

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN  
PENAWARAN IKLAN MAJALAH ONLINE ENTREPRENEUR MAGZ**

**SKRIPSI**



Disusun oleh  
**Hajjah Anggun Pratiwi**  
**09.21.0465**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**NASKAH PUBLIKASI**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Promosi Dan Penawaran Iklan  
Majalah Online Entrepreneur Magz**

disusun oleh

**Hajjah Anggun Pratiwi**

**09.21.0465**

**Dosen Pembimbing,**

**Armadyah Amberowati, S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302063**

**Tanggal 6 Desember 2010**

**Ketua Jurusan**

**Teknik Informatika**



**Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom**

**NIK. 190302010**

## **ABSTRACT**

*The process of promoting a new magazine in order to introduce and sell products to advertisers and readers of the magazine became a core part of a publishing company. In the promotion process that includes making proposals to the advertisers to introduce a new magazine to the reader led to the emergence of a new fee which is quite a lot. It would be a burden for companies publisher. In addition, promotion of quality in the form of a proposal to create a promotional brochure magazine publishing to become less effective and also interactive*

*In this thesis has made a media campaign using multimedia applications as the process of promoting a new magazine with the theme of Entrepreneurship is an online magazine Entrepreneur Magz. In the implementation of this animation using Adobe Flash CS 4 Professional. In the presentation, the animation is about the theme of an online magazine Entrepreneur Magz, entrepreneurship, information in the form specification of the online magazine, segmentation reader, rubrikasi contained therein, the added value that can be obtained by subscribing to this online magazine, to which advertising rates consideration of the advertisers.*

*Multimedia applications is expected to expand its facilities in the promotion process and the introduction of an online magazine Entrepreneur Magz to readers of the community and advertisers. Which of course the expected result is an increase in the number of subscribers and turnover of the company significantly.*

*Keyword : Magazine Online, Multimedia, Adobe Flash CS 4 Professional*

## 1. Pendahuluan

Pada zaman teknologi yang berkembang pesat sekarang ini, kebutuhan untuk informasi yang cepat, tepat dan efisien sangat diharapkan dalam segala kegiatan manusia. Sebab informasi dapat digunakan sebagai landasan dalam menentukan pengambilan keputusan. Sedangkan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dapat menggunakan beberapa cara dan media. Salah satu yang dapat diandalkan adalah dengan menggunakan media komputer. Teknologi komputer yang setiap saat berkembang dengan cepat, baik dari segi perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Oleh karena itu, komputer semakin memberikan kemudahan dan kecepatan untuk mengelola dan memperoleh berbagai macam bentuk informasi.

Perkembangan awal sebuah komputer pribadi (PC) hanya mampu untuk menampilkan teks pada layar tanpa mampu menghasilkan bunyi, dan dikenal dengan sebutan 'monomedia' tanpa suara. Perkembangan selanjutnya komputer mulai dilengkapi dengan kartu grafis dan kartu suara yang memungkinkan komputer untuk lebih berinteraksi dalam penyampaian informasi kepada pengguna. Pada saat itulah istilah multimedia mulai dikenal oleh masyarakat.

Pada era baru seperti sekarang, kemampuan komputer dapat dimanfaatkan di berbagai bidang untuk mengajar, memberikan informasi, dan menyajikan hiburan. Multimedia mempunyai kemampuan yang luar biasa, yaitu dapat menyajikan sesuatu menurut kepentingan user. Penyajian multimedia tidak hanya mencakup informasi dari *broadcast* TV atau tape, tetapi user dapat mengembangkan sendiri, *image*, video, dan lain-lain. Dengan adanya teknologi multimedia itu, berbagai kepentingan di bidang bisnis, pendidikan dan hiburan dalam mencapai tujuannya akan lebih mudah.

