

## MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI REKA REKO CLOTHING SURAKARTA

Dading Kalbu Adi<sup>1</sup>, Widiyanto Hadi<sup>2</sup>, Agus Purwanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>AMIK Cipta Darma Surakarta

Jl. Veteran Notosuman Singopuran Kartasura Sukoharjo

*lppm@amikomsolo.ac.id*

**Abstraksi** - Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam strategi pemasaran meningkatkan efisiensi di bidang pemasaran, kemajuan ilmu teknologi yang berkembang pesat seiring perkembangan zaman dapat membantu untuk memasuki peradaban baru di era teknologi. Dengan adanya pembuatan multimedia interaktif, Konsumen diharapkan dapat lebih mudah mengetahui penjelasan produk dan jasa yang lebih *komunikatif*, seperti pemilihan bahan baku, jenis model produk dan spesifikasi produk, karena dilengkapi dengan animasi, suara, gambar dan video. Animasi. Gambar dan suara akan memberikan gambaran visual mengenai wujud produk dan jasa secara detail. Oleh karena itu, dari pernyataan diatas, penulis akan membuat sebuah Media Informasi interaktif yang diharapkan dapat membuat konsumen memahami apa yang disampaikan. Metode pengambilan data yang digunakan antara lain observasi, wawancara dan pustaka.

**Kata Kunci** : Media, Informasi, Interaktif

### I. PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam strategi pemasaran meningkatkan efisiensi di bidang pemasaran, kemajuan ilmu teknologi yang berkembang pesat seiring perkembangan zaman dapat membantu untuk memasuki peradaban baru di era teknologi. Dengan perkembangan teknologi maka dapat mengatasi kesulitan-kesulitan penyediaan informasi secara tepat. Salah satu teknologi informasi yang sering digunakan oleh masyarakat dewasa ini adalah multimedia.

Multimedia dapat diartikan sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia yaitu: 1) Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita; 2) Harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi; 3) Harus ada alat navigasi yang memandu kita; 4) Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengomunikasikan informasi dan ide kita sendiri. [1]

Perkembangan teknologi di bidang multimedia saat ini semakin banyak digunakan, salah satunya dengan pemasaran, sekarang ini membutuhkan metode yang tepat

guna untuk memudahkan para konsumen agar mengetahui dengan jelas produk –produk yang ditawarkan. Begitu pula yang telah terjadi di Reka Reko Clothing yaitu produsen garmen konveksi dan sablon. Sebagian besar konsumen kurang mengetahui produk dan jasa yang ditawarkan dikarenakan konsumen hanya dijelaskan secara lisan dan tulisan pada *price list* harga dan bahan baku saja.

Dengan adanya pembuatan multimedia interaktif, konsumen diharapkan dapat lebih mudah mengetahui penjelasan produk dan jasa yang lebih *komunikatif*, seperti pemilihan bahan baku, jenis model produk dan spesifikasi produk, karena dilengkapi dengan animasi, suara, gambar dan video animasi. Gambar dan suara akan memberikan gambaran visual mengenai wujud produk dan jasa secara detail.

Oleh karena itu dibutuhkan metode Multimedia Interaktif yang diharapkan lebih memudahkan Pihak Pemesan Reka Reko Clothing untuk mengetahui produk dan jasa yang ditawarkan. Dengan adanya Multimedia Interaktif Untuk Pemasaran Reka Reko Clothing, diharapkan dapat meningkatkan omset dan pendapatan serta memperluas pangsa pasar .

Beberapa penelitian mengenai multimedia interaktif telah dilakukan. Penelitian tersebut menjadi acuan dalam pembuatan multimedia interaktif Reka Reko Clothing sebagai salah satu strategi pemasaran untuk meraih strategi bersaing. Penelitian tersebut antara lain;

Penelitian yang dilakukan Dias Hidayati yang berjudul “Pembuatan video profil Istana Mangkunegaran Surakarta berbasis multimedia” menyebutkan bahwa Multimedia merupakan salah satu yang tepat untuk menyampaikan informasi dalam bentuk audio dan video. Multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu yang biasa menjadi lebih menarik. Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa Istana Mangkunegara Surakarta adalah tempat wisata dan kebudayaan adat jawa yang belum mempunyai video profil sebagai sarana promosi. Tujuan pembuatan video profil tersebut untuk memperkenalkan Istana Mangkunegaran Surakarta kepada masyarakat, agar masyarakat lebih mudah mengenal Istana Mangkunegaran Surakarta. Pembuatan video interaktif tersebut memiliki manfaat sebagai media promosi sehingga masyarakat luas lebih mengenal Istana Mangkunegaran Surakarta. [2]

