni aplikasi multimedia interaktif yang dapat berinteraksi secara langsung antara aplikasi dengan user, sehingga tercipta kenyamanan dan kemudahan dalam penggunaannya serta untuk promosi bisa dilakukan dengan cara mempresentasikan kepada klien yang bersangkutan.

3.3. Analisis Kebutuhan Sistem

Setelah melakukan analisis sistem dan mengidentifikasi masalah, analisis kemudian menentukan aspek-aspek yang akan dibutuhkan dalam membangun sistem informasi tersebut. Kebutuhan sistem terbagi atas 2 aspek yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

3.3.1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem seperti :

- a. Sistem harus dapat memberikan informasi dari Adhika Car Rental secara nyata
- b. Sistem harus dapat dijadikan media promosi untuk Adhika Car Rental.
- c. Penggunaan teks, gambar, audio, animasi dalam sistem harus dapat memberikan kesan tambahan agar dapat mempengaruhi masyarakat untuk menjadi konsumen Adhika Car Rental.

² jogiyanto. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Hal 129

3.3.2. Kebutuhan non Fungsional

3.3.2.1. Kebutuhan perangkat keras

Kebutuhan non fungsional menjabarkan apa-apa saja yang harus dimiliki oleh sistem agar dapat berjalan. Analisis kebutuhan non fungsional bertujuan untuk mengetahui sistem seperti apa yang cocok diterapkan, perangkat keras dan perangkat lunak apa saja yang dibutuhkan serta siapa saja pengguna yang akan menggunakan sistem ini.

Tabel 3.1 Kebutuhan perangkat Keras

Spesifikasi	Kebutuhan
Processor	Intel E2160 Tray 1,8 Ghz
Hard disk	160 GB
RAM	Visipro 2GBDDR3
Monitor	LED Philips 15,6"

3.3.2.2. Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis perangkat lunak bertujuan untuk mengetahui perangkat lunak apa saja yang dibutuhkan dalam menjalankan sistem ini

Tabel 3.2 Kebutuhan perangkat Lunak

Spesifikasi	kebutuhan
Sistem Operasi	Windows 7
Aplikasi	Adobe Flash CS3 Adobe Photoshop CS3

3.3.2.3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia (*Brainware*)

Aspek brainware meliputi individu yang terlibat langsung dalam pembuatan sistem informasi ini. Aspek ini cenderung mempunyai sifat yang tidak terlalu pintar namun dalam usahanya akan semaksimal mungkin menciptakan kreasi yang bagus untuk penyempurnaan aplikasi multimedia ini, hal tersebut tentunya akan sangat berpengaruh terhadap hasil akhir, dan hasil akhir tersebut yang nantinya menilai sejauh mana keberhasilan individu tersebut dalam menyampaikan sebuah informasi untuk orang lain.

3.4. Perencanaan Sistem

3.4.1. Mendefinisikan Masalah

Analisis sistem mengidentifikasi masalah kebutuhan pemakai dan menentukan bahwa solusinya dengan menggunakan media promosi berbasis multimedia.

3.4.2. Merancang Konsep

Tahap ini dapat dilakukan perancangan isi mengenai apa yang akan disampaikan dan harus sesuai dengan konsep yang telah disusun serta tidak menyimpang dari tujuan dibuatnya sistem multimedia ini. Sistem yang dibuat akan diisi dengan beberapa elemen antara lain : gambar, teks, dan animasi yang secara umum akan ditempatkan dalam beberapa bagian menu.

3.4.3. Perancangan Naskah

Tahapan ini merupakan naskah dan rencana yang telah disusun. Rancangan naskah dibuat ke dalam menu – menu yang nantinya dapat digunakan sebagai media promosi.

3.4.4. Perancangan Grafik

Perancangan grafik yang dilakukan meliputi rancangan grafik dua dimensi, rancangan audio dan rancangan animasi, dengan menggunakan software yang telah dijelaskan sebelumnya, ketiga rancangan tersebut digabung menjadi satu kesatuan sehingga nanti layak untuk digunakan.

1. Home

Menu utama merupakan menu terpenting yang memuat tombol navigasi untuk melanjutkan ke halaman berikutnya, tombol-tombol yang tersedia pada menu utama adalah :



Gambar 3.1 Menu Utama

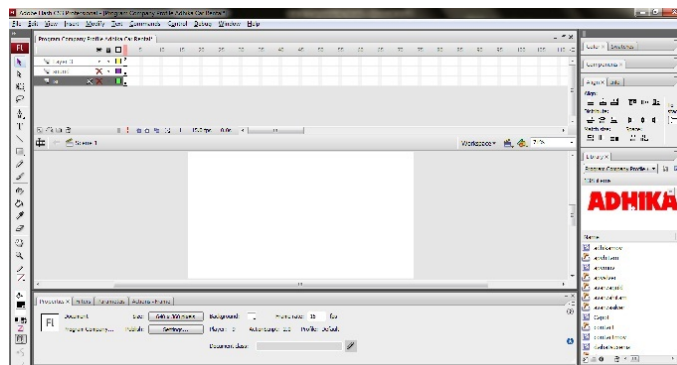
4. Implementasi dan Pembahasan

4.1. Implementasi Sistem

Tahapan ini merupakan kegiatan yang meliputi tentang pembuatan desain grafik yang mendukung semua interaksi, membuat animasi sesuai dengan tema, membuat teks sebagai penyampaian pesan. Dan kemudian semua digabungkan dalam Adobe Flash CS3.

