

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI PADA SANGGAR TANI  
MEDIA AGRO MERAPI YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

- 1. Adhi Wardani                      07.02.6995**
- 2. Septian Sundara Morti        07.02.7002**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI PADA SANGGAR TANI  
MEDIA AGRO MERAPI YOGYAKARTA**

**Tugas Akhir**

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



disusun oleh

- 1. Adhi Wardani                      07.02.6995**
- 2. Septian Sundara Morti        07.02.7002**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**


**Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada  
Sanggar Tani Media Agro Merapi Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

1. **Adhi Wardani** 07.02.6995
2. **Septian Sundara Morti** 07.02.7002

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 19 Mei 2010

**Dosen Pembimbing**

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

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada  
Sanggar Tani Media Agro Merapi Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Adhi Wardani**                      **07.02.6995**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 November 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**M Rudyanto Arief, MT.**

**NIK. 190302098**

**Pandan P Purwacandra, S.Kom.**

**NIK. 190302190**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 22 Januari 2010



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**

**NIK. 190302001**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada  
Sanggar Tani Media Agro Merapi Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Septian Sundara Morti** 07.02.7002

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 29 November 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

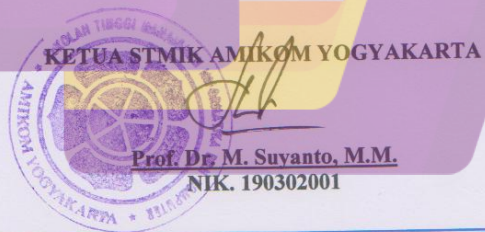
**Krisnawati, S.Si., MT.**  
NIK. 190302038

**Erni Seniwati, S.Kom.**  
NIK. 190000004

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 22 Januari 2010

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**  
  
**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001

### PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 6 Desember 2010

**Nama**

**NIM**

**Tanda Tangan**

Adhi Wardani

07.02.6995

Septian Sundara Morti

07.02.7002



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- *“Ilmu lebih baik dari pada harta, karena ilmu akan menjaga kamu dan semakin berkembang bila dimanfaatkan. Sedangkan harta kamulah yang menjaganya dan habis bila dinafkahkan”*
- *“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”*
- *“Cara untuk menjadi di depan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan Anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui, dan Anda tak akan mengetahui masa depan jika Anda menunggu-nunggu”*
- *“We would be able to change a challenge to be a chance”*

*Dengan penuh kerendahan hati, ku persembahkan Tugas Akhir ini terutama kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar. Dan kedua untuk bapak ibuk yang selalu memberi kasih sayang serta dukungan dan do'a nya, untuk mbak indah, denis, dek icha. Untuk my Pim, “you are my spirits”. Tak lupa untuk anak2 D3MIF07, anak kost Kumolajati, anak kost candi gebang, dan semua temenz yang telah banyak membantu menyelesaikan tugas akhir ini, terimakasih banyak.. (ian)*

*Dengan penuh rasa syukur, ku persembahkan tugas akhir ini kepada Allah SWT yang telah memberikan segala karunianya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Dan untuk Bapak Ibu serta keluarga terima kasih atas dukungan dan doanya selama ini. Buat cantekQ Nenk “Markonuldidutdiprut” tanpamu ak g bisa seperti ini..Thanks nenk. Buat anak2 D3MIF\*\*ker, temenz Kontrakan Biru, anak2 kosz Gebank, anak2 GC..senank punya temen kyk kalian, salam kompak selalu, & buat temenz yg bs ak sebut 1/1 terima kasih banyak ya.. (aRdhan)*

## KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan YME, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan proyek Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada SANGGAR TANI MEDIA AGRO MERAPI Yogyakarta”. Penulis berharap agar ketika proyek Tugas Akhir ini telah diterapkan, maka kedepannya dapat berguna dan digunakan dengan sebaik-baiknya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan maupun penyelesaian Proyek Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan baik dalam isi maupun dalam hal teknik penulisan dan penyusunannya. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya adalah membangun agar untuk kedepannya penulis dapat lebih baik lagi. Akhirnya penulis mengharapkan semoga proyek Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua serta penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyelesaian Proyek Tugas Akhir ini.