Penerapan multimedia di perusahaan, yang menonjol tertuju pada aktifitas pemasaran, khususnya aktivitas promosi. Aktivitas promosi meliputi periklanan, promosi penjualan, penjualan perseorangan, *public relation*, dan penjualan langsung termasuk penjualan lewat internet. Kelebihan multimedia menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

Dengan keunggulan dari multimedia yang dapat menggabungkan berbagai media tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian terhadap salah satu perusahaan besar seperti CV. Giant Global Indonesia yang bergerak di berbagai bidang usaha, Salah satunya penerbitan majalah online. Dalam hal ini peneliti akan memaparkan suatu informasi yang dapat menjelaskan secara detail dan interaktif mengenai majalah online *Entrepeuner Magz* yang berada dibawah manajemen perusahaan Giant Global Indonesia yang dimaksudkan

untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pemasaran dari majalah online yang sudah beredar sejak awal tahun 2010 di Yogyakarta.

## **2. Landasan Teori**

### **2.1 Multimedia**

#### **2.1.1 Konsep Multimedia**

Menurut Sutopo (2003), suatu komputer multimedia adalah komputer yang mempunyai alat output seperti biasa, yaitu alat *display* dan *hardcopy*, dengan rekaman audio berkualitas tinggi, image berkualitas tinggi, animasi, dan rekaman video. Kemampuan komputer untuk menampilkan multimedia dengan kualitas tinggi sama halnya dengan kemampuan suatu sistem televisi. Penekanan pada audio dan gambar yang *real* atau *natural* merupakan suatu hal yang penting. Realisme dalam menampilkan suatu presentasi sangat diperlukan karena dapat membuat kesan bahwa data *source* yang digunakan lebih baik dan mudah dipahami oleh audiens.

#### **2.1.2 Tahap Pengembangan Multimedia**

Raymond McLeod, Jr. Seorang pakar multimedia memberikan penjelasan mengenai proses di atas yaitu sebagai berikut.

##### a) Mendefinisikan masalah.

Media promosi penjualan iklan yang berkembang saat ini, sebagian besar masih berupa media kit berbentuk proposal secara fisik (kertas). Proposal yang bersifat fisik (kertas) mudah sekali hilang, lusuh dan mungkin juga rusak. Selain itu lamanya proses pemasaran, karena harus mengirim proposal ke pihak pengiklan dan apabila terjadi perubahan isi promosi, harus mencetak ulang laporan dan mengirimkannya kembali sehingga menyebabkan pemborosan anggaran perusahaan. Dan juga adanya pembatasan penggunaan kertas di seluruh dunia yang menyebabkan pemanasan global menjadikan salah satu faktor utama kenapa dibutuhkannya media lain seperti multimedia

##### b) Merancang konsep.

Penyusun membuat suatu aplikasi media promosi dalam bentuk CD majalah online Entrepreneur Magz menggunakan teknologi multimedia secara interaktif. Aplikasi ini dimaksudkan untuk mempermudah

penyampaian informasi penjualan produk iklan kepada konsumen, sehingga konsumen lebih mudah mencari informasi yang dibutuhkan. Aplikasi multimedia dibuat semenarik mungkin dan mudah digunakan (*user friendly*) agar lebih memberi daya tarik konsumen.

c) Merancang isi.

a. Opening

Pada bagian ini berisikan animasi loading sebelum masuk ke halaman utama.

b. Home

Tampilan ini merupakan tampilan utama yang berisi tentang penjelasan mengenai majalah online Entrepreneur Magz secara umum, sampai pada visi dan misi dari emagazine tersebut.

c. Why Our

Halaman why our akan menampilkan informasi mengenai kelebihan dari majalah online Entrepreneur Magz. Dalam menu why our terdapat 8 submenu yang merupakan isi dari why our.

d. Media Kit

Halaman media kit terdiri dari sub halaman, diantaranya media specification, distribution and circulation, readership, content dan rate card. Pada submenu rate card, dibagi lagi menjadi 4 sub halaman, diantaranya, 1 halaman, ½ halaman, 1/3 halaman, 1/4 halaman, 1 banner, dan iklan bersama.

e. Terms & Condition

Pada halaman Term & Condition, berisi tentang peraturan yang menyangkut mengenai ketentuan harga yang tercantum, pemesanan dan waktu, ketentuan mengenai tipe iklan, pembatalan, persetujuan, dan pembayaran.

f. Contact

Halaman ini akan menampilkan kontak perusahaan yang mengelola majalah online Entrepreneur Magz.



