

APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI PADA CV HANDY KARTANEGARA

**Peneliti
Hendi Multi Andrian**

**Manajemen Informatika
STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. Prof. Moh. Yamin No. 25 Samarinda Kode Pos 75123**

ABSTRAK

Hendi Multi Andrian, NIM 13.31.120 Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada CV Handy Kartanegara

Pembimbing Irwan Ukkas, S.Si., M.Kom

Kata kunci : *Aplikasi, Actionsript, Swish Max4, Library, Sarana Informasi dan Promosi, CV.*

Aplikasi Informasi Dan Promosi merupakan aplikasi yang digunakan user untuk mencari barang yang tersedia pada CV Handy Kartanegara dan selain itu aplikasi digunakan sebagai Informasi dan Promosi barang pada CV Handy Kartanegara.

Penelitian ini dilakukan pada CV Handy Kartanegara menggunakan metode penelitian yaitu pengumpulan data, observasi, wawancara, studi pustaka, analisis data, analisis kebutuhan, implementasi, dan pengujian.

Pada penelitian ini telah dibangun Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada CV Handy Kartanegara berbasis Multimedia dengan *design* sistem menggunakan *Flowchart* dan *Storyboard*. Aplikasi ini di bangun menggunakan *Software* yaitu dengan pemrograman *Action Script*.

Dari hasil implementasi aplikasi dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada CV Handy Kartanegara Berbasis *Multimedia* dirancang sebagai solusi bagi pihak perusahaan baik *front-office*, maupun pimpinan perusahaan dalam proses pencarian barang.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan pesat pada saat ini turut membantu manusia dalam memasuki zaman baru di era teknologi yang diciptakan untuk memperingan beban aktifitas didalam kehidupan sehari-hari, serta akurat tentang sebuah perusahaan dan instansi.

Aplikasi multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk memperoleh *output* dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan media cetak seperti radio atau majalah. Salah satu bentuk media penyajian informasi yaitu multimedia interaktif yang merupakan penggabungan komputer dengan multimedia. Multimedia interaktif dapat memberikan kemudahan bagi konsumen untuk memperoleh informasi yang lebih jelas, karena penyajian informasinya ditampilkan secara multimedia, sehingga konsumen dapat mengerti gambaran atas informasi yang diinginkan.

Saat ini aplikasi interaktif belum banyak di terapkan di Perusahaan atau instansi, demikian halnya juga di CV. Handy Kartanegara. Di CV Handy Kartanegara ini menyediakan barang-barang kebutuhan pertanian, perkebunan, peternakan, peralatan dan bahan bangunan, bahan bakar minyak dan oli yang akan disajikan dalam bentuk aplikasi

interaktif. Dengan aplikasi interaktif ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai produk – produk yang disediakan sehingga bisa lebih dikenal oleh konsumen.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, penulis mengambil judul “Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada CV Handy Kartanegara”.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

2.1 BATASAN PENELITIAN

Adapun batasan masalah dari aplikasi ini adalah untuk menghindari analisis berkepanjangan dan mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan yang ada, batasan batasan tersebut meliputi :

1. Mempromosikan barang yang disesuaikan oleh pihak CV. Handy Kartanegara
2. Aplikasi tidak dilengkapi fitur *update*.

2.2 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk memudahkan konsumen dalam memilih barang yang akan dibeli.

2.3 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Dengan adanya penyusunan penulisan ini, dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dibangku kuliah dan semoga membuat mahasiswa selalu tampil proaktif dalam menghadapi lingkungan kerja serta dapat diterapkan secara langsung ilmu yang diperolehnya kepada masyarakat. Disamping itu pula merupakan sumbangan ilmu pengetahuan dalam rangka menerapkan ilmu yang telah diperoleh dibangku kuliah.