Penulis



## UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamu'alaikum wr. wb

Ucapan terima kasih dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya Proyek Tugas Akhir ini dapat kami selesaikan. Tak lupa pada kesempatan ini kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kami dan mendukung kami dalam pembuatan Proyek Tugas Akhir dari awal sampai terselesainya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Proyek Tugas Akhir ini banyak pihak yang terlibat didalamnya, sehingga terselesainya penulisan Proyek Tugas Akhir ini, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi bantuan terutama kepada :

1. Bpk Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika.
3. Bpk Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Bpk Muhammad Sumedi Purbo, S.Fil selaku pemilik “ SANGGAR TANI MEDIA AGRO MERAPI “ Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian demi kelancaran dan terselesaikannya Tugas Akhir ini.

5. Bapak dan Ibu kami dan seluruh anggota keluarga kami yang telah memberi dukungan dan semangat sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Teman-teman semua terutama anak-anak D3 MI F angkatan 2007 yang telah banyak mendukung kami sehingga terselesainya Tugas Akhir ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis telah berusaha sekuat tenaga menyusun Proyek Tugas Akhir ini sesempurna mungkin, namun demikian penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan. Untuk itu kritik dan saran yang bersefat membangun sangat penulis harapkan.

Wassalamu'alaikum wr. wb

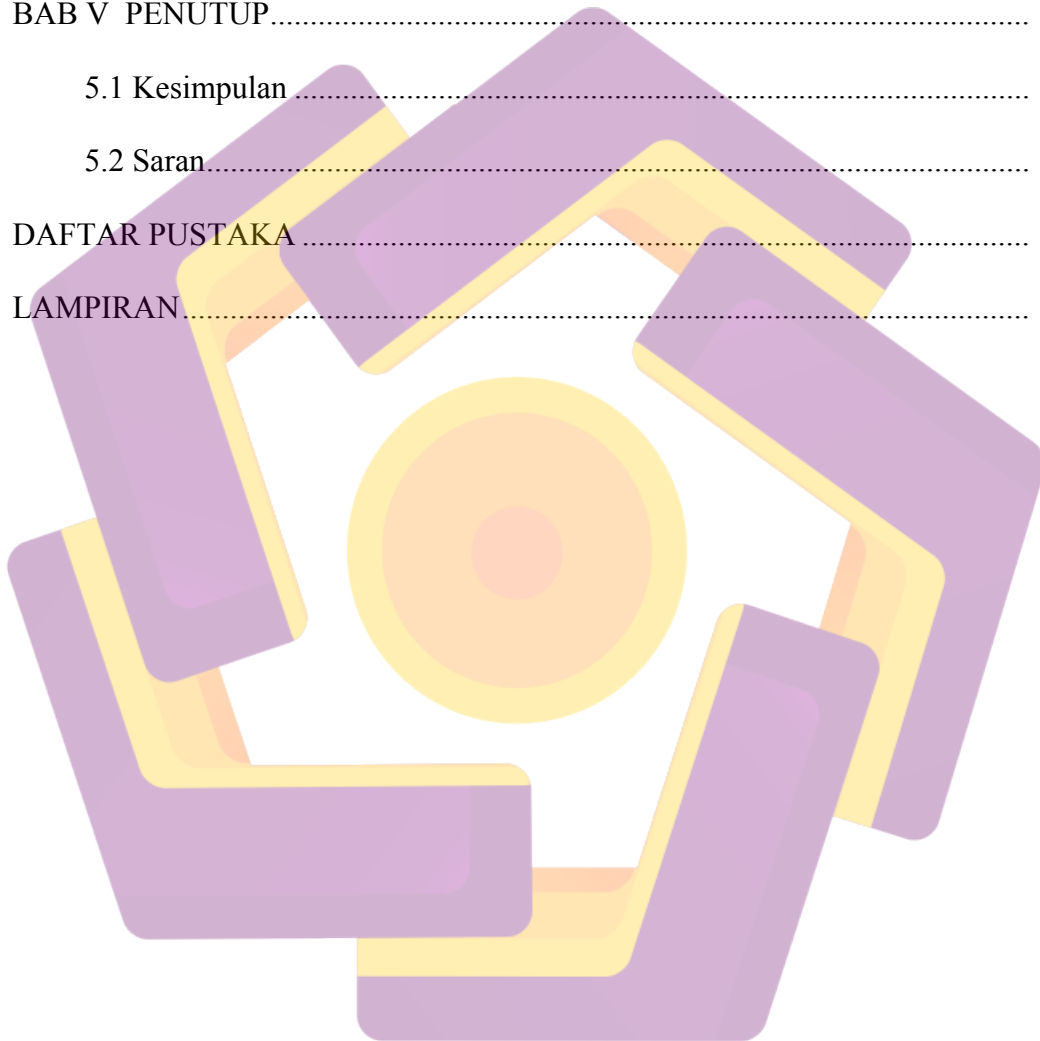
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	x
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xiv
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xv
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	6
2.1.1 Pengertian Umum Multimedia .....	6
2.1.2 Elemen-Elemen Multimedia .....	8
2.2 Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	10
2.2.1 Linier .....	10
2.2.2 Hierarkis .....	10
2.2.3 Non Linier .....	11
2.2.4 Komposit .....	11
2.3 Langkah-Langkah Pengembangan Sistem Multimedia .....	12
2.4 Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan .....	15
2.4.1 Macromedia Director MX 2004 .....	15
2.4.2 Adobe Photoshop CS .....	17
2.4.3 Adobe Audition 1.5 .....	18
2.4.4 Swish Max .....	20
BAB III TINJAUAN UMUM .....	22
3.1 Sejarah Berdirinya Sanggar Tani Media Agro Merapi .....	22
3.2 Visi dan Misi Sanggar Tani Media Agro Merapi .....	23
3.2.1 Visi Sanggar Tani Media Agro Merapi .....	23
3.2.2 Misi Sanggar Tani Media Agro Merapi .....	23
3.3 Produk Sanggar Tani Media Agro Merapi .....	24

