

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENJUALAN
PRODUK PADA SPIRIT DIGITAL GODEAN SLEMAN**

Naskah Publikasi



diajukan oleh

MOHAMAD AZIS MUSLIMIN

09.21.0459

kepada

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

NASKAH PUBLIKASI

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PEJUALAN PRODUK PADA SPIRIT DIGITAL
GODEAN SLEMAN**

disusun oleh

Mohamad Azis Muslimin

09.21.0459

Dosen Pembimbing

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302063

Tanggal, 30 Juli 2010

**Ketua Jurusan
Teknik Informatika**



Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom

NIK. 190302010

ABSTRACT

Thesis made under the title “ MULTIMEDIA APPLICATION AS MEDIA INFORMATION PRODUCT SALES ON SPIRIT DIGITAL GODEAN SLEMAN” The background will be the growing demands of information technology will be effective and efficient in delivering information that is in this case selling information products on the spirit of multimedia applications for digital use more attractive and interactive.

In the formulation of the problem, focused on analyzing and designing a media product sales information using a multimedia applications as a medium of information in order to obtain quality information and interactive course will increase the number of sales of the products that produce and also as a marketing medium more broadly. This also represents the implementation progress of implementation of information technology for Spirit Digital Sleman.

In the implementation of data presentation, data collection methods used are: observation (direct observation), interview (questions and answers), archives (using the archive owned by the Spirit Digital Godean Sleman), and literature (to use are reference sources).

Keywords: multimedia applications, information product sales at Spirit Digital

1. Pendahuluan

Melihat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer saat ini yang sangat pesat mendorong para pelaku usaha untuk lebih beradaptasi pada lingkungan persaingan bisnis khususnya pada Spirit Digital. Maka dengan melihat keadaan seperti ini bagaimana membuat media informasi penjualan hasil produk sesuai dengan kebutuhan konsumen. Dalam hal ini bagaimana dengan perkembangan teknologi informasi saat ini dapat di manfaatkan sebagai sarana informasi penjualan. Pemilik usaha kesulitan dalam memberikan informasi hasil produksi kepada para konsumen. Sehingga dibuatnya sarana informasi berbasis multimedia ini untuk memudahkan konsumen dalam menikmati berbagai macam informasi yang berkaitan dengan perusahaan dan juga hasil-hasil produksi. Berkaitan juga dengan pembuatan media informasi ini dapat memperluas lagi jaringan pemasaran hasil produksi.

Pemanfaatan multimedia sebagai media informasi penjualan produk kepada konsumen ini dapat mengatasi kesulitan untuk menyampaikan informasi secara tepat, relevan dan akurat. Maka dengan menggunakan fasilitas multimedia pemilik usaha dapat menyediakan informasi yang bersifat interaktif, atraktif dan mampu menampilkan suara, tulisan, gambar serta keterangan tentang informasi yang lebih praktis dan efisien mengenai usaha dan hasil-hasil produksi demi memenuhi target pasar dan pelebaran usaha.

Pembuatan media informasi penjualan produk ini dengan berbasis multimedia diharapkan dapat menyampaikan informasi penjualan dari hasil produk yang dihasilkan perusahaan dengan tampilan yang lebih atraktif dan interaktif sehingga lebih menarik konsumen. Multimedia tidak hanya terbatas pada bidang periklanan, pariwisata, pertelevisian maupun broadcasting. Bahkan pemanfaatan multimedia hampir disemua bidang seperti bidang pendidikan, kebudayaan, olahraga maupun bidang lainnya.

Permasalahan yang terjadi dapat ditekankan pada proses penyampaian informasi mengenai penjualan produk pada Spirit Digital ini adalah:

1. Bagaimana membuat media informasi penjualan produk berbasis multimedia untuk mempermudah karyawan untuk menyampaikan informasi penjualan produk kepada konsumen.
2. Dengan aplikasi multimedia menyampaikan informasi lebih atraktif dan interaktif.

2. Landasan Teori

Multimedia diambil dari kata *multi* dan *media*. Dimana *multi* berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan *media* berarti media atau suatu perantara. Jadi arti Multimedia adalah suatu bidang memiliki lebih dari satu media untuk inputnya. Multimedia adalah kombinasi dari text, seni grafis, suara, animasi dan video. Saat pengguna membiarkan *end user* untuk melakukan kontrol apa dan kapan sebuah elemen disampaikan, ini disebut Multimedia Interaktif. Saat melakukan penyediaan struktur jaringan elemen yang mana pengguna bisa mengaturnya, Multimedia Interaktif menjadi hypermedia.

