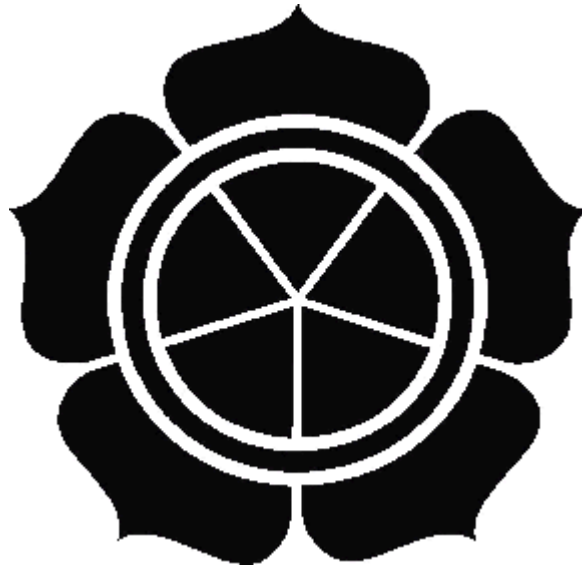


**CD MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA PRESENTASI MODERN
PADA PT. STARCOM YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



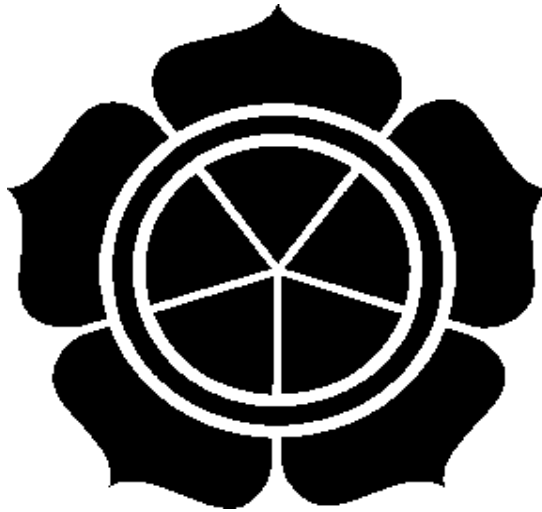
DISUSUN OLEH:

KRISTANTI 01.02.3673

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM”
YOGYAKARTA
2005**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul “ **CD Interaktif profil Berdikari meubel**” ini telah disetujui dan disahkan untuk memenuhi syarat kelulusan program Diploma III (D3) Manajemen Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.