Penelitian yang telah dilakukan oleh Welly Marizka Sandy, Maryono, dan Lies Yulianto yang berjudul “Media Informasi Interaktif Wisata Budaya Kabupaten Pacitan Berbasis Multimedia: Studi Kaus Upacara Adat Unggulan Kecamatan” menghasilkan produk media informasi berbasis multimedia yang dibuat menggunakan Adobe Flash CS3. Fasilitas yang ada dalam media informasi interaktif berbasis

multimedia antara lain memuat informasi upacara adat unggulan dari tiap kecamatan di Kabupaten Pacitan, foto-foto dan video. Manfaat yang diperoleh dari pembuatan multimedia informasi tersebut antara lain masyarakat umum mendapatkan informasi mengenai seni budaya masyarakat Kabupaten Pacitan. Selain itu juga dapat digunakan sebagai media promosi bagi Kabupaten Pacitan sehingga masyarakat umum mengetahui banyak informasi mengenai Kabupaten Pacitan. [3] .

#### B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu:

“Bagaimana pembuatan media pemasaran interaktif pada Reka Reko Clothing Surakarta agar memudahkan konsumen mengetahui tentang produk dan jasa yang ditawarkan?”

#### C. BATASAN PENELITIAN

Agar penelitian tidak menyimpang dari masalah yang sudah dirumuskan, maka peneliti membatasi masalah yang dikaji dalam penelitian ini, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penulis mengambil lokasi di Reka Reko Clothing.
2. Produk dan jasa yang ditawarkan Reka Reko Clothing
3. Software yang digunakan, Corel Draw, Photoshop CS, Adobe Flash Player, Adobe Audition Macromedia Director MX 2004.

#### D. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat Multimedia Interaktif yang menampilkan profil Reka Reko Clothing serta penjelasan produk dan jasa yang ditawarkan.

#### E. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat yang akan dicapai yaitu :

1. Hasil penelitian dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan mengenai penerapan multimedia interaktif sebagai media informasi di UKM-UKM.
2. Hasil penelitian dapat dijadikan referensi untuk pembuatan media informasi dalam bentuk multimedia interaktif UKM lain. .

## II. METODE PENELITIAN

### A. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi .

#### 1. Observasi

Suatu metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap obyek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Data yang diperoleh dari observasi yaitu proses bisnis Reka Reko Clothing. Data tersebut menjadi acuan dan informasi pembuatan Multimedia interaktif.

#### 2. Studi pustaka

Suatu metode penelitian yang penulis lakukan dengan cara mengambil data-data dari literatur-literatur,

surat kabar, majalah, internet dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti oleh penulis sehingga penelitian ini memiliki landasan teori yang jelas.

#### 3. Wawancara

Melakukan wawancara langsung kepada pihak Reka Reko Clothing dan beberapa pelanggan tetap. Data yang diperoleh dari wawancara antara lain, profil Reka Reko Clothing, perkembangan perusahaan, produk, *price list*, keunggulan produk, pemesanan dan kontak. Data tersebut digunakan sebagai sumber data pembuatan multimedia interaktif.

### B. Mengidentifikasi Masalah

Multimedia digunakan untuk menentukan pemecahan analisis sistem, mengidentifikasi kebutuhan pemakai. Tahapan ini penulis melakukan pendefinisian masalah agar mengetahui masalah yang dihadapi dapat diselesaikan. Dalam hal ini masalah yang dihadapi adalah media penyampaian informasi produk secara interaktif yang berbasis multimedia di Reka Reko Clothing. Sebelumnya media penyampaian informasi produk di Reka Reko Clothing ini hanya menggunakan *price list* manual. Diharapkan dengan menggunakan media teknologi yang berbasis multimedia ini, dapat meningkatkan penyampaian informasi produk yang ditawarkan secara efektif. Penulis menggunakan sarana multimedia karena multimedia dapat menggabungkan beberapa unsur penting dalam pembuatan interaktif ini seperti menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi sehingga menjadi sebuah aplikasi penyampaian produk atau periklanan yang menarik.

### C. Merancang konsep

Perancangan konsep harus dilaksanakan oleh seorang penulis sebelum melaksanakan pembuatan multimedia. Hal ini sangat penting karena perencanaan konsep dengan matang akan menghasilkan sasaran dari pembuatan multimedia interaktif lebih optimal. Di dalam konsep ini penulis mengeluarkan ide yang harus diterapkan dalam pembuatan interaktif multimedia ini.

Tahapan ini penulis merancang konsep yang ingin dibuat agar lebih terarah dan terorganisir. Dalam hal ini rancangan konsepnya adalah berupa informasi produk interaktif yang didalamnya berisikan tentang informasi produk Reka Reko Clothing. Yang dikemas secara menarik, sehingga siapapun yang melihat akan tertarik.