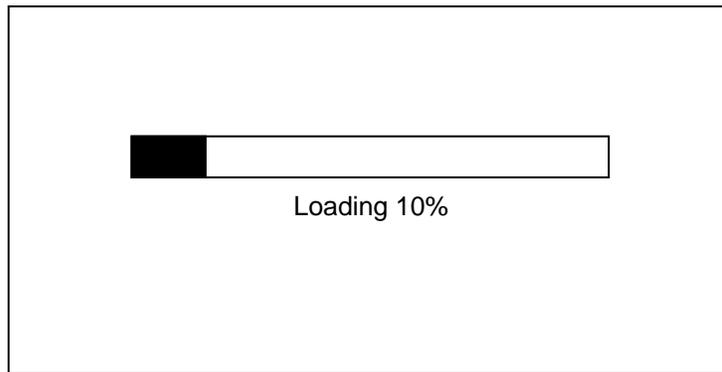
<p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>8</p>	<p>affiliasi</p> <p>2) Kemudahan Dalam Beriklan Memberikan kemudahan dengan adanya berbagai pilihan template iklan</p> <p>3) Harga Yang Kompetitif Tarif iklan yang kompetitif dan terjangkau, bahkan untuk bisnis skala kecil sekalipun.</p> <p>4) Anggaran Beriklan Terkontrol Ukuran dan jenis iklan yang bisa disesuaikan dengan produk/jasa yang ingin dipromosikan maupun disesuaikan anggaran promosi dari <i>advertiser</i>.</p> <p>5) Iklan Tampil Selamanya Iklan Anda selalu tampil selamanya melalui semua edisi yang selalu kita tampilkan di halaman web</p> <p>6) Target Pembaca Tepat Sasaran dan Terus Bertambah Target pembaca yang spesifik dan efektif dengan dukungan lebih dari puluhan komunitas pengusaha di seluruh Indonesia</p> <p>7) Kenyamanan Dalam Membaca Disusun dalam direktori atau rubrik yang fresh, beda, dan menarik untuk di baca.</p> <p>8) In House Graphic Designer Kami memiliki <i>In house</i> desain grafis berpengalaman, sehingga <i>advertiser</i> tidak repot dan tidak perlu menambah biaya untuk mendesain iklan.</p>	<p>bunga berwarna merah disertai dengan tombol angka di atasnya.</p>
<p>Media Kit</p> <p>a. Media Spesification</p>	<p>1) Format : Majalah (majalah online/PDF/animasi Flash)</p> <p>2) Ukuran : A4 (210 mm x 280 mm)</p> <p>3) Warna : <i>Full color</i></p>	<p>Submenu menggunakan background berbentuk papan berwarna hijau.</p>

<p>b. Distribution &amp; Circulation</p>	<p>4) Halaman : 24 hal lebih  5) Frekuensi : 2 (dua) minggu sekali  6) Sasaran : pengusaha, pelaku bisnis UKM, eksekutif, pekerja dan mahasiswa  7) Lingkup : ulasan dan informasi bisnis, kewirausahaan, keuangan, dan kesuksesan</p>	
<p>c. Readership</p>	<p>1) Dibagikan melalui email yang telah terdaftar dan juga diakses secara GRATIS melalui website <a href="http://www.EntrepreneurMAGZ.com">www.EntrepreneurMAGZ.com</a>  2) Lebih dari 10.000 pembaca tiap edisi dan akan terus bertambah  3) Terbit setiap 2 (dua) minggu sekali</p>	
<p>d. Content</p>	<p>1) SSE : ABC  2) Jenis kelamin  a. Laki-laki  b. Perempuan  3) Status : Lajang dan Menikah  4) Umur : 20 - 40 tahun  5) Profesi :</p>	
<p>e. Rate Card</p>	<p>1) Rubrikasi Tetap  2) Rubrikasi Tambahan  3) 1 halaman  4) 1/2 halaman  5) 1/3 halaman  6) 1/4 halaman  7) 1 banner  8) Iklan bersama</p>	