2. Bagi Perguruan Tinggi

Meningkatkan mutu dan perguruan tinggi yang dapat dinilai oleh pihak luar, sehingga program penulisan ini sebagai sarana promosi perguruan tinggi yang efektif kepada pihak luar. Sebagai tolak ukur sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap teori – teori yang telah diberikan selama kuliah. Hal itu tentu akan memberikan pengaruh pada peluang kesempatan kerja bagi mahasiswa sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer widya cipta darma samarinda serta dapat dijadikan sebagai bahan penelitian lebih lanjut khususnya para mahasiswa yang akan menyelesaikan tugas akhir.

3. Bagi Perusahaan

Bisa menjadi alternatif media penyampaian informasi pihak CV Handy Kartanegara kepada masyarakat luas tentang barang atau jasa yang disediakan.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 BAHAN

1. Multimedia

Multimedia berasal dari multi yang berarti banyak atau lebih dari satu media antara lain berupa gambar, tulisan (text), foto, video dan audio. Multi dalam bahasa latin berarti banyak atau berbagai, medium didalam bahasa latin berarti perantara atau suatu perantara yang digunakan untuk mengantar atau menyampaikan sesuatu seperti komunikasi massa seperti surat kabar, majalah atau televisi. Multimedia dapat juga diartikan gabungan teks, grafik, bunyi, video, dan animasi yang menghasilkan prestasi dan interaktif yang tinggi.

Definisi lain multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. (Suyanto,2008).

Multimedia dapat membantu memberikan informasi secara jelas, menarik, dan efektif. Hal ini dikarenakan terdapat elemen-elemen multimedia yang membantu informasi menjadi lebih efektif.

2.Element Multimedia

Multimedia terbentuk dalam elemen sebagai berikut :

1. Teks

Teks adalah bagian penting dalam multimedia. Teks dapat membantu kata, surat atau narasi. Penggunaan teks bervariasi, tergantung fungsi dan aplikasi yang dibuat. Contohnya pada pembuatan game, hanya sedikit sekali teks yang dibutuhkan. Sementara itu pada pembuatan ensiklopedia akan

membutuhkan teks dalam jumlah banyak. Secara umum ada empat macam teks yaitu teks cetak, teks hasil scan, teks elektronik, dan *hypertext*.

2. Suara

Menurut Vaughan (2011), Suara merupakan gabungan berbagai sinyal, tetapi suara murni secara teoritis dapat dijelaskan dengan kecepatan frekuensi yang diukur dalam Hertz (HZ) dan kenyaringan bunyi dengan pengukuran dalam desibel. Menurut Vaughan, Audio digital dibuat saat sebuah gelombang dikonversikan dari sebuah gelombang suara ke dalam angka prosesnya disebut digitizing (mendigitalkan). Suara digital dapat dibuat dari sebuah mikrofon, synthesizer, tape recoding yang ada, siaran televisi dan radio secara live, dan CD-CD populer. Untuk mendigitalkan suara dapat dari sumber apapun , natural atau sudah direkam.

3. Gambar

Menurut Vaughan (2011), Penilaian terhadap suatu aplikasi multimedia dipengaruhi oleh pengaruh visual dari aplikasi. Karena itu gambar merupakan salah satu elemen paling dalam pembuatan sebuah proyek multimedia. Secara umum gambar dibagi dalam dua jenis, yaitu vektor dan bitmap.

Bitmap adalah sebuah data matriks yang menjelaskan karakteristik dari titik-titik individual dalam gambar, biasa disebut pixel, yang membentuk suatu gambar.Bitmap digunakan untuk gambar-gambar yang berupa foto realistik dan gambar yang memerlukan detail kompleks. Kekurangan utama gambar bitmap adalah ukurannya yang besar dan tidak 10 dapat diperbesar tanpa menjaga kualitas gambar. Contoh kompresi bitmap adalah JPEG dan Tagged Image File Format (TIFF).

Vektor digunakan untuk garis, kotak, lingkaran, poligon, dan bentuk-bentuk lain yang bisa diekspresikan secara matematis dalam sudut, koordinat, dan jarak. Untuk suatu gambar yang sama, besar file gambar vektor jauh lebih kecil daripada gambar bitmap. Selain itu gambar vector dapat diperbesar dan diperkecil tanpa mengurangi kualitas atau menambah ukuran file gambar. Kekurangan gambar vektor yaitu tidak bisa digunakan untuk menyimpan foto atau pun gambar-gambar kompleks dan tidak bias dibuka di halaman web tanpa plug-in seperti Flash Player.Contoh format vektor adalah Scalable Vector Graphics (SVG) dan Vector Markup Language (VML).