Jadi dari berbagai pengertian tentang Multimedia kita dapat menyimpulkan bahwa multimedia adalah gabungan dari berbagai unsur yaitu teks, grafik, suara, video, dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menajutkan. Multimedia yang mempunyai. Multimedia mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio, atau video, teks, grafik, dan animasi. Disini dapat di gambarkan bahwa multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi tersebut tersaji dengan lebih menarik. Dari beberapa definisi diatas, maka multimedia ada yang *online* (internet) dan multimedia ada yang *offline* (tradisional).

Multimedia sangatlah penting karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk bersaing pada perusahaan. Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

2.1. Elemen-elemen Multimedia

Multimedia dapat menyampaikan dan menyebarkan informasi dengan cara baru yang informatif dan efisien. Menurut **James A Senn**. Multimedia terdiri dari beberapa unsur program yang masing-masing unsur menyediakan fasilitas bagi penggunanya, yaitu:

➤ **Teks**

Bagian multimedia ini menayangkan tulisan di layar. Teks merupakan cara yang cepat untuk menyampaikan dan menyebarkan informasi, sedangkan teks akan selalu digunakan dalam setiap program.

➤ **Gambar**

Gambar yang digunakan dalam produksi-produksi multimedia berkisar dari klip art sederhana sampai fotografi. Dengan melihat gambar, akan menghasilkan pengaruh yang kuat dibandingkan hanya sekedar membacanya saja.

➤ **Film**

Dengan suatu bagian atau program multimedia, komputer dapat berubah menjadi seperangkat televisi, memungkinkan untuk menghadirkan atau menyaksikan suatu film yang diputar berulang-ulang.

➤ **Animasi**

Pada dasarnya, animasi adalah menayangkan gambar-gambar secara bergantian, hingga mata kita menangkap pergantian gambar-gambar sebagai sebuah pergerakan. Kadang-kadang animasi dapat mengekspresikan suatu unsur yang lebih mengenai karakteristiknya dibandingkan film.

➤ **Suara**

Dengan suara, sebuah animasi akan terasa lebih indah karena suara akan menciptakan suasana yang lebih hidup, menghilangkan rasa jenuh dan menjadi sebuah daya tarik tersendiri bagi pemakai aplikasi tersebut.

2.2. Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia

Teknologi yang baru membuat multimedia merupakan calon yang baik untuk *prototyping*. Namun, definisi masalah yang nyata merupakan suatu keharusan, dan rancangannya meliputi beberapa kegiatan yang tidak berhubungan dengan sistem konvensional. Pakar multimedia telah menyadari tantangan unik dari pengembangan sistem, penjelasan mengenai proses di atas yaitu sebagai berikut.

1. **Mendefinisikan masalah.** Analis sistem mendefinisikan kebutuhan pemakai dan menentukan bahwa pemecahannya memerlukan multimedia.
2. **Merancang konsep.** Analis sistem dan pemakai, mungkin bekerja sama dengan profesional komunikasi seperti produser, sutradara, dan teknisi video, terlibat dalam rancangan konsep yang menentukan keseluruhan pesan dan memeriksa semua urutan utama.
3. **Merancang isi.** Pengembang terlibat dalam rancangan isi dengan menyiapkan spesifikasi aplikasi yang rinci.
4. **Menulis naskah.** Dialog dan semua elemen terinci dari urutan ditentukan.
5. **Merancang grafik.** Grafik dipilih yang mendukung dialog, latar belakang atau perlengkapan yang perlu digunakan dalam video.
6. **Memproduksi sistem.** Pengembang sistem memproduksi berbagai bagian dan menyatukannya dengan sistem. Selain mengembangkan perangkat lunak aplikasi, tugasnya mencakup kegiatan khusus seperti menyunting video dan

authoring. Authoring adalah pengintegrasian elemen-elemen yang terpisah dengan menggunakan perangkat lunak siap pakai khusus.