Term & Condition	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ketentuan Harga Yang Tercantum</li> <li>b. Pemesanan dan Waktu</li> <li>c. Ketentuan Mengenai Tipe Iklan</li> <li>d. Pembatalan</li> <li>e. Persetujuan (Approval)</li> </ul>	Background berbentuk papan pengumuman yang bisa terbuka. Terdapat gantungan cocard diawal sebelum animasi papan terbuka.
Contact	<p>EntrepreneurMAGZ          Jl. Kaliurang Km.9,3 Perum Pesona Mentari B2          Sleman, Yogyakarta 55583          (+62-274) 4533 015 / +6285 640 559 341          giantmediacomm@yahoo.com  <a href="http://www.EntrepreneurMAGZ.com">www.EntrepreneurMAGZ.com</a></p>	<p>Terdapat gambar kotak pos yang dianimasikan berputar kemudian keluar amplop yang merupakan background dari alamat kontak.</p>

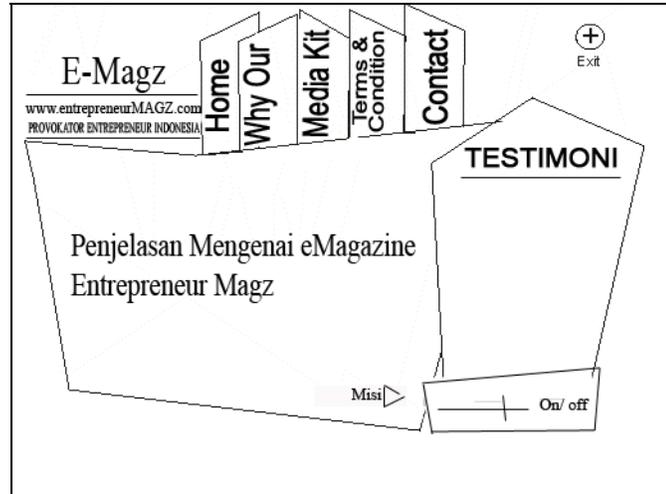
e) Merancang grafik.

1) Opening



Gambar 2.1 Tampilan halaman opening

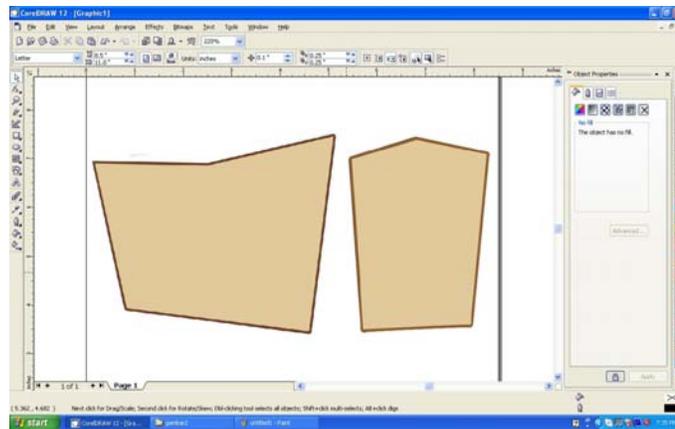
2) Menu Utama



Gambar 2.2 Tampilan utama untuk masuk ke menu-menu lainnya

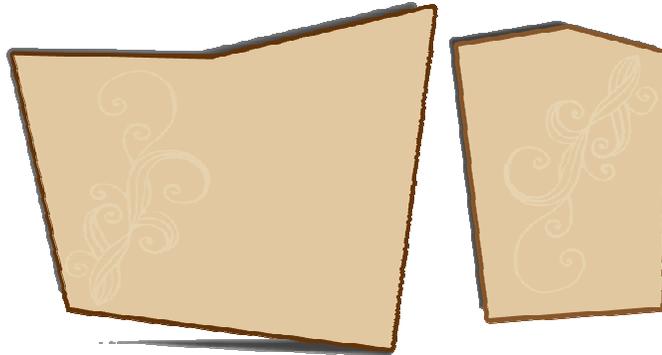
f. Memproduksi sistem.