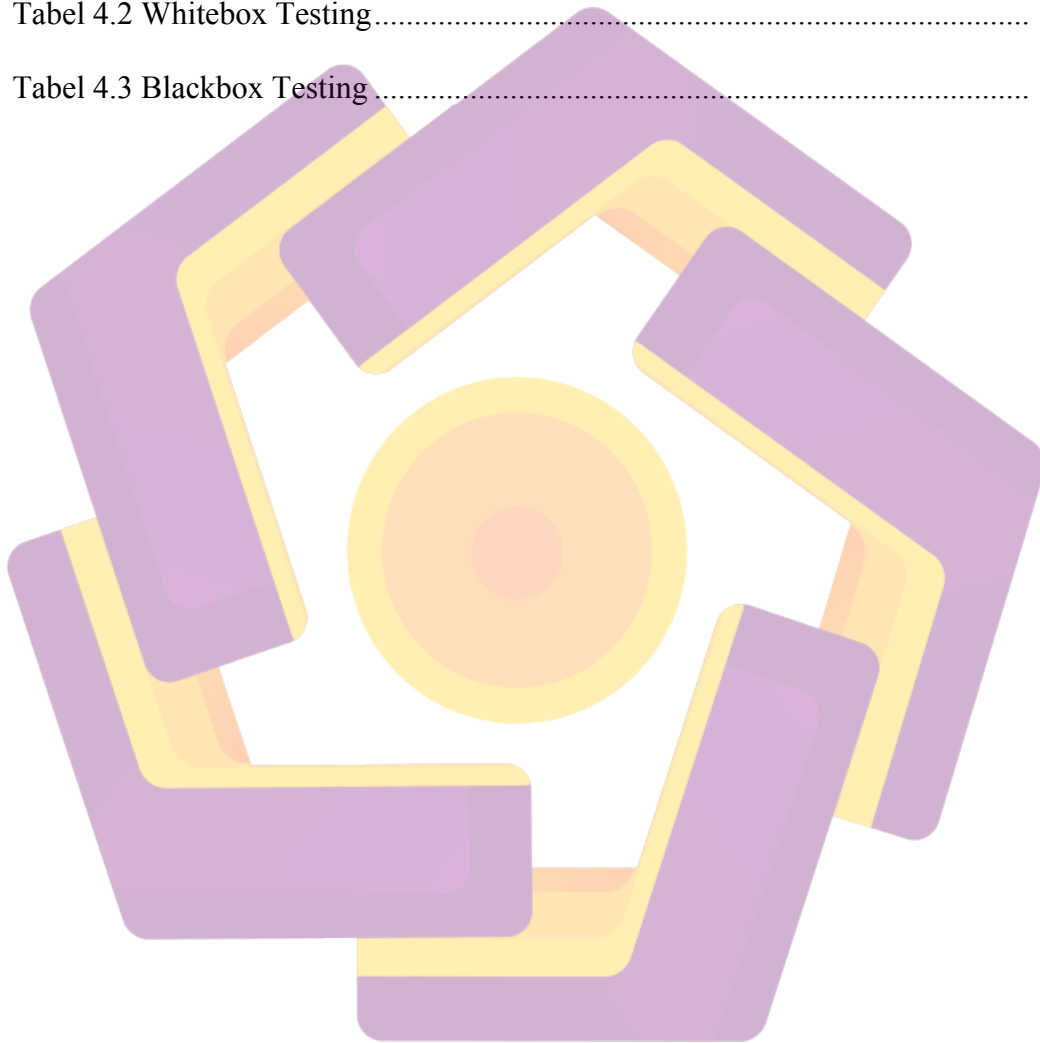
3.3.1	Benih Jamur .....	24
3.3.2	Produk Jamur .....	24
3.3.3	Produk Olahan Jamur.....	25
3.4	Program Sanggar Tani Media Agro Merapi.....	25
3.4.1	Unit Kegiatan jasa .....	25
3.4.2	Unit Kegiatan Usaha / Produksi.....	27
3.5	Kontak Sanggar Tani Media Agro Merapi .....	28
3.5.1	Peta Lokasi Sanggar Tani Media Agro Merapi .....	28
3.5.2	Alamat Sanggar Tani Media Agro Merapi .....	28
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>29</b>
4.1	Mendefinisikan Masalah .....	29
4.2	Merancang Konsep.....	30
4.3	Merancang Isi.....	30
4.3.1	Rancangan Struktur Aplikasi .....	31
4.4	Menulis Naskah.....	33
4.4.1	Rancangan Desain Menu.....	34
4.5	Merancang Grafik .....	46
4.6	Memproduksi Sistem .....	47
4.6.1	Adobe Photoshop CS .....	47
4.6.2	Swish Max.....	48
4.6.3	Adobe Audition.....	50
4.6.4	Macromedia Director MX 2004.....	51