7. **Melakukan test pemakai.** Analisis sistem mendidik pemakai dalam penggunaan sistem dan memberikan kesempatan bagi pemakai untuk akrab dengan semua *feature*. Jika sistem memuaskan, pemakai menggunakannya. Jika tidak, proses *prototyping* diulang kembali ke langkah yang lebih awal. Proses iteratif ini diulangi sampai pemakai puas dengan sistem.
8. **Menggunakan sistem.** Pemakai memanfaatkan sistem.
9. **Memelihara sistem.** Seperti sistem berbasis komputer lain, sistem multimedia harus dipelihara. Perbedaan utamanya adalah pemakai tidak dapat diharapkan untuk melaksanakan pemeliharaan. Ini adalah tugas para spesialis dan profesional. Multimedia bukanlah aplikasi *end-user computing*.

2.3. Perangkat Lunak yang digunakan

2.3.1. Adobe Photoshop CS 2

Photoshop merupakan *software* perangkat lunak yang canggih yang dapat digunakan untuk pembuatan atau penyuntingan, dan efek manipulasi tampilan termasuk koreksi warna dan pemberian efek tampilan dan sebagainya.

a. Photoshop Document (.psd)

Merupakan format asli photoshop.

b. Bitmap image (.bmp)

Merupakan format image standar *Windows* pada komputer yang compatible.

c. Join Photographic Expert Group (.Jpg)

Merupakan format yang mampu mengompres obyek dengan tingkat kualitas sesuai pilihan.

d. Graphics Interchange Format (.gif)

Merupakan *file* yang umum digunakan untuk grafik warna – warna terindeks dan *image* pada dokumen.

e. Portable Network Graphic (.png)

Merupakan *format file* yang digunakan untuk kompresi kecil yang mampu menampilkan sampai 24 bit dan menampilkan *image* pada WWW.

2.3.2. Macromedia Flash 8

Animasi yang dihasilkan macromedia flash adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud di sini adalah grafik yang berbasis vector. Jadi, ketika anda mengakses melalui media internet, animasi yang akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu, macromedia flash juga memiliki kemampuan untuk mengimport file suara, video, maupun file gambar dari aplikasi lain.

Di samping digunakan untuk keperluan pembuatan animasi situs web, macromedia flash juga dapat digunakan untuk membuat game, presentasi, dan animasi kartun. Kreatifitas dan imajinasi yang anda miliki memungkinkan anda untuk menghasilkan karya animasi web yang interaktif dan fantastis. Selain untuk keperluan pembuatan situs web, macromedia flash juga digunakan untuk menyajikan presentasi dalam bentuk CD yang dapat dijalankan menggunakan system Windows atau Macintosh.

2.3.3. Corel Draw X3

Corel draw merupakan suatu program membuat desain grafis yang dilengkapi dengan tool-tool sesuai kebutuhan untuk membuat suatu desain grafis. Corel draw X3 merupakan pengembangan dari software corel yang sebelumnya dan memiliki keunggulan dari tersendiri dari versi yang sebelumnya. Software ini juga sering di pakai oleh para desain grafis untuk mendesain karena lebih mudah di gunakan dan user friendly.

Format yang dihasilkan pada corel draw X3 yaitu format default coreldraw X3 .*CDR* (Corel Draw). Pada coreldraw X3 ini juga bisa menyimpan dengan format lain yaitu .*PAT* (Pattern File), .*CDT* (Corel Draw Tempalte), .*DES* (Corel Designer), .*WPG* (Corel Word Perfect Graphic) dan lain-lain. Corel draw juga mendukung file-file yang lain seperti JPG, PNG ,JPEG dan lain-lain yang berhubungan dengan grafik yang dapat di import ke corel draw.

3. Analisis Sistem Aplikasi Multimedia

3.1. Analisis PIECES

Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus melakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan **PIECES** Analysis (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services*). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah

dan akhirnya, dapat menemukan masalah utamanya. Hal ini penting karena biasanya yang muncul di permukaan bukan masalah utama, tetapi hanya gejala-gejala masalah atau masalah yang bukan utama.

Dalam analisis PIECES terbagi dalam 6 aspek dalam pemecahan masalahnya, yang mana 6 aspek tersebut harus mengalami peningkatan ukuran yang lebih baik, karena analisis ini membandingkan antara sistem yang lama dan sistem baru.

1. Analisis *Performance* (Kinerja)

Kinerja diukur dengan jumlah produksi dan waktu tanggap. Jumlah produksi adalah jumlah pekerjaan yang dilaksanakan selama jangka waktu tertentu.

2. Analisis *Information* (Informasi)

Kemampuan sistem informasi berbasis multimedia dalam menghasilkan informasi yang bermanfaat dapat dievaluasi untuk menangani masalah dan peluang untuk mengatasi masalah tersebut.

