

**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

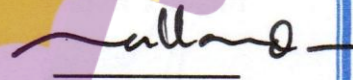
Nama penguji

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

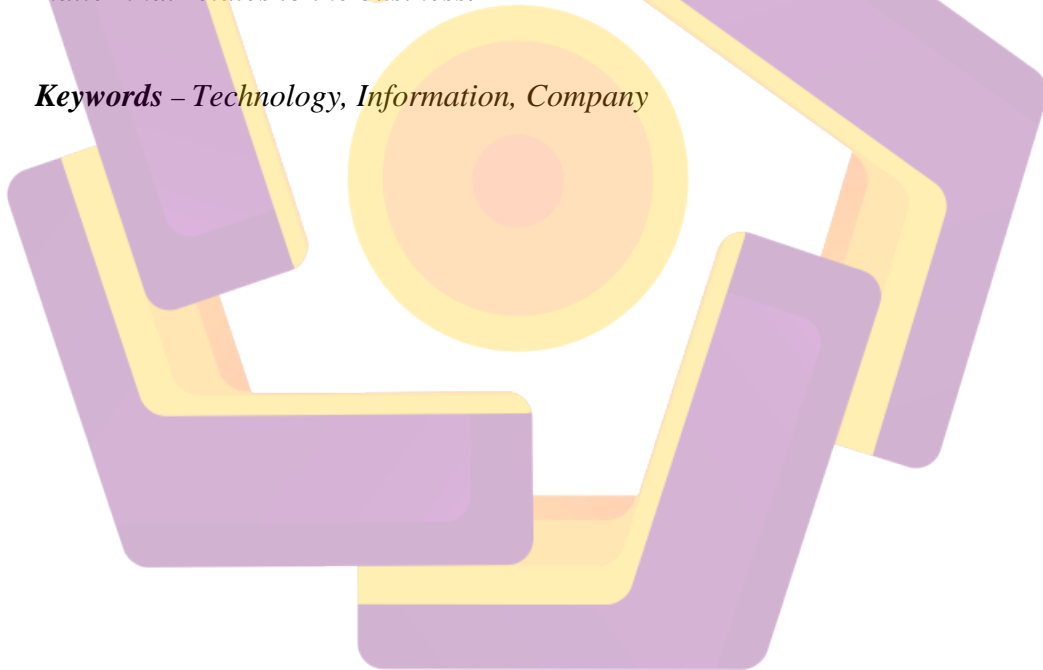
ABSTRACT

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
BAB I PENDAHULUAN	1
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
BAB II LANDASAN TEORI	8
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

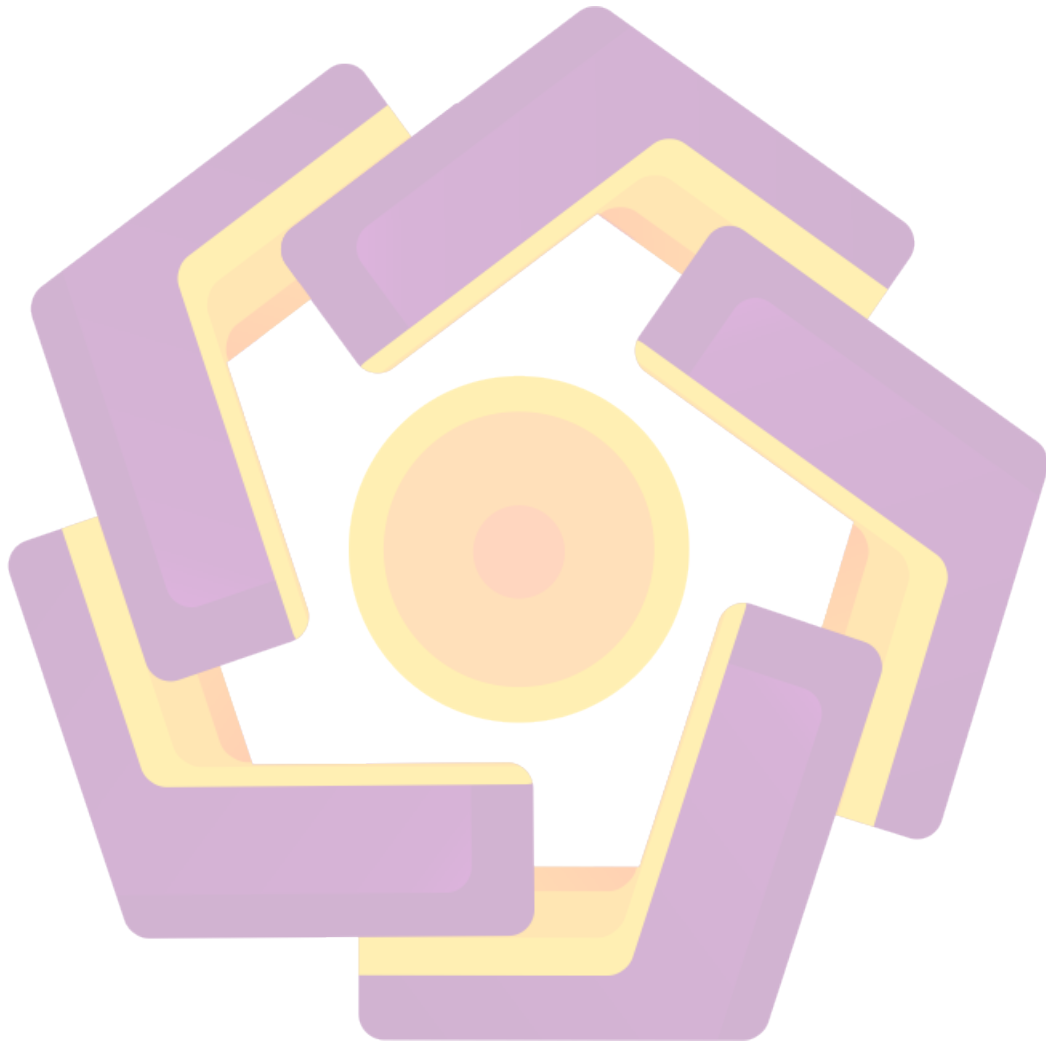
2.4.	Perangkat Lunak Multimedia	18
2.4.1.	Adobe Flash Cs3	18
2.4.2.	Adobe Photoshop Cs3	19
2.4.3.	Adobe Audition	20
BAB III	GAMBARAN UMUM	22
3.1.	Tinjauan Umum	22
3.1.1.	Sejarah.....	22
3.1.2.	Visi, Misi, Tujuan	23
3.1.3.	Struktur Organisasi	23
3.2.	Perancangan Sistem	24
3.2.1.	Merancang Konsep	24
3.2.2.	Merancang Isi	25
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
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
BAB V	PENUTUP	51
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