### D. Merancang isi

Kegiatan yang harus dilakukan oleh penulis setelah merancang konsep adalah menentukan isi, dimana isi mencantumkan semua apa yang ingin disampaikan dalam pembuatan media interaktif ini. Dalam pembuatan multimedia interaktif ini memadukan lima unsur multimedia yaitu teks, suara, gambar atau grafik dan animasi.

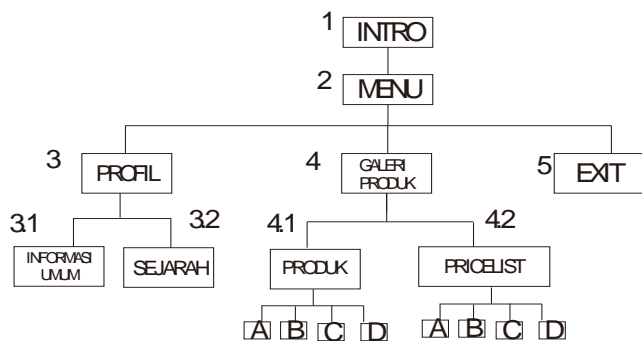
Secara garis besar isi dari aplikasi multimedia ini berisi tentang informasi produk yang ditawarkan yang interaktif dan berbasis multimedia, dan dibagi dalam beberapa menu dan menu utama sebagai pusat dari aplikasi beberapa submenu yang berbeda pada bagian menu utama, masing-masing submenu terbagi dalam kategori sesuai materi yang telah tersedia. Untuk menuju halaman menu

utama dengan submenu disediakan fasilitas tombol sehingga memudahkan dalam penggunanya.

### E. Merancang naskah

Naskah merupakan suatu aplikasi yang sangat penting, yang digunakan dalam merancang sebuah konsep atau ide secara tertulis. Pembuatan naskah diharapkan dapat membantu memperjelas maksud dan tujuan dari suatu gagasan tersebut. Naskah diperlukan untuk memberikan kemudahan kepada user untuk berintegrasi dan memberikan peluang secara lebih luas kepada user untuk menentukan pilihannya.

Struktur pembuatan aplikasi yang penulis gunakan ini adalah struktur hierarki yaitu struktur aplikasi multimedia yang dijalankan seperti tangga atau pohon, karena pada masing-masing objek menyediakan submenu pilihan yang menampilkan lebih banyak menu dan submenu. Sehingga user dapat memilih secara berulang jika pilihan yang diinginkan tidak sesuai dengan apa yang dimaksudkan. Struktur aplikasi multimedia seperti ini



Gambar 1. RancanganBagan Reka Reko Clothing

Keterangan :

1. Intro
2. Menu Utama
3. Tombol profil
  3. 1 tombol tentang profil Reka Reko Clothing yang berisi :
  3. 2 Informasi Umum, sejarah dan lokasi
4. Galeri Produk
  4. 1 Produk yang ditawarkan
  4. 2 Daftar Harga
5. Tombol keluar

### F. Merancang grafik

Pembuatan naskah secara tertulis dirasa kurang membantu dalam pembuatan program, sehingga perlu adanya perancangan grafik. Dalam merancang grafik, penulis memilih grafik yang disesuaikan dengan dialog yang akan digunakan. Tidak hanya menggunakan grafik namun penulis juga memerlukan bantuan software yang memang dikhususkan untuk melakukan pengeditan dalam pembuatan perancangan grafik tersebut.

Perancangan grafik dimulai dengan memperhatikan bentuk, teknik pewarnaan, hubungan antar garis menentukan nilai-nilai, tekstur, dan tentunya menentukan format apa yang dipakai. Hal yang perlu diperhatikan adalah jumlah

kapasitas dari file yang akan diolah. Jangan sampai pada hasil akhir memiliki kapasitas yang besar, sehingga membuat user ataupun pengguna merasa terlalu lama menggunakan media pemilihan produk tersebut.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan produksi sistem merupakan kegiatan yang meliputi tentang pembuatan desain grafik yang mendukung semua dialog, membuat sound atau suara, membuat animasi, membuat text dan menampilkan video sebagai penyampaian pesan. Proses pembuatan dilakukan per halaman atau per tampilan baru kemudian dilakukan pemberian *scripting* maupun link antar halaman.

Pembuatan multimedia interaktif pada Reka Reko Clothing menggunakan Software Corel Draw, Photoshop CS, Adobe Flash Player, Adobe Audition Macromedia Director MX 2004. Berikut merupakan hasil multimedia interaktif sebagai media informasi sekaligus promosi pada Reka Reko Clothing.