Mengetahui,
Diretur STMIK Amikom Yk

Drs. M. Suyanto, MM, Phd

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Hanif Al Fatta, S.Kom

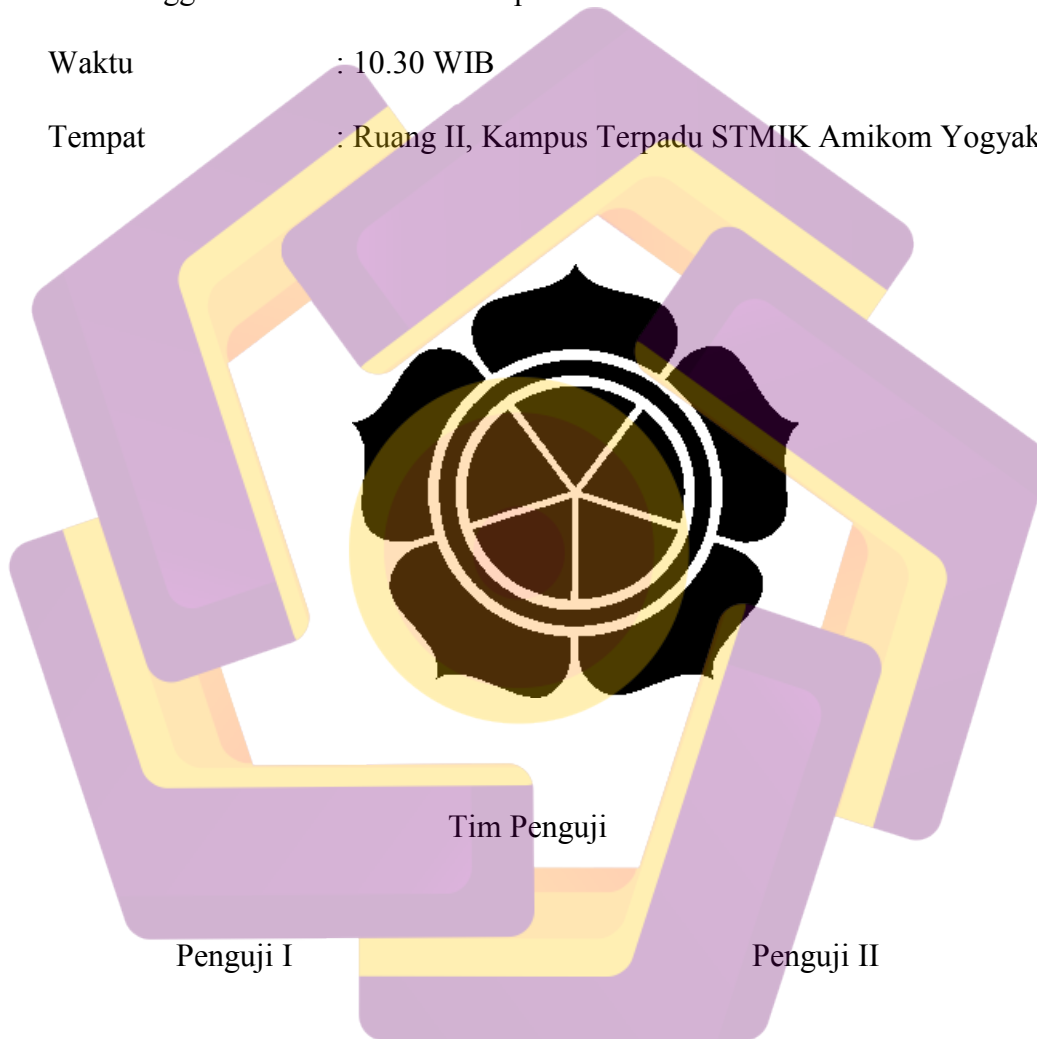
HALAMAN BERITA ACARA

Tugas Akhir yang berjudul **“CD Interaktif profil Berdikari meubel”** ini telah dipresentasikan dan diuji di depan tim penguji STMIK Amikom Yogyakarta pada:

Hari/Tanggal : Selasa/ 27 April 2004

Waktu : 10.30 WIB

Tempat : Ruang II, Kampus Terpadu STMIK Amikom Yogyakarta



Krisnawati, S si.