3. Analisis *Economic* (Ekonomi)

Ekonomis barangkali merupakan motivasi paling umum bagi suatu proyek. Persoalan ekonomis dan peluang berkait dengan masalah biaya.

4. Analisis *Control* (Kendali)

Kontrol di pasang untuk meningkatkan kinerja sistem, mencegah atau mendeteksi penyalahgunaan atau kesalahan sistem, dan menjamin keamanan data, informasi, dan persyaratan.

5. Analisis *Efficiency* (Efisiensi)

Efisiensi sering dikacaukan dengan ekonomis yang sebenarnya berbeda. Ekonomis berkait dengan jumlah sumber daya yang digunakan, sedangkan efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber tersebut digunakan dengan pemborosan yang minimal. Efisiensi ditetapkan sebagai output yang dibagi oleh input.

6. Analisis *Services* (Pelayanan)

Peningkatan pelayanan memperlihatkan kategori yang beragam. Peningkatan pelayanan dipilih guna memberikan pelayanan yang lebih baik demi kepuasan pelanggan, karyawan ataupun pimpinan.

3.2. Analisis Kebutuhan Sistem

Identifikasi suatu permasalahan dalam analisis kebutuhan sistem merupakan proses menemukan, memperbaiki, memodelkan, dan menspesifikasikan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem. Dalam menemukan area permasalahan perlu adanya komunikasi yang intensif dengan user. Hal yang perlu diperhatikan dalam

berkomunikasi adalah menghindari salah interpretasi. Analisis kebutuhan sistem terdiri dari 5 langkah pokok permasalahan, yaitu:

1. Identifikasi masalah
2. Evaluasi dan sintesis
3. Pemodelan
4. Spesifikasi
5. Review

3.3. Jenis Kebutuhan

➤ **Kebutuhan Fungsional (*Functional Requirement*)**

Pendefinisian layanan yang harus disediakan, bagaimana reaksi sistem terhadap input dan apa yang harus dilakukan sistem pada situasi khusus (kebutuhan sistem dilihat dari kacamata pengguna)

➤ **Kebutuhan Non Fungsional (*Nonfunctional Requirements*)**

Kendala pada pelayanan atau fungsi sistem seperti kendala waktu, kendala proses pengembangan, standard, dll.

3.4. Analisis Kelayakan Sistem

. Suatu sistem baru yang akan ditawarkan harus diuji kelayakannya terlebih dahulu, apakah sistem tersebut lebih baik daripada sistem yang sudah ada atau malah sebaliknya. Dalam pengujian kelayakan ini akan dipertimbangkan secara matang harga atau biaya-biaya yang akan dikeluarkan dengan manfaat yang akan diperoleh baik oleh pemilik usaha, karyawan, konsumen maupun kalangan yang membutuhkan informasi yang disediakan

Untuk menguji suatu sistem dikatakan layak atau tidak, dapat dilakukan beberapa analisis di antaranya:

- Analisis kelayakan teknik
- Analisis kelayakan sosial
- Analisis kelayakan hukum
- Analisis kelayakan operasi
- Analisis kelayakan ekonomis

3.5. Analisis Biaya – Manfaat

Untuk membangun sebuah sistem baru akan membutuhkan investasi dana yang besar. Dengan tujuan akhir agar mendapat manfaat yang besar dimasa yang akan

datang. Jika terjadi sebaliknya, dengan kata lain jika manfaat yang didapat lebih sedikit dibandingkan jumlah dana yang dikeluarkan maka sistem ini tidak layak untuk digunakan..

Sistem informasi yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat yang dapat berupa penghematan-penghematan atau manfaat-manfaat yang baru. Jika manfaat yang diharapkan lebih kecil dari biaya-biaya yang dikeluarkan, maka informasi ini dikatakan tidak bernilai atau tidak layak. Oleh karena itu sebelum sistem informasi dikembangkan maka perlu dihitung kelayakan ekonomisnya. Teknik untuk menilai ini disebut dengan analisis biaya dan manfaat.