4.7 Melakukan Tes Pemakaian .....	58
4.8 Menggunakan Sistem.....	62
4.9 Memelihara Sistem.....	63
BAB V PENUTUP.....	65
5.1 Kesimpulan .....	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA .....	66
LAMPIRAN.....	67



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Perancangan Naskah .....	33
Tabel 4.2 Whitebox Testing.....	60
Tabel 4.3 Blackbox Testing.....	61



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	10
Gambar 2.2 Struktur Hierarkis .....	11
Gambar 2.3 Struktur Non Linier .....	11
Gambar 2.4 Struktur Komposit .....	12
Gambar 2.5 Proses Pengembangan Sistem .....	14
Gambar 2.6 Tampilan Macromedia Director MX 2004 .....	15
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS .....	17
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Audition 1.5 .....	19
Gambar 2.9 Tampilan Swish Max .....	20
Gambar 3.1 Denah Lokasi sanggar Tani Media Agro Merapi .....	28
Gambar 4.1 Struktur Aplikasi .....	31
Gambar 4.2 Rancangan Halaman Intro .....	35
Gambar 4.3 Rancangan Halaman Menu Utama .....	36
Gambar 4.4 Rancangan Halaman Sejarah .....	37
Gambar 4.5 Rancangan Halaman Visi Misi .....	38
Gambar 4.6 Rancangan Halaman Kegiatan jasa .....	39
Gambar 4.7 Rancangan Halaman Kegiatan Usaha .....	40
Gambar 4.8 Rancangan Halaman Benih Jamur .....	41
Gambar 4.9 Rancangan Halaman Produk Jamur .....	42
Gambar 4.10 Rancangan Halaman Produk Jamur Tiram .....	43



