

**MEDIA PROMOSI USAHA SABLON DI VENDETTA.DSGN  
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh :

**A.kumara wardapa      09.02.7405**

**Sandie Cahyo Martono    09.02.7423**

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

**MEDIA PROMOSI USAHA SABLON DI VENDETTA.DSGN  
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang  
Diploma III jurusan Manajemen Informatika



Disusun oleh :

**A.kumara wardapa                      09.02.7405**

**Sandie Cahyo Martono                09.02.7423**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**MEDIA PROMOSI USAHA SABLON DI VENDETTA.DSGN  
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**A.Kumara Wardana 09.02.7405**

**Sandie Cahyo Martono 09.02.7423**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 23 November 2013

**Dosen Pembimbing**

**Pandan P Purwacandra, M.Kom**  
**NIK.19302190**

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### MEDIA PROMOSI USAHA SABLON DI VENDETTA.DSGN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**A.Kumara Wardana** 09.02.7405

**Sandie Cahyo Martono** 09.02.7423

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 8 Desember 2014

#### Susunan Dewan Penguji

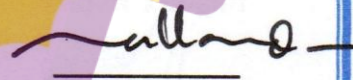
**Nama penguji**

**Tanda tangan**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK. 190302047



**Akhmad Dahlan, M.Kom**  
NIK. 190302174



Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 11 Desember 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar Akademis di suatu institusi pendidikan, sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau di terbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 Oktober 2013

**Nama**

**NIM**

**Tanda Tangan**

A.Kumara Wardapa

09.02.7405



*A. Kumara W*

Sandie Cahyo Martono

09.02.7423



*Sandie Cahyo M*

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulisan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Jurusan Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Bapak Pandan P Purwacandra, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan laporan tugas akhir ini;
- (2) Pihak Vendetta.dsgn yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang saya perlukan dan memberi tempat penelitian;
- (3) Bapak Ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA Prof. Dr. M. Suyanto, MM
- (4) Ibu Krisnawati, S.Si, MT. Selaku ketua Jurusan Manajemen Informatika yang telah memberikan izin melakukan penelitian Tugas Akhir.
- (5) Orang tua Bpk.Kusmartono dan Ibu. Sri Supadmi yang selalu memberi motivasi dan mendukung saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Peneliti menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat kami harapkan untuk membangun dan memberi kami masukan.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga tugas akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Yogyakarta, 2014

Sandie Cahyo Martono

## INTISARI

Di jaman modern seperti sekarang ini banyak sekali teknologi untuk mempromosikan sebuah usaha untuk memajukan usaha tersebut menjadi lebih berkembang dan memberi informasi kepada banyak orang tentang usaha tersebut. Dengan mengikuti perkembangan jaman pada era modern seperti sekarang ini banyak sekali teknologi yang bermunculan untuk bisa bersaing untuk memajukan usaha.

Untuk itu sekarang ini kami akan membahas dan membuat salah satu media promosi tentang perusahaan yang kami teliti yaitu perusahaan sablon “Vendetta.Dsgn” sebagai objek yang kami teliti dengan membuat company profile menggunakan adobe flash Cs3.

Tujuan kami membuat program tersebut, untuk membantu memajukan usaha sablon tersebut sehingga dapat bersaing di jaman modern seperti sekarang ini. Dan kami juga dapat mengetahui tentang suatu hal yang berhubungan dengan bisnis tersebut, dan membantu kami menyelesaikan Tugas akhir ini .