4.2. Pembuatan Layout

Background yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS3. Sedangkan gambar – gambar pendukung yang diolah di software ini sudah dipersiapkan sebelumnya



Gambar 4.2 Pembuatan Layout

4.3. Pengujian

4.3.1. White Box Testing

White box testing umumnya dilakukan oleh orang yang memahami bahasa pemrograman multimedia, sehingga mampu mengatasi permasalahan seperti *debuging* dan mengatasi *error* program.

4.3.2. Black Box testing

Black box testing Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika intern perangkat lunak.

Tabel 4.1 Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi

	Tidak Bisa Loading	Sedang (8-12 Detik)	Cepat (1-5 Detik)
Notebook Intel Core i3 2.53 GHz Memory 2GB			✓
Laptop Pentium Dual Core 1,73 Ghz dengan Memory 1 GB		✓	

Tabel 4.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem

	Terjadi Error	Tidak Terjadi Error
Notebook Intel Core i3 2.53 GHz Memory 2GB		✓
Laptop Pentium Dual Core 1,73 Ghz dengan Memory 1 GB		✓

4.4. Manual Aplikasi

4.4.1. Home



Keterangan :

Dalam aplikasi ini, langsung dimulai dengan tampilan home dengan tampilan seperti di atas.

4.4.2. Profile



Keterangan :
 Menu profile dari aplikasi ini berisikan profile Adhika Car Rental yang didalamnya terdapat sejarah dan visi misi perusahaan.

4.4.3. List



Keterangan :
 Menu ini berisi tentang informasi data dari produk yang disewakan oleh Adhika Car Rental.

4.5. Mempublikasi dengan *Compact Disc (CD)*

Setelah pekerjaan yang kita buat menggunakan *Adobe flash CS3* selesai, kini saatnya untuk mempublikasikan kedalam CD (*Compact Disc*) yang dapat dijalankan otomatis di komputer lain. Banyak *software* untuk membakar (*burn*) ke CD.

4.6. Prosedur Pemakaian Aplikasi

1. Pastikan komputer sudah hidup
2. Masukkan CD aplikasi maka secara otomatis akan berjalan sendiri (*autorun*). Apabila *autorun* tidak jalan maka dapat dilakukan dengan cara mengklik dua kali ikon *projector* yang merupakan *file exe*

3. Dan untuk keluar dari aplikasi dapat dilakukan dengan memilih tombol keluar pada menu

4.7. Pengeditan dan Update

Dalam update dilakukan oleh seorang analisis informasi atau ahli multimedia. Berikut ini merupakan prosedur pengeditan atau update data :

4. Membuka file sourcenya pada folder aplikasi
5. Tentukan atau memilih di folder mana file source yang akan di update tersebut tersimpan
6. Setelah file source yang akan di update ditentukan, maka lakukan pengeditan pada file source tersebut
7. Setelah update data selesai, maka lakukan save as kembali sesuai dengan format file masing - masing

4.8. Pemeliharaan Sistem Multimedia Interaktif

Tahap akhir dari proses penerapan sistem adalah tahap pemeliharaan yang terus dilakukan selama sistem masih berjalan dan tetap dipakai. Kegiatan pemeliharaan ini meliputi pemeliharaan sistem perangkat keras dan perangkat lunak. Dengan adanya sistem pemeliharaan maka sistem tersebut dapat dikontrol, sehingga ketika dioperasikan tidak akan mengalami hambatan.

4.8.1. Pemeliharaan software

1. Memiliki duplikat dari sistem aplikasi tersebut secara keseluruhan untuk mengantisipasi terdapat kesalahan atau error pada aplikasi
2. Jika terdapat kesalahan pada software, maka kita dapat melakukan penginstalan ulang.

4.8.2. Pemeliharaan hardware

1. Melakukan perawatan terhadap perangkat keras, misalnya dibersihkan dari debu.
2. Gunakan stabilizer yang sesuai dengan daya yang diperlukan oleh computer
3. Pemeliharaan pada Hardisk, pastikan hardisk terpasang dalam posisi rapat dan kencang agar terbebas dari getaran
4. Lakukan perawatan pada CD - ROM, agar tidak menyebabkan kerusakan pada CD Interaktif yang biasa dioperasikan menggunakan CD - ROM tersebut, yaitu dengan menggunakan *disk cleaner*

5. Kesimpulan

Dengan selesainya proses pembuatan aplikasi media interaktif, maka kesimpulannya :

1. Proses pembuatan media promosi secara umum :
 - a. Pengumpulan data tentang perusahaan dan analisis data yang akan digunakan
 - b. Merancang Media Promosi berupa layout (background) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini dibuat dari beberapa gambar yang didapatkan dari sekolah yang kemudian di komposisikan dengan menggunakan software Adobe Flash CS3, kemudian dilanjutkan dengan memasukan text dan audio.
 - c. Memproduksi aplikasi Media Promosi di dalam software pendukung yang telah di jelaskan di Bab II
2. Informasi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan konsumen tentang segala profil yang menyangkut perusahaan dan produk yang ditawarkan, termasuk info biaya dan garansi barang yang diproduksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif, 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern*. Yogyakarta : Andi
- Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi
- Suyanto, M. 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*. Yogyakarta : Andi
- Suyanto, M. 2005. *MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Kunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Andi