4. Video

Menurut Vaughan (2011), Video sebagai integrasi sempurna antara gambar bergeda audio yang serempak. Klip video yang cocok, direncanakan dengan hati-hati, dan dilaksanakan dengan baik dapat membuat perbedaan dramatis pada sebuah proyek multimedia. Dari semua elemen multimedia, video adalah yang membutuhkan performa memori dan penyimpanan komputer yang paling tinggi. Karena alasan tersebut, masih banyak desainer multimedia yang memilih

meniadakan keberadaan video dalam proyeknya. Beberapa teknologi multimedia dan usaha penelitian yang terpopuler dan paling dicari saat ini adalah bagaimana memadatkan video digital menjadi aliran informasi yang kecil dan mudah dikelola.

5. Animasi

Menurut Vaughan (2011, p140), Animasi adalah tindakan membuat sesuatu menjadi hidup. Dengan animasi, serangkaian gambar diubah secara perlahan dan sangat cepat, satu sesudah yang lain sehingga tampak berpadu kedalam ilusi visual gerak. Efek visual seperti wipe, fade, zoom, dan dissolve merupakan bentuk animasi sederhana. Sebelum video seperti QuickTime dan AVI video menjadi umum, animasi adalah sumber utama aksi dinamis dalam presentasi multimedia.

mempermudah dalam pembuatan aplikasi tersebut.

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI



Gambar 1 Flowchart Utama

3.2 METODE AIR TERJUN

Model yang digunakan dalam menganalisis data ini adalah menggunakan metode *waterfall* (air terjun). Kemunculan metode *waterfall* (air terjun) untuk membantu mengatasi kerumitan yang terjadi akibat proyek-proyek pengembangan perangkat lunak dalam membangun Aplikasi Inventaris Barang Pada Puskesmas Loa Janan ini, diantaranya:

1. Analisis

1) Analisis Data

Analisis data adalah seluruh data yang diperoleh dari identifikasi permasalahan yang dikumpulkan dan diproses agar dapat digunakan dalam pembuatan sistem serta dalam pengembangan sistem nantinya. Data tersebut antara lain adalah data kemampuan siswa dalam pemahaman pembelajaran sehari hari.


2) Analisis Kebutuhan Non Fungsional :

Analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara yaitu melakukan pemilihan sumber daya yang digunakan melakukan spesifikasi kebutuhan dari sistem yang akan dibuat, antara lain sebagai berikut :

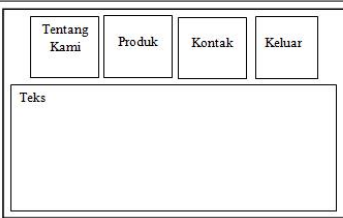
1. *Software* yang dibutuhkan yaitu :
 1. Aplikasi : Swish max 4
 2. Image Processing : Adobe Photoshop CS 6
 3. Operasi Sistem : Windows 7 64 Bit
2. *Hardware* yang dibutuhkan yaitu :
 1. Laptop : Asus A455L
 2. Prosesor : Intel Hd Grapics
 3. Memory : 4 Gb
 4. Hardisk : 500 Gb
 5. Lcd : 14.0"
3. *Brainware* yaitu:
 1. User : Pembuat atau Pengguna.