4. Pembahasan

4.1. Perancangan Multimedia

Multimedia merupakan suatu media yang tersusun lebih dari satu unsur media yang dijadikan menjadi satu bagian yang terangkai. Pada bab ini akan dibahas bagaimana proses pembuatan aplikasi media penjualan produk pada Spirit Digital secara bertahap mulai dari mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian (*testing program*), menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

4.1.1. Mendefinisikan Masalah

Spirit digital sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang *merchandise* digital dan bertekad untuk lebih mengembangkan lagi dan untuk memperluas jaringan pemasaran. Untuk meningkatkan kualitas pelayanan terhadap konsumen (pelanggan), Spirit digital mencetuskan ide-ide dan cara-cara baru dalam setiap produknya yang merupakan terjemahan kebutuhan konsumen.

Berdasarkan pemikiran diatas, dibutuhkan suatu media informasi sebagai sarana penunjang peningkatan pelayanan kepada konsumen. Media informasi atau sarana tersebut diharapkan mampu memberikan informasi yang efektif dan efisien tentang hal-hal yang berkaitan tentang perusahaan dan informasi produk-produk yang dihasilkan, sehingga dapat memberikan kontribusi yang semaksimal mungkin.

Salah satu trend dalam upaya penyampaian informasi adalah aplikasi multimedia, yang dapat menghasilkan animasi yang atraktif dan menarik. Informasi yang menarik dan unik biasanya lebih mudah diingat dan langsung tepat pada yang dituju, serta dapat mempengaruhi konsumen lebih tertarik lagi terhadap macam-macam produk yang dihasilkan melalui aplikasi multimedia itu sendiri.

4.1.4. Merancang Naskah

Perancangan sebuah naskah multimedia harus menetapkan dialog dan urutan elemen-elemen secara rinci. Merancang naskah merupakan spesifikasi langkah dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia. Naskah diperlukan untuk memberi keterangan pada obyek yang diteliti serta memberi kemudahan kepada user untuk berinteraksi terhadap aplikasi multimedia, sehingga informasi yang dibutuhkan mudah dipahami dan dimengerti.

4.1.4.1. Story Board

Story board merupakan rancangan multimedia yang membahas mengenai jalannya cerita dalam suatu aplikasi multimedia dari awal sampai akhir

Tabel 4.1. *Teks dan narasi aplikasi multimedia*

Menu	Tombol	Keterangan
D1	About	Spirit Digital berbagai macam Marchandise yang di peruntukkan bagi semua kalangan, untuk acara apapun dan berapa jumlahnya. Sekedar design pun kami layani, Harga yang sangat terjangkau, kualitas barang dan pelayanan yang memuaskan yang kami kedepankan.
D2	Sejarah	Spirit Digital terletak di Desa Sidoarum, kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Tepatnya di Jalan Kanthil No. 51 Cokrobedog Sidoarum Godean. Spirit Digital berdiri tanggal 26 Februari 2008, awal berdirinya Spirit Digital karena masyarakat menginginkan barang-barang atau merchandise yang unik dan hanya dimiliki oleh pribadi dan bisa dipesan tanpa minimal order. Pertama kali berdiri Spirit Digital hanya mempunyai 3 orang karyawan. Karena perkembangan dan jumlah pesanan yang meningkat maka sampai dengan saat ini Spirit Digital mempunyai 6 orang karyawan.
D3	Visi	“Menjadi Tempat Pemesanan Merchandise yang mempunyai daya saing, harga terjangkau dan mempunyai banyak cabang.”
D4	Misi	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan angka penjualan • Meningkatkan kreatifitas desain • Meningkatkan pelayanan terhadap pembeli • Memberikan inovasi-inovasi yang berbeda dari tempat lain

D5	Strategi	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan harga yang bersaing <p>PENGEMBANGAN OUTLET a. Menjadi mitra usaha (bisnis partner) yang baik dengan integritas yang tinggi. Bersama dengan mitra bisnis, kami menciptakan sinergis untuk memberikan value terbaik dan pelayanan yang memuaskan kepada pelanggan. SUMBER DAYA MANUSIA YANG BERKUALITASa. Training b. Reward Systemc. Komitmend. Menghargai setiap karyawan serta mengembangkan team work.</p>
E3	Kerja sama	<p>Mitra :</p> <ul style="list-style-type: none"> • SMK 1 YPKK Sleman • TK Tunas Melati • Radio Anak Jogja • TK Kudup Sari • BMT Bina Ummah • Bendie Advertising • Den Kaos Jogjakarta • PHBI Sidoagung • PCPM Godean
G	Kontak	<p>Counter 1 : Jl. Kanthil no. 51 Cokrobedog, Godean, Sleman 55564 Yogyakarta Telepon : (0274) 8320616 081804274397</p> <p>Counter 2 : Jl. Godean IV no.35 RT 05/08 Sidoagung, Godean, Sleman, 55564 Yogyakarta Telepon : (0274) 7861893</p>