**Kata kunci** - Teknologi, Informasi, Usaha

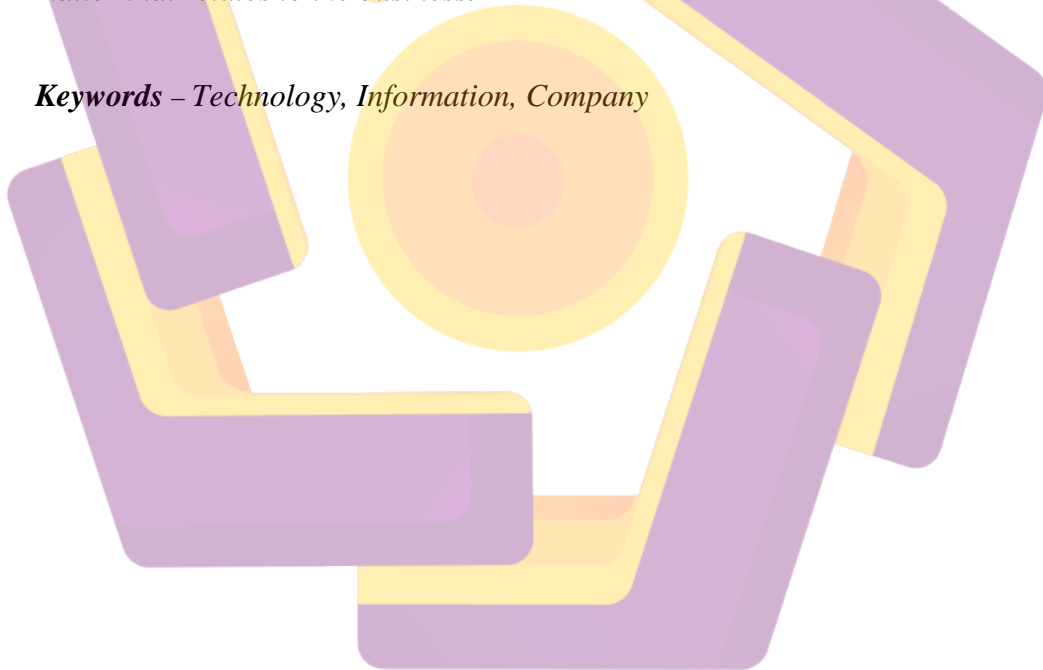
## **ABSTRACT**

*In modern times it is today a lot of technology to promote an effort to promote these efforts become more developed and provide information to people about the business. By following the development of time in the modern era, as now, many emerging technologies to compete to advance the business.*

*For the present we will discuss and make one of the media campaign about the company we studied, namely printing company "Vendetta.Dsgn" as our object to create a company profile carefully using adobe flash Cs3.*

*Purpose we create the program, to help promote the business the screen so that it can compete in today's modern era. And we can also find out about a matter that relates to the business.*

**Keywords** – Technology, Information, Company





## DAFTAR ISI

|  | Halaman  |
|--|----------|
| Halaman Judul .....  | i        |
| Halaman Persetujuan .....                                      | ii       |
| Halaman Pengesahan .....                                       | iii      |
| Pernyataan .....   | iv       |
| Kata Pengantar .....   | v        |
| Intisari .....   | vi       |
| Abstract .....   | vii      |
| Daftar Isi .....   | viii     |
| Daftar Gambar .....  | x        |
| Daftar Tabel .....   | xii      |
| <b>BAB I      PENDAHULUAN</b> .....                            | <b>1</b> |
| 1.1.      Latar Belakang .....                                 | 1        |
| 1.2.      Rumusan Masalah .....                                | 2        |
| 1.3.      Batasan Masalah .....                                | 2        |
| 1.4.      Tujuan Penelitian .....                              | 3        |
| 1.5.      Manfaat Penelitian .....                             | 4        |
| 1.6.      Metode Penelitian .....                              | 4        |
| 1.7.      Sistematika Penulisan .....                          | 5        |
| 1.8.      Rencana Penelitian .....                             | 6        |
| <b>BAB II     LANDASAN TEORI</b> .....                         | <b>8</b> |
| 2.1.      Konsep Dasar Multimedia .....                        | 8        |
| 2.1.1. Pengertian Umum Multimedia .....                        | 8        |
| 2.1.2. Elemen-Elemen Multimedia .....                          | 9        |
| 2.1.3. Perkembangan Multimedia .....                           | 12       |
| 2.2.      Struktur Sistem Informasi Multimedia .....           | 13       |
| 2.3.      Langkah-Langkah Pengembangan Sistem Multimedia ..... | 15       |