2. Perancangan

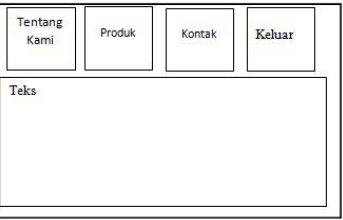
Setelah menganalisa data tahap selanjutnya adalah perancangan. Dalam perancangan disini menggunakan alat bantu *Flowchart* dan *Storyboard* sebagai salah satu cara untuk

No	Nama Layar	Aktivitas (Proses)	Link
1	Pembukaan		

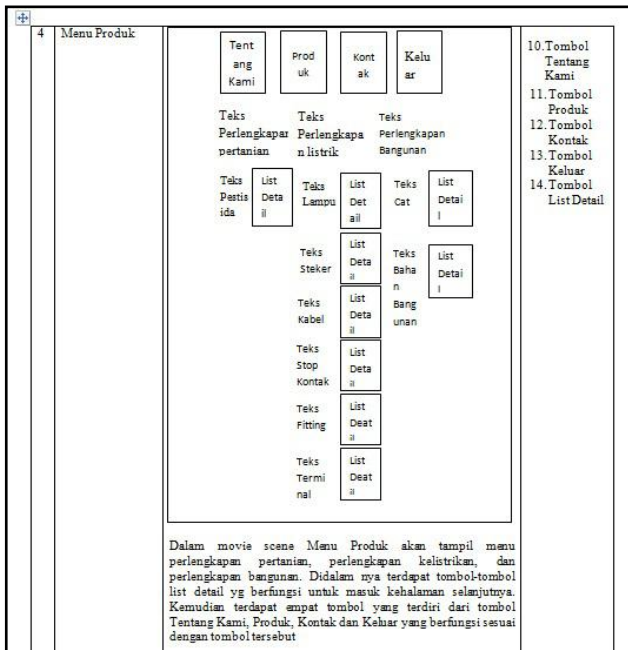
Gambar 2 Storyboard Pembuka

2	Menu Utama		<ol style="list-style-type: none"> 2. Tombol Tentang Kami 3. Tombol Produk 4. Tombol Kontak 5. Tombol Keluar
---	------------	--	--

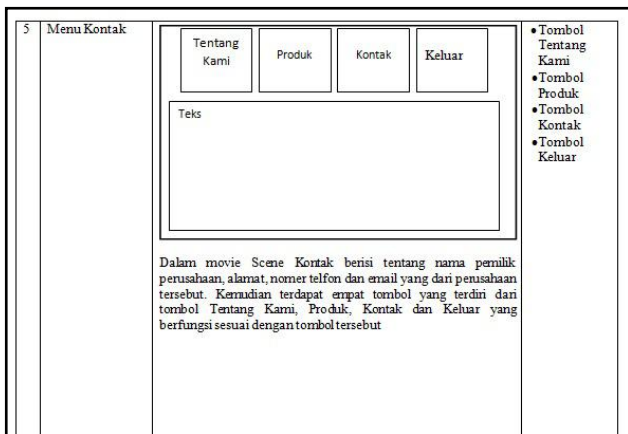
Gambar 3 Storyboard Menu Utama

3	Menu Tentang Kami		<ol style="list-style-type: none"> 6. Tombol Tentang Kami 7. Tombol Produk 8. Tombol Kontak 9. Tombol Keluar
---	-------------------	--	--