Gambar 4.11 Rancangan Halaman Produk Olahan Jamur.....	44
Gambar 4.12 Rancangan Halaman Kontak.....	44
Gambar 4.13 Tampilan Menu utama .....	45
Gambar 4.14 Image Size.....	46
Gambar 4.15 Color Stylizer .....	47
Gambar 4.16 Menu Effect didalam Panel Timeline.....	49
Gambar 4.17 Dialog New Session .....	50
Gambar 4.18 Tombol Record.....	50
Gambar 4.19 Animasi Background.....	52
Gambar 4.20 Parameters for “Channel Volume Slider”.....	53
Gambar 4.21 Tampilan Menu Update Movies Option.....	55
Gambar 4.22 Tampilan Menu Publish Setting.....	56
Gambar 4.23 Tampilan Menu Projector.....	57
Gambar 4.24 Tampilan Menu image .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Tampilan Menu Intro .....	67
Tampilan Menu Utama .....	67
Tampilan Sejarah .....	68
Tampilan Visi & Misi .....	68
Tampilan Kegiatan Jasa .....	69
Tampilan Kegiatan Usaha .....	69
Tampilan Benih Jamur .....	70
Tampilan Produk Jamur .....	70
Tampilan Olahan Jamur .....	71
Tampilan Peta Lokasi .....	71



## INTISARI

Dengan seiring bertambahnya kemajuan teknologi dewasa ini, masyarakat Indonesia semakin menyadari akan pentingnya peranan komputer khususnya dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Dimana data-data yang disusun dapat berupa text, gambar, animasi, bahkan dapat diperlengkap dengan suara. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia, penyajian informasi yang dihasilkan akan lebih mudah dipahami dan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

Sanggar Tani Media Agro Merapi merupakan pusat pengembangan dan pelatihan agribisnis jamur. Usaha ini didirikan atas dasar bahwa masih banyak potensi agro di lereng gunung merapi Yogyakarta yang belum tertangani secara optimal dan memadai yang mengarah kepada kegiatan yang berorientasi ke arah agribisnis dan agro industri khususnya jamur. Banyak masyarakat luas khususnya petani jamur yang belum mengetahui dan mengenal lebih dalam tentang pembudidayaan jamur dan bagaimana cara memasarkannya. Hal ini dikarenakan masih terbatasnya sarana penyampaian informasi yang digunakan berupa selebaran brosur, oleh sebab itu penulis berkeinginan untuk membuat aplikasi multimedia sebagai sarana informasi pada ST. Media Agro Merapi.

Dengan pembuatan aplikasi multimedia ini diharapkan kepada para petani khususnya maupun masyarakat sekitar yang ingin memulai Agribisnis jamur dapat lebih jelas mengetahui tentang informasi bagaimana membudidayakan jamur, hasil olahan jamur dan pemasarannya sampai dengan informasi yang lainnya. Sehingga aplikasi multimedia ini bisa dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian informasi baru di ST. Media Agro Merapi.

***Keyword : ST. Media Agro Merapi, Aplikasi Multimedia***

## ABSTRACT

*With a concomitant increase in technological advancement nowadays, the people of Indonesia are increasingly recognizing the importance of the role of computers in particular in the field of multimedia. Multimedia applications are able to produce an information become more beautiful and alive. Where is the data compiled can be text, images, animations, and even to diperlengkap with sound. From this it can be concluded that with multimedia, presentation of the information generated will be more easily understood and well received by the public.*

*Sanggar Tani Media Agro Merapi is an agribusiness training centers and development of mushroom. This business was founded on the basis that there are still plenty of potential agro on the slopes of Mount Merapi in Yogyakarta which have not been handled in an optimal and sufficient that leads to activity oriented toward agribusiness and agro-industry, especially mushroom. Many mushroom farmers, in particular the wider community who do not know and knows more about the cultivation of mushrooms and how to market it. This is due to very limited means of delivering information that is used in the form of leaflets brochures, therefore it is the author intends to create multimedia applications as a means of information on ST. Media Agro Merapi.*

*With the creation of multimedia applications are expected to farmers in particular and the surrounding communities who want to star Agribusiness mushroom can be more clearly aware of information on how to cultivate mushrooms, mushrooms processing and marketing result to other information. So that multimedia applications can be used as a means of delivering new information on ST. Media Agro Merapi.*

**Keyword : ST. Media Agro Merapi, Multimedia Application**