Ema Utami,S si

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

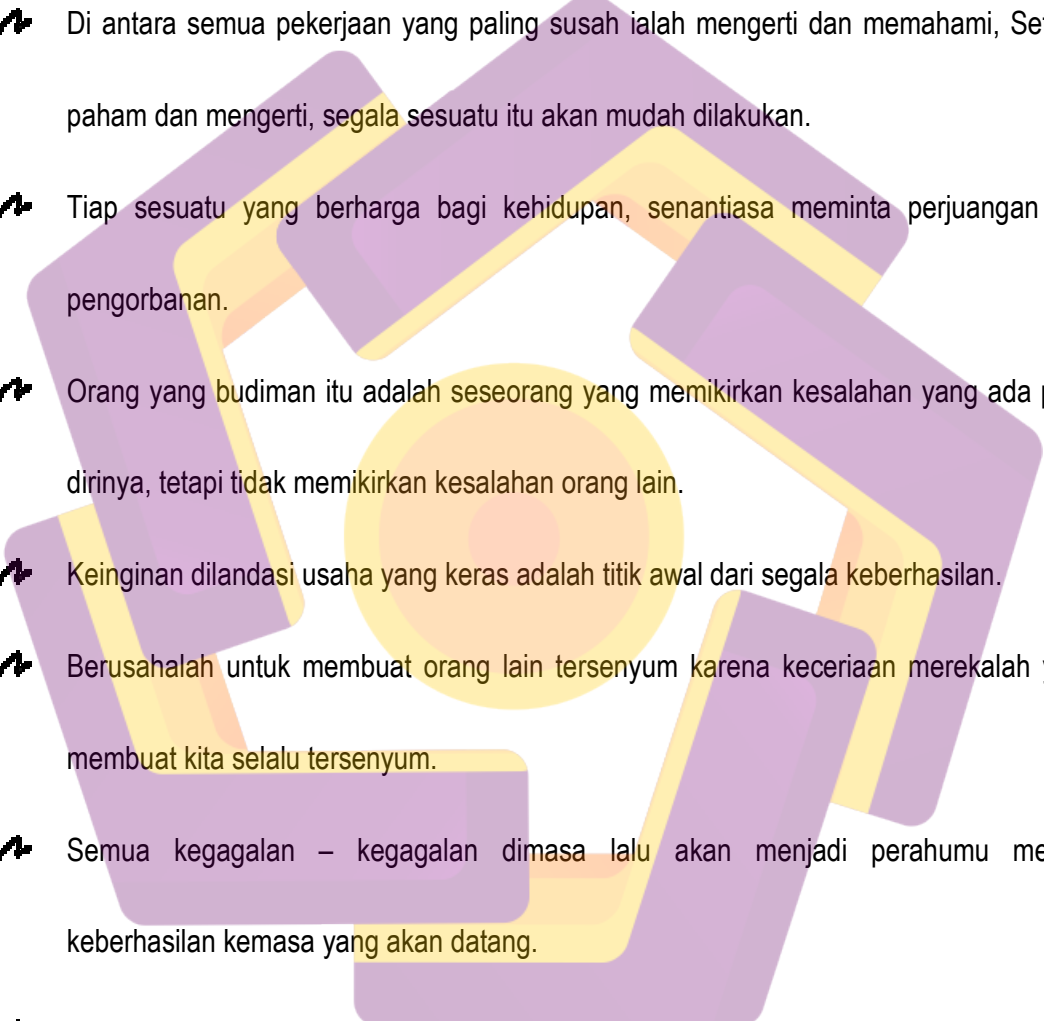
- ❖ Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah membimbing saya dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
- ❖ Kedua orang saudaraku (Zulfikar Ilham Lubis, Sylvia Rahmi Lubis) yang sangat saya banggakan.
- ❖ 29 orang adik angkatku tersayang “Tersenyumlah selalu seperti kakakmu”.
- ❖ Semua teman – teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
- ❖ Alm. D.E.W yang telah mengisi kenangan manis di masa laluku.
- ❖ Nonny tersayang “Jangan pergi lagi”.
- ❖ Thank’s for you all.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- ❖ Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah membimbing dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
- ❖ Yang sangat saya banggakan abangku Zulfikar Ilham Lubis.
- ❖ Kakakku tersayang Sylvia Rahmi Lubis.
- ❖ Kristanti yang selalu setia bersamaku “ bonekanya dihitamin aja ya...biar METAL ”
- ❖ Semua yang merasa adik – adikku “Semua yang kita harapkan belum tentu dapat kita miliki seutuhnya maka dari itu ayo...makan – makan hi.....”
- ❖ Semua teman – teman seperjuangan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu “ kalian juga bukan manusia kok, biarpun nga Rocker.....bukan begitu bukan !!! ”
- ❖ Semua temen – temen di apartemen Maguo Indah “ kalian temen terbaik dari yang terbaik selama ini “
- ❖ Untuk semua kenangan masa lalu yang telah mengajarku tentang siang dan malam
- ❖ You all is perfect dream in life my