1) Corel Draw



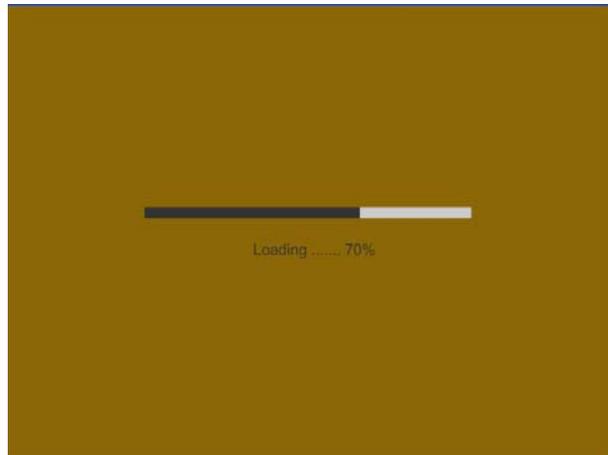
Gambar 2.3 Tampilan background aplikasi yang dibuat dalam Corel Draw 12

2) Adobe Photoshop

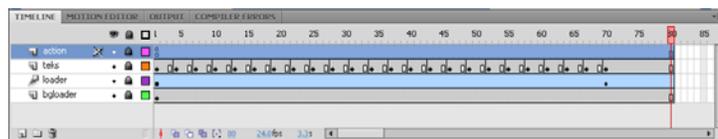


Gambar 2.4 Gambar untuk background tampilan utama

### 3) Adobe Flash CS 4 Professional



Gambar 2.5 tampilan halaman opening.



Gambar 2.6 Urutan jalannya animasi halaman opening

### g. Melakukan test pemakai.

#### 1) Tes hardware

- Processor Intel Celeron 2.00 GHz
- Memory 512 MB RAM
- VGA 64 MB minimal 32 MB

- Monitor dengan resolusi 1024\*768 pixel
- Harddisk 120 GB
- CD-ROM 52X minimal 32X
- Keyboard dan mouse standard PS/2
- Sistem Operasi minimal Windows XP Professional
- Cashing dan Speaker aktif.

2) Tes Pengguna

No	ASPEK YANG DINILAI	SKALAPENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1	Keefektifan dan keefisienan sebagai media promosi	0%	0%	0%	80%	20%
2	Kemudahan dalam penggunaan dan pemanfaatan media promosi	0%	0%	50%	50%	0%
3	Kemudahan dalam perawatan dan pengelolaan dari aplikasi media promosi.	0%	10%	50%	40%	0%
4	Informasi yang disampaikan dapat diterima	0%	0%	50%	50%	0%
5	Tingkat kreatifitas penggunaan media flash sebagai media promosi	0%	10%	30%	60%	0%
6	Audio(sound, effect, backsound, music)	0%	0%	50%	40%	10%
7	Visual(layout design, typography, warna)	0%	0%	80%	20%	0%
8	Tingkat kesederhanaan dalam tampilan aplikasi	0%	0%	20%	80%	0%
9	Media bergerak (animasi, movie)	0%	10%	20%	70%	0%
10	Tingkat kehandalan dalam pembuatan aplikasi media kit berbasis flash.	0%	0%	60%	40%	0%
<b>Hasil dalam %</b>		<b>0%</b>	<b>3%</b>	<b>41%</b>	<b>53%</b>	<b>3%</b>

h. Menggunakan sistem.

Multimedia interaktif yang dikemas ke dalam sebuah CD di buat Autorun Executable, hal ini agar memudahkan pemakai dalam menggunakan CD sebagai media promosi penjualan iklan. Autorun Executable adalah aplikasi yang apabila CD itu dimasukkan ke dalam CD-

ROM maka aplikasi yang terdapat dalam CD tersebut akan tampil secara otomatis

i. Memelihara sistem.