Menu Pada Tombol F

Produk mug

Mug putih : Rp. 22.000,-

Mug Hitam : Rp. 30.000,-

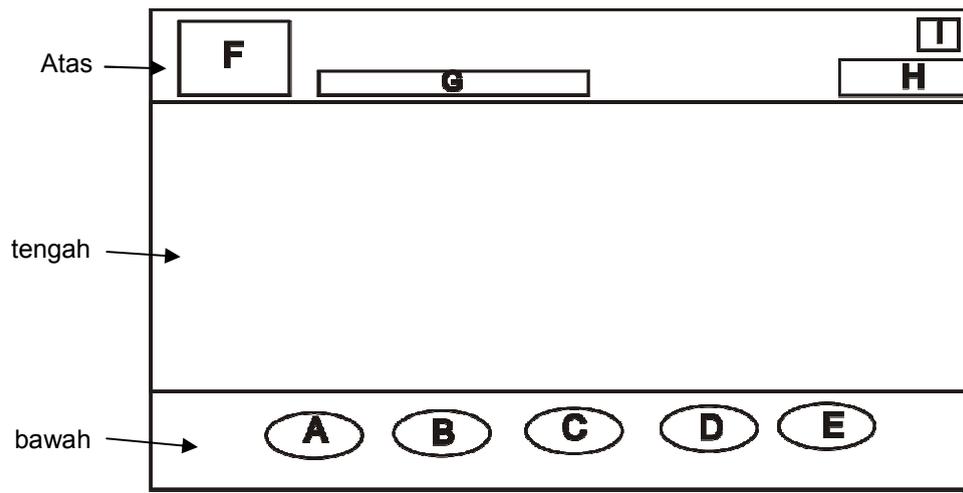
Mug Sablon : Rp. 10.000,-



Gambar 4.2. Tampilan produk mug putih

4.1.5. Merancang Grafik

Proses perancangan grafik dalam multimedia mencakup elemen grafis diantaranya gambar, teks, audio, video. Pemeliharaan elemen yang tepat dalam perancangan grafik dapat mengoptimalkan proses dan hasil yang sesuai dengan tujuan dalam pembuatan suatu aplikasi multimedia.



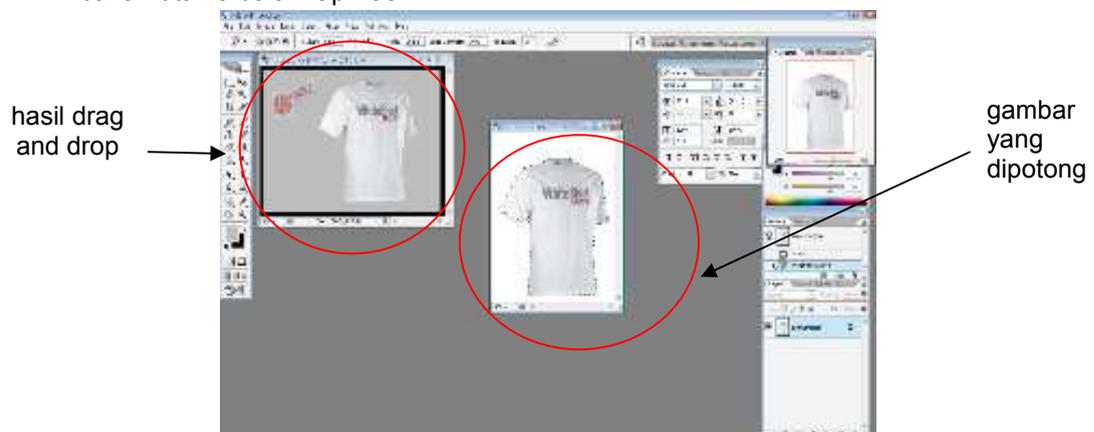
Gambar 4.3. Rancangan Menu Utama

4.1.6 Memproduksi Sistem

Pada bagian memproduksi sistem ada beberapa langkah yang harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan sistem yang akan dibuat. Pada langkah pembuatan sistem, penyusunan menggunakan *software-software* seperti :

1. Adobe Photoshop CS 2

Dalam hal ini, penggunaan software Adobe Photoshop sangat memudahkan penyusun dalam pembuatan hasil produk-produk yang akan ditampilkan sebagai bahan utama dalam aplikasi ini.