HALAMAN MOTTO

- 
- Di antara semua pekerjaan yang paling susah ialah mengerti dan memahami, Setelah paham dan mengerti, segala sesuatu itu akan mudah dilakukan.
 - Tiap sesuatu yang berharga bagi kehidupan, senantiasa meminta perjuangan dan pengorbanan.
 - Orang yang budiman itu adalah seseorang yang memikirkan kesalahan yang ada pada dirinya, tetapi tidak memikirkan kesalahan orang lain.
 - Keinginan dilandasi usaha yang keras adalah titik awal dari segala keberhasilan.
 - Berusahalah untuk membuat orang lain tersenyum karena keceriaan merekalah yang membuat kita selalu tersenyum.
 - Semua kegagalan – kegagalan dimasa lalu akan menjadi perahumu menuju keberhasilan kemas yang akan datang.
 - Hargailah pemberian dari tuhanmu dengan menghargai dirimu sendiri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan guna memenuhi persyaratan dari Akademik STMIK Amikom Yogyakarta. Pada kesempatan ini saya memberikan penghargaan dan mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM, Phd selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta,
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno selaku ketua jurusan Manajemen Informatika STMIK Amikom Yogyakarta,
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dalam penyusunan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir,
4. PT. Starcom Yogyakarta yang dengan segala kooperatifnya memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
5. Seluruh Dosen-dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuannya selama masa studi.
6. Semua teman – teman dan adik – adik yang telah memberikan dukungan dan masukan yang baik.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini mungkin masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangannya. Untuk itu saya mohon saran dan kritiknya untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini agar Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