Gambar 2 menunjukkan halaman depan sebelum masuk pada halaman utama menu.



Gambar 2. Halaman muka

Gambar 2 yang merupakan halaman muka didesain dengan menunjukkan galery mulai dari proses produksi hingga produk. Pada halaman muka dibuat dengan menampilkan foto-foto bertujuan untuk menginformasikan secara visual proses bisnis dari Reka Reko Clothing. Tombol “Mulai” apabila diklik akan mengarahkan pengunjung pada halaman menu utama.

Sedangkan gambar 3 menunjukkan tampilan menu utama. Pada menu utama pengunjung langsung disuguhkan dengan logo Reka Reko Clothing dan menu-menu yang disediakan pada Multimedia Interaktif. Menu tersebut antara lain Profil, Galery dan Exit. Menu tersebut telah sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan pada rancangan bagan Reka Reko Clothing.





Gambar 3. Menu Utama

Menu utama pada gambar 3 secara garis besar terdiri dari background, gambar logo dan tombol menu. Background dipilih dengan latar gelap dan natural kayu. Tema tersebut dipilih dengan berbagai pertimbangan. Natural kayu memberikan kesan hangat dan bersahabat. Warna gelap pada natural kayu menunjukkan ketegasan. Sehingga apabila dipadukan dengan warna logo dan tombol yang dominan warna gold, akan memberikan kesan natural yang elegan. Kesan tersebut sesuai dengan prinsip Reka Reko Clothing yang menghaikan produk-produk yang bersahabat tapi tetap elegan.



Gambar 4. Halaman Profil

Gambar 4 menunjukkan halaman profil. Halaman profil terdiri dari sejarah dan informasi mengenai reka Reko Clothing. Apabila pengunjung ingin kembali pada menu utama lagi, pengunjung bisa klik "Menu". Fasilitas tersebut merupakan hiperlink ke menu utama.



Gambar 5. Halaman galeri Produk



Gambar 6. Halaman Produk



Gambar 7. Halaman Price List

### Menjalankan Sistem

Dalam menjalankan aplikasi multimedia interaktif ini ada beberapa langkah yaitu:

1. Nyalakankomputer
2. Kemudian masukkan CD interaktif keCD-ROM Drive.

3. Apabila computer belum terinstal *flash player* versi terbaru, install dulu software *flash player*.
4. Jika sudah terinstal *flash player* maka CD interaktif yang bersifat *autorun* akan otomatis tampil intro multimedia interaktif. Jika tidak muncul, bukaseluruh manual dengan cara double klik ikon My Computer di desktop, lalu klik drive CD interaktif, selanjutnya double klik pada file "intro.exe".

Pengetesan sistem merupakan langkah setelah aplikasi multimedia diproduksi. Fungsi dari pengetesan adalah memastikan bahwa hasil produksi aplikasi multimedia sesuai dengan yang direncanakan. Pengetesan sistem membutuhkan waktu. Test data harus disiapkan secara hati-hati. Test dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi bisa berjalan dengan baik. Selain itu juga untuk mengetahui hambatan apa saja yang muncul ketika sistem berjalan. Ini semua berguna untuk pengembangan aplikasi untuk tingkat lebih lanjut.

#### Memelihara Sistem

Untuk menghindari adanya perubahan data serta kebocoran yang menyebabkan berubahnya aplikasi. Pada aplikasi multimedia ini sebagai langkah pengamanan penulis menggunakan fasilitas *update movies* yang terdapat didalam menu *xtras Director*. Fasilitas ini berfungsi untuk mengunci file-file *director* yang menyusun file utama (*file \*.exe*) dari proses pengeditan oleh siapapun.

#### IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari proses pembuatan multimedia interaktif sebagai media Informasi Reka Reko Clothing adalah:

1. Aplikasi interaktif ini dapat memudahkan konsumen untuk mengetahui produk dan jasa yang ditawarkan di RekaReko Clothing.
2. Aplikasi ini dibuat berdasarkan rancangan desain manual dan pemahaman tentang informasi yang diinginkan.

#### REFERENSI

- [1] Firdaus,S, Damiri, D.J, Tresnawati, D, *Perancangan Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus. CV Ganetic)*, Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut, ISSN: 2302-7339 Vol. 1. No.09 2012
- [2] Hidayati, Dias, *Pembuatan Video Profil Istana Mangkunegaran Surakarta Berbasis Multimedia*, ISSN: 2088-0154 2012.
- [3] Sandy, W.M, Maryono, Yulianto, L, *Media Informasi Interaktif Wisata Budaya Kabupaten Pacitan Berbasis Multimedia: Studi Kasus Upacara Adat Unggulan Kecamatan*, IJCSS FTI Unsa , ISSN : 1979-9330