Pemeliharaan sistem sangatlah penting bagi aplikasi multimedia interaktif yang merupakan media promosi penjualan iklan majalah online *Entrepreneur Magz* digunakan dalam waktu jangka panjang, hal ini untuk mengantisipasi kerusakan pada sistem. Pemeliharaan atau sistem dilakukan oleh orang yang ahli dalam penguasaan sistem.

### **3. Analisis (Proses Penelitian)**

#### **3.1 Analisis Pieces Yang Dilakukan**

##### **3.1.1 Analisis Kinerja**

Pekerjaan produksi (pembuatan, percetakan, pengiriman, dan desain) masih membutuhkan proses yang lama, kurang efektif dan efisien. Waktu yang terbuang lama saat poses pra pemasaran. (pembuatan, pencetakan, pengiriman dan desain)

##### **3.1.2 Analisis Informasi**

Penyampaian informasi yang kurang tepat sasaran. Jadi masih bersifat umum dan meluas.

##### **3.1.3 Analisis Ekonomi**

Dari penyampaian informasi secara manual berupa proposal, dan pengiriman proposal membutuhkan biaya yang banyak dan mengurangi keuntungan perusahaan.

##### **3.1.4 Analisis Control**

Penyampaian sistem lama kurang aman karena bersifat proposal fisik (kertas) yang mudah hilang, mudah rusak, dan mudah di manipulasi.

##### **3.1.5 Analisis Efisiensi**

Pengeluaran keuangan yang masih kurang efisien dalam produksi proposal penawaran secara fisik (kertas). Data yang diinput dalam penawaran proposal iklan secara fisik masih secara meluas kurang efektif.

### 3.1.6 Analisis Services

Pelayanan terhadap konsumen masih kurang memenuhi persyaratan dalam hal memberikan informasi penjualan produk iklan dan harga iklan. Tingkat keakurasian data yang disajikan masih dirasakan kurang dalam pelayanan sistem dan masih terlalu meluas

## 3.2 Analisis Kebutuhan

### 3.2.1 Kebutuhan Fungsional

- a) Sistem untuk mengelola proses loading sebagai proses awal sebelum masuk ke tampilan halaman utama.
- b) Sistem untuk mengelola proses pengenalan majalah online *Entrepreneur Magz*
- c) Sistem untuk mengelola proses beberapa alasan memilih majalah online *Entrepreneur Magz* sebagai media iklan.
- d) Sistem untuk mengelola proses Informasi media kit
- e) Sistem untuk mengelola proses informasi penentuan syarat berlaku saat akan melakukan iklan di majalah tersebut.
- f) Sistem untuk mengelola proses pemberian informasi kontak pemasaran perusahaan.

### 3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional

- a) Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Processor	Intel(R) Core Duo T2300 @1,666Ghz
RAM	504 MB
Harddisk	60GB
DVD-RW	24X
Keybord + Mouse	Standar
Monitor	14" Flat Digital
Printer	Canon MP145
- b) Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

- 1) Microsoft Windows XP Professional SP 2 sebagai system operasi.
  - 2) Adobe Flash CS 4 Professional sebagai pembuat proyek penganimasian.
  - 3) Adobe Photoshop CS 2 sebagai aplikasi editing gambar.
  - 4) Corel Draw 12 sebagai aplikasi untuk membuat grafik
- c) Perangkat Manusia (Brainware)
- Dilakukan pelatihan terhadap perangkat manusia yang akan menggunakan system baru tersebut nantinya.

### **3.3 Analisis Kelayakan Sistem**

#### **3.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi**

Semakin berkembangnya kemajuan teknologi kebutuhan akan teknologi informasi akan semakin meningkat Oleh karena itu pengembangan aplikasi multimedia sebagai media promosi penjualan iklan majalah online Entrepreneur Magz layak untuk dikembangkan teknologinya. Karena dapat meningkatkan pendapatan perusahaan tanpa harus melakukan proses lama untuk melakukan pemasaran

#### **3.3.2 Analisis Kelayakan Sosial**

Dengan menggunakan aplikasi multimedia, komunikasi social yang interaktif antara perusahaan dengan konsumen akan terjalin baik. Sehingga sistem baru menggunakan multimedia dirasa layak untuk dikembangkan pada perusahaan tersebut