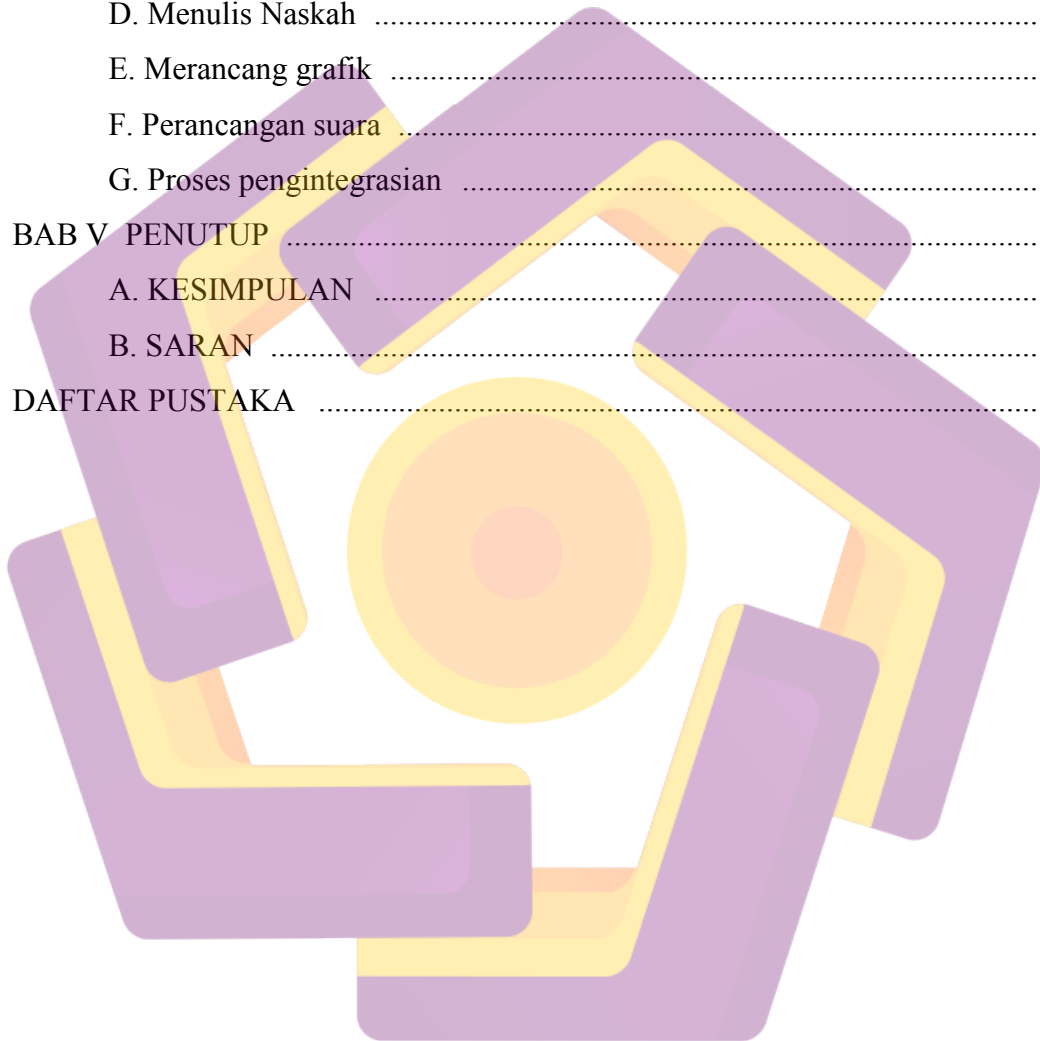
Yogyakarta, April 2004

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	.ii
DAFTAR GAMBAR	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah (Rumusan Masalah).....	2
C. Batasan Masalah	3
D. Mamfaat Tugas Praktek	3
E. Ruanglingkup Kerja.....	4
BAB II DASAR TEORI	5
A. Konsep Dasar Multimedia.....	5
A.1. Sejarah Perkembangan Multimedia	5
A.2. Definisi Multimedia	6
A.3. Fungsi Efektif Multimedia	8
A.4. Langkah-langkah dalam Mengembangkan Multimedia	9
A.5. Struktur Aplikasi Multimedia	13
B. Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	15
B.1. Adobe Photoshop CS (8.0)	15
B.2. Macromedia Flash MX (6.0)	20
B.3. Cool Edit Pro 2.0	28
BAB III TINJAUAN UMUM	30
A. Sinergi Visi dan Misi PT. STARCOM	30

BAB IV PEMBAHASAN	36
A. Definisi Masalah	32
B. Merancang Konsep	32
C. Merancang Isi	33
D. Menulis Naskah	34
E. Merancang grafik	35
F. Perancangan suara	37
G. Proses pengintegrasian	38
BAB V PENUTUP	46
A. KESIMPULAN	46
B. SARAN	46
DAFTAR PUSTAKA	48



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Bagan Arus Proses Sistem Konvensional	12
Gambar 2.2. Struktur Linier	13
Gambar 2.3. Struktur Herarki	14
Gambar 2.4. Struktur Piramida	14
Gambar 2.5. Struktur Polar	14
Gambar 2.6. Keterangan Icon Struktur Sistem Informasi Multimedia	15
Gambar 2.7. Jendela Adobe Photoshop CS	18
Gambar 2.8. User Interface Macromedia Flash MX	21
Gambar 2.9. Properties Panel	22
Gambar 2.10. UI Component	22
Gambar 2.11. Action Panel	23
Gambar 2.12. Toolbar	23
Gambar 2.13. Layer Folder pada Timeline	24
Gambar 2.14. Anchor Point	24
Gambar 2.15. Kotak Dialog Import Video Setting	25
Gambar 2.16. Tampilan Edit Sound	29
Gambar 2.17. Tampilan Multitrack	29
Gambar 3.1. Arsitektur Company (HOLDING)	31
Gambar 4.1. Struktur Herarki	34
Gambar 4.2. Rancangan Grafik	35
Gambar 4.3. Adobe Photoshop	37
Gambar 4.4. Cool Edit	38
Gambar 4.5. Cara Mengimport File	39
Gambar 4.6. Cara membuat tombol	40
Gambar 4.7. Cara pengeditan tombol	40

Gambar 4.8.Action pada tombol menu 41
Gambar 4.9.Action untuk mengupdate tulisan 42
Gambar 4.10.Action untuk mengupdate gambar 43