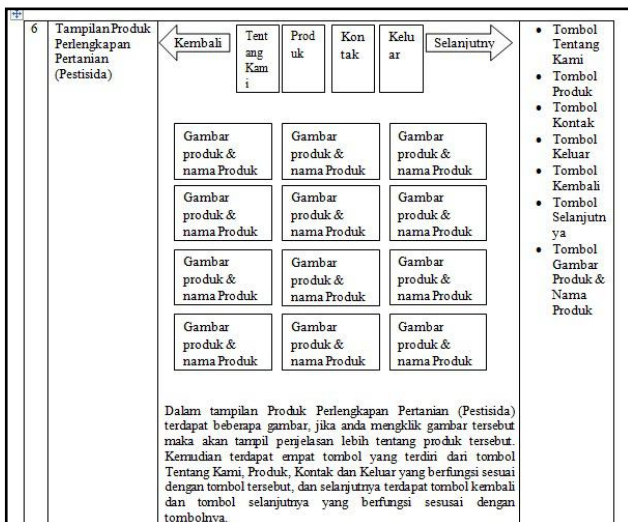
Gambar 4 Storyboard Menu Tentang Kami



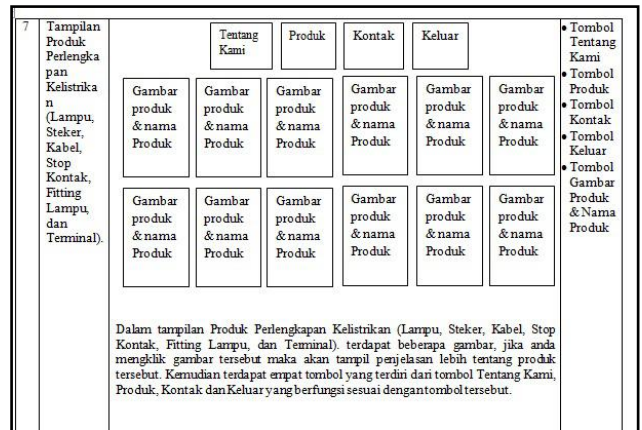
Gambar 5 Storyboard Menu Produk



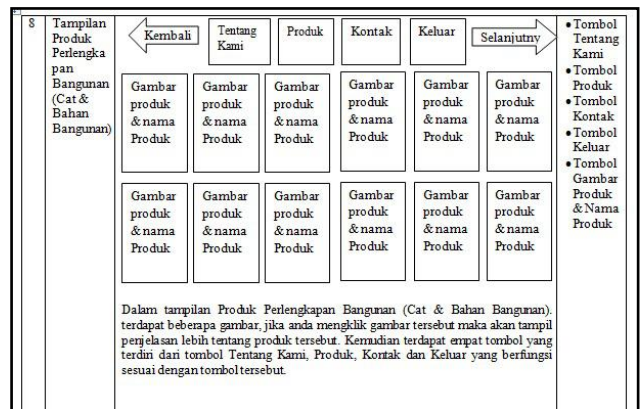
Gambar 6 Storyboard Menu Kontak



Gambar 7 Storyboard Perengkapan Petanian (Produk Pestisida)



Gambar 8 Storyboard Perengkapan Kelistrikan (Produk Lampu).



Gambar 8 Storyboard Bahan dan Perengkapan Bangunan.

5. IMPLEMENTASI



Gambar 4.1 Tampilan pembuka



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama



Gambar 4.3 Tampilan Tentang Kami



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Produk



Gambar 4.5 Tampilan Perengkapan Petanian (Produk Pesticida)



Gambar 4.6 Tampilan Perengkapan Kelistrikan (Produk Lampu).



Gambar 4.7 Tampilan Bahan dan Perengkapan Bangunan



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Kontak

6. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari masing-masing bab dan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Promosi dan Informasi pada CV Handy Kartanegara sebagai berikut :

1. Pembuatan Aplikasi Informasi Dan Promosi dirancang dengan tujuan untuk mempermudah petugas maupun pimpinan untuk memberikan informasi penjualan pada perusahaan tersebut.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah konsumen dalam memilih barang yang tersedia pada CV Handy Kartanegara, di setiap produk terdapat keterangan harga barang dan detail barang, sehingga pengguna mudah memahami isi dari aplikasi tersebut.

7. SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini ada beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Untuk Pengembangan aplikasi ini, diharapkan dapat lebih dikembangkan lagi agar lebih menarik dan aplikasi diharapkan dapat digunakan melalui Hp.
2. Disarankan agar aplikasi tersebut memiliki gambar berbentuk 3D agar tampilan menjadi lebih menarik bagi konsumen.

8. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Abdul Karim H. (2007). *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar.

Apristio, Irhami, Helmi. 2015 *Aplikasi Multimedia Pembelajaran Soal Ujian*, Bandung: Universitas Komputer Indonesia Bandung.

Binanto, Iwan. 2010, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Janner, Simarmata. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Pahlevi, Adam. 2010. *Membuat Aplikasi Rental Movie dengan Visual basic 6.0*.

Jakarta: Elex Media Komputindo.

Shauma, Widyanto. 2015 *media alternative pendukung pembelajaran matematika* Bandung: Universitas Komputer Indonesia Bandung.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.