#### **3.3.3 Analisis Kelayakan Hukum**

Penanganan system multimedia ini telah diantisipasi dengan menyediakan anggaran untuk membeli perangkat loriginal. Sehingga tidak melanggar hukm undang-undang hak cipta yang telah diteapkan oleh pemerintah

#### **3.3.4 Analisis Kelayakan Operasional**

Penanganan operasional dapat dilakukan oleh satu personil saja dalam memasukkan atau mengedit data. Sehingga mudah digunakan dan diterapkan dalam suatu organisasi berjalan.

### 3.3.5 Analisis Kelayakan Ekonomi

Dalam sistem yang lama pada perusahaan majalah online *Entrepreneur Magz* masih menggunakan sistem manual sehingga dalam pelaksanaannya masih membutuhkan media yang banyak dan proses yang lama. Diantaranya proses pembuatan proposal, pencetakan, pengiriman, dan desain iklan. Oleh karena itu dibuat sistem baru menggunakan aplikasi multimedia yang dirasa layak secara ekonomi.

### 3.4 Analisis Biaya – Manfaat

**Tabel 3.1.** Hasil Analisis

Metode	Hasil	Keputusan
<i>Analyze Payback Period</i>	0,34 Tahun	Layak
<i>Return On Investment (ROI)</i>	4396 %	Layak
<i>Net Present Value ( NPV )</i>	138.451.671,36	Layak

#### 4. Implementasi dan Pembahasan



Gambar 4.1 Halaman Utama

#### 5. Kesimpulan

- a. CD Interaktif dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mempromosikan penjualan iklan majalah online *Entrepreneur Magz* agar konsumen lebih tertarik pada produk tersebut.
- b. Aplikasi dalam program ini berisi informasi tentang penjelasan, visi dan misi majalah online *Entrepreneur Magz*, 8 alasan mengapa orang memilih emagazine tersebut, media kit yang meliputi media specification, distribution&circulation, readership, content, dan rate card, syarat dan ketentuan yang berlaku saat akan melakukan iklan di emagazine yang tercakup di dalam term & condition, serta kontak pemasaran emagazine.
- c. Dari hasil tes responden diperoleh hasil dengan tingkat tertinggi pada level 4 dengan nilai 53%, diikuti dengan 43% untuk level 3 dan masing-masing 3% untuk level 2 dan 5 yang berarti aplikasi multimedia promosi dalam bentuk CD ini baik dan layak untuk dikembangkan.

- d. Berdasarkan hasil analisis perhitungan biaya-manfaat diperoleh hasil *Payback* periode 0.34 tahun ROI mencapai 4396 %, dan NPV senilai Rp 138.451.671,36. Hal itu menunjukkan sistem yang akan dikembangkan layak untuk dilaksanakan.

## 6. Daftar Pustaka

- A Senn, James. 1998." *Information Technology in Business*", Prentice-Hall International, Upper Sidle River, New Jersey.
- American Heritage Electronic Dictionary, 1991
- Candra, 2005, " *Menu Interaktif Flash MX 2004*", Maxikom, Palembang
- <http://budiman2zone.files.wordpress.com/2009/02/modul-coreldraw-12.pdf>  
(diakses pada tanggal 4 November 2010)
- Jaya, Putra. 2009, " *CD Tutorial Adobe Flash – Mahir Membuat Animasi, Presentasi, Banner Ads, Company Profile*" Garuda Media, Yogyakarta.
- Jogiyanto.H.M. 1990. *Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur*. Penerbit ANDI: Yogyakarta.
- Lemay, Laura. 1997," *Desain Grafik dan Halaman Web*", Penerbit PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Raymond McLeod Jr, 1996, " *Sistem Informasi Manajemen II*". PT. Buana Ilmu Popular. Jakarta.
- Suciadi, A.D., 2003, *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Flash MX*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta
- Sutopo, A.H., 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Suyanto, M. 2005, " *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Suyanto, M. 2004, " *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*", Penerbit Andi, Yogyakarta.