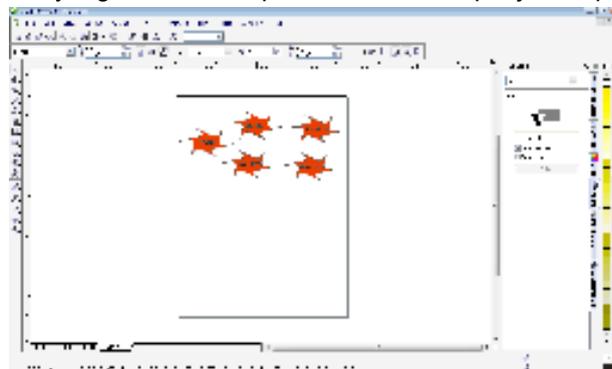


Gambar 4.4. Pengeditan Gambar pada Photoshop CS2

Ukuran : 360px X 270px
Resolusi: 72 pixels/inch
Mode : RGB Color
Content : Background Color

2. Corel Draw X3

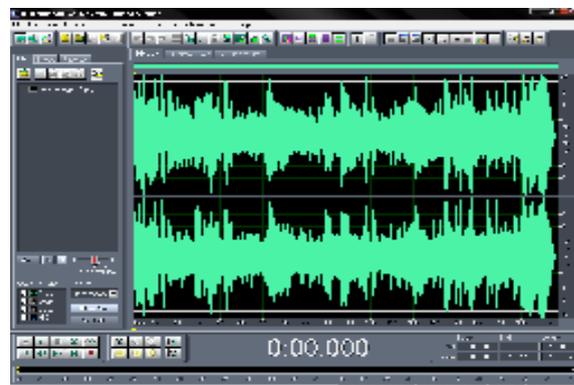
Dalam hal kaitanya pembuatan aplikasi multimedia di butuh kan untuk mendesain sebuah tampilan demi sebuah pencapaian hasil yang maksimal di antaranya dalam pembuatan aplikasi ini memamnfatkan corel draw untuk membuat tombol-tombol yang ada dalam aplikasi multimedia penjualan produk ini.



Gambar 4.5. hasil tampilan pembuatan tombol

3. Adobe Audition 2.0

Suara merupakan salah satu media yang paling efektif untuk menyampaikan selain teks, gambar, ataupun animasi. Oleh karena itu proses editing suara diperlukan untuk mendapatkan suara yang sesuai dengan kebutuhan. Membuat dan memilih suara pendukung dalam aplikasi multimedia harus dapat menyesuaikan antara suara latar, narasi dan efek – efek yang ada agar seirama dengan perubahan tampilan dan animasi.



Gambar 4.6. Tampilan pengeditan suara pada adobe audition 2.0.

4. Macromedia Flash 8

Fitur yang terdapat dalam flash 8 membuat lebih handal, mudah dan cepat untuk menciptakan animasi-animasi yang atraktif, apalagi didukung dengan ActionScript yang lebih kompleks. Dalam pembuatan menu utama tersusun dari beberapa layer untuk menghasilkan sub-sub menu dan animasi yang variatif. Pembuatan animasi dibuat hanya menggunakan animasi frame per frame dan penggunaan tween motion dan tween shape, actionscript digunakan untuk menghentikan Movie dan masuk ke sub-sub menu.



Gambar 4.7. Tampilan cara membuat tombol

Hasil Akhir

Pada bagian ini merupakan Hasil dari penelitian yaitu menghasilkan CD Interaktif sebagai media Informasi penjualan produk pada Spirit Digital, berikut tampilan hasil desain aplikasi multimedia informasi penjualan produk



Gambar 4.8. Tampilan Menu Intro



Gambar 4.9. Tampilan Halaman Home



Gambar 4.10. Tampilan Halaman produk mug

4.1.7 Melakukan tes Pemakaian (testing program)

Aplikasi multimedia interaktif berupa CD interaktif sebagai media penyampaian informasi telah dilakukan tes uji coba pada tempat usaha Spirit digital, pemakaian pada PC (*Personal Computer*) dengan spesifikasi hardware sebagai berikut:

1. Hardware :
 - Processor Intel Celeron 2.26 GHz
 - Memory 256 MB DDRAM
 - VGA 64 MB minimal 32 MB
 - Monitor dengan resolusi 1024*768 pixel
 - Harddisk 40 GB
 - CD-ROM 52X minimal 32X
 - Motherboard compatible
 - Sound card compatible

- Keyboard dan mouse standard PS/2
 - Cashing dan Speaker aktif.
2. Software :
- Sistem Operasi minimal Windows XP Professional
 - Flash player minimal Flash player 8
3. Pendapat Pengguna / *user*

4.1.8 Penggunaan Sistem Multimedia Interaktif

Suatu sistem tidak akan berguna jika sistem tersebut tidak digunakan sesuai dengan kepentingannya. Pendekatan dalam penggunaan sistem multimedia tergantung pada fungsi dari sistem multimedia. Apakah sistem multimedia yang baru dapat menggantikan atau menyempurnakan sistem multimedia yang lama. Multimedia interaktif yang dikemas ke dalam sebuah CD di buat Autorun Executable, hal ini agar memudahkan pemakai dalam menggunakan CD sebagai media pembelajaran bahasa jawa. Autorun Executable adalah aplikasi yang apabila CD itu dimasukkan ke dalam CD-ROM maka aplikasi yang terdapat dalam CD tersebut akan tampil secara otomatis.

4.1.9 Memelihara Sistem

Seperti berbasis komputer lain, sistem multimedia harus dipelihara. Perbedaan utamanya adalah pemakai tidak dapat diharapkan untuk melaksanakan pemeliharaan. Ini adalah tugas para spesialis dan professional. Dikarenakan multimedia bukanlah aplikasi *end-user computing*. Pemeliharaan sistem sangatlah penting bagi aplikasi multimedia interaktif yang merupakan media pembelajaran bahasa jawa yang digunakan dalam waktu jangka panjang, hal ini untuk mengantisipasi kerusakan pada sistem. Pemeliharaan atau sistem dilakukan oleh orang yang ahli dalam penguasaan sistem.

Multimedia interaktif yang dikemas ke dalam sebuah CD akan dilakukan pengeditan, maka pengeditan pada file.flr, kemudian di publish ulang. Hal ini dilakukan jika ada perubahan atau update produk yang sudah lama.

Langkah-langkah dalam pengeditan sistem pada media penjualan produk Spirit Digital, adalah:

1. Pengambilan data yang baru, baik berupa dokumen, gambar, interview dsb.
2. Menambahkan data-data tersebut pada sistem yang lama yaitu file aplikasi yang formatnya berbentuk .flr menggunakan software Macromedia Flash 8.
3. Mengganti file-file gambar pada script xml saja yang gambarnya sudah ada dalam folder tersendiri.
4. Mempublish ulang file-file yang telah diperbaharui.

5. Kesimpulan

Dari perancangan pembuatan aplikasi multimedia ini dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain:

1. Penyampaian informasi mengenai penjualan produk pada Spirit Digital masih menggunakan sistem tradisional dalam menyajikan produk yang di hasilkan dirasa kurang efektif dan kurang memiliki daya tarik bagi pengunjung.
2. Pembuatan media informasi penjualan produk pada Spirit Digital sangat membantu pemilik usaha dalam menyampaikan informasi mengenai hasil produksi yang disampaikan untuk mitra bisnis, instansi pemerintahan atau badan usaha lainnya.
3. Multimedia dapat membantu dan memperbaiki sistem penyampaian dengan tampilan lebih menarik karena disampaikan dalam bentuk visualisasi.
4. Dengan menggunakan multimedia dalam bidang usaha dapat membawa kemajuan bagi dunia bisnis selain membantu produsen juga akan lebih menarik minat konsumen untuk lebih mamahami profil Spirit Digital dan produk-produk yang ditawarkan.

6. Daftar pustaka

- Al Fatta, Hanif. 2007."Analisis & Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern",Penerbit Andi, Yogyakarta.
- A Senn, James. 1998."Information Technology in Business", Prentice-Hall International, Upper Sidle River, New Jersey.
- 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 Populer. Jakarta.
- Suyanto, M. 2005, "*Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Suyanto, M. 2004, "*Analisis & Desain Alikasi Multimedia untuk Pemasaran*", Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Tay Vaughan.1998. "*Multimedia Making it Work Fourth Edition*".United State of America.Osborn