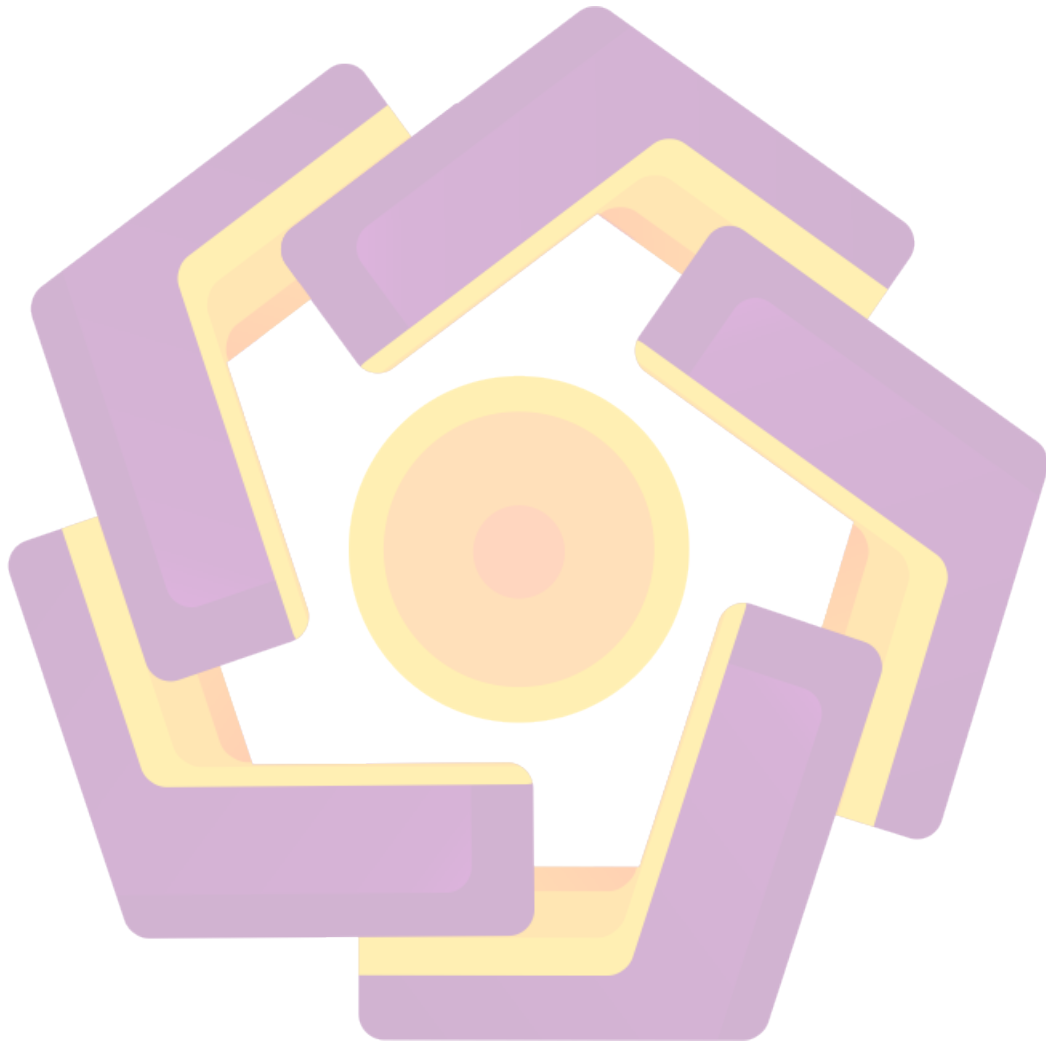
|                |   |           |
|----------------|---|-----------|
| 2.4.           | Perangkat Lunak Multimedia .....        | 18        |
| 2.4.1.         | Adobe Flash Cs3 .....                   | 18        |
| 2.4.2.         | Adobe Photoshop Cs3 .....               | 19        |
| 2.4.3.         | Adobe Audition .....                    | 20        |
| <b>BAB III</b> | <b>GAMBARAN UMUM .....</b>              | <b>22</b> |
| 3.1.           | Tinjauan Umum .....                     | 22        |
| 3.1.1.         | Sejarah.....                            | 22        |
| 3.1.2.         | Visi, Misi, Tujuan .....                | 23        |
| 3.1.3.         | Struktur Organisasi .....               | 23        |
| 3.2.           | Perancangan Sistem .....                | 24        |
| 3.2.1.         | Merancang Konsep .....                  | 24        |
| 3.2.2.         | Merancang Isi .....                     | 25        |
| <b>BAB IV</b>  | <b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>        | <b>31</b> |
| 4.1.           | Memproduksi Sistem .....                | 31        |
| 4.1.1.         | Pembuatan Desain Grafis .....           | 31        |
| 4.1.2.         | Membuat dan Mengolah Grafik .....       | 32        |
| 4.1.3.         | Membuat dan Mengedit Suara .....        | 33        |
| 4.1.4.         | Membuat Movie dan efek Visual .....     | 34        |
| 4.2.           | Menguji Sistem .....                    | 38        |
| 4.3.           | Penggunaan Sistem .....                 | 40        |
| 4.4.           | Pemeliharaan Sistem .....               | 41        |
| 4.5.           | Implementasi dan tampilan program ..... | 43        |
| <b>BAB V</b>   | <b>PENUTUP .....</b>                    | <b>51</b> |
| 5.1.           | Kesimpulan .....                        | 51        |
| 5.2.           | Saran .....                             | 52        |

**DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR GAMBAR

|  | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 2.1 Struktur Linier .....                             | 13      |
| Gambar 2.2. Struktur Hirarki .....                           | 14      |
| Gambar 2.3. Struktur Non linier .....                        | 14      |
| Gambar 2.4. Struktur Komposit .....                          | 15      |
| Gambar 2.5. Pengembangan Sistem Multimedia .....             | 17      |
| Gambar 2.6. Tampilan Adobe Flash Cs3 .....                   | 19      |
| Gambar 2.7. Tampilan Adobe Photoshop Cs3 .....               | 20      |
| Gambar 2.8. Tampilan Adobe Audition.....                     | 21      |
| Gambar 3.1. Struktur Organisasi Vendetta.Dsgn.....           | 24      |
| Gambar 3.2. Perancangan Struktur Hirarki.....                | 37      |
| Gambar 4.1. Mengolah gambar pada Adobe Photoshop Cs3 .....   | 33      |
| Gambar 4.2. Mengolah Suara pada Adobe Audition 2.0 .....     | 34      |
| Gambar 4.3. Mengimport File ke dalam Adobe Flash Cs3 .....   | 35      |
| Gambar 4.4. Penataan Frame pada Adobe Flash Cs3 .....        | 35      |
| Gambar 4.5. Contoh penggunaan ActionScrip 2.0 .....          | 37      |
| Gambar 4.6. Membuat file *.fla menjadi *.exe (publish) ..... | 38      |
| Gambar 4.7. Tampilan Opening .....                           | 43      |
| Gambar 4.8. Tampilan Menu Utama .....                        | 44      |
| Gambar 4.9. Tampilan Menu Visi & Misi .....                  | 45      |
| Gambar 4.10. Tampilan Menu Sejarah .....                     | 45      |
| Gambar 4.11. Tampilan Menu Contact .....                     | 46      |
| Gambar 4.12. Tampilan Menu Pengurus .....                    | 46      |
| Gambar 4.13. Tampilan Menu Galery .....                      | 47      |
| Gambar 4.14. Tampilan Menu Tempat kerja .....                | 47      |
| Gambar 4.15. Tampilan Menu Ruang Tamu .....                  | 48      |
| Gambar 4.16 Tampilan Menu Pemotongan .....                   | 48      |
| Gambar 4.17 Menu Pemasaran .....                             | 49      |
| Gambar 4.18 Menu Daftar Harga .....                          | 49      |

Gambar 4.19. Menu Video ..... 50



## DAFTAR TABEL

|                                     | Halaman |
|-------------------------------------|---------|
| Tabel 1.1. Rencana Penelitian ..... | 7       |

