

**PENJUALAN GULA MERAH CV.MAJU JAYA BERBASIS**

**MULTIMEDIA**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

Atin Darnia Sari Murti      05.02.5928

Juni Hari Wibowo            07.02.7025

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2011**

**PENJUALAN GULA MERAH CV.MAJU JAYA BERBASIS  
MULTIMEDIA**

**Tugas Akhir**

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



disusun oleh

Atin Darnia Sari Murti                      05.02.5928

Juni Hari Wibowo                              07.02.7025

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

**YOGYAKARTA**

**2011**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**Penjualan Gula Merah CV.Maju Jaya Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Atin Darnia Sari Murti**

**05.02.5928**

**Juni Hari Wibowo**

**07.02.7025**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 20 Januari 2011

**Dosen Pembimbing,**



**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**

**NIK. 190302105**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PENJUALAN GULA MERAH CV.MAJU JAYA BERBASIS  
MULTIMEDIA**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

**Atin Darnia Sari Murti**

**05.02.5928**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 3 Agustus 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama**

**Tanda Tangan**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.**

**NIK. 190302107**

**Dony Ariyus, M.Kom.**

**NIK. 190302128**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 13 Agustus 2010



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

**NIK. 190302001**

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Agustus 2011

**Atin Darnia Sari Murti**

**05.02.5928**

## Motto

Seorang bijak berujar. "Bila busur anda patah dan anak panah penghabisan telah dilontarkan, tetaplah membidik. Bidiklah dengan seluruh hatimu." Semua tindakan anda bagaikan bumerang yang akan kembali pada anda. Bila anda melempar dengan baik, ia akan kembali dalam tangkapan anda. Namun, bila anda ceroboh melemparkannya, ia akan datang untuk melukai anda. Renungkan bagaimana tindakan anda sekarang ini. Lakukan segala semuanya dengan tulus dan penuh kasih sayang. Tiada yang lebih manis daripada memetik buah atas kebaikan yang anda lakukan.

By. Atin Darnia Sari Murti

## PERSEMBAHAN

- ☺ *Puji Tuhan Kepada Yesus Putra Bapa Roh Kudus diSurga yang telah Memberikan kesempatan kepada kami sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik Amin.....*
- ☺ *Untuk kedua orang tuaku yang telah memberikan segalanya untukku. Engkau sangat berarti dalam setiap langkah ku. Terima kasih atas pengorbanan yang selama ini engkau berikan. Tanpa doa dan pengorbanan itu aku tak bisa seperti ini..*
- ☺ *Pak Melwin selaku dosen pembimbing yang telah banyak berbuat baik kepada kami dan memberikan arahan serta masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini..*
- ☺ *Terima kasih juga buat keluarga besar q atas motivasi dan dukungannya..*
- ☺ *Buat ai'ku..makasih ya, luph you...*
- ☺ *Dan buat semua temen-temenku yang kenal sama aku yang tidak bisa aku sebutin satu per satu. Terima kasih atas dukungan dan doa kalian semua...*

*Nia...*

## KATA PENGANTAR

Puji Tuhan Kepada Tuhan Yesus atas kesempatanNYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “ **Penjualan Gula Merah CV.Maju Jaya Berbasis Multimedia**”.

Tugas Akhir ini disusun dengan tujuan sebagai syarat kelulusan pada Program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tentu banyak hambatan yang penulis temui baik secara teknis maupun non teknis, sehingga tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Bpk. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku ketua jurusan D3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Keluarga besar di rumah atas doa dan dukungannya.
5. Teman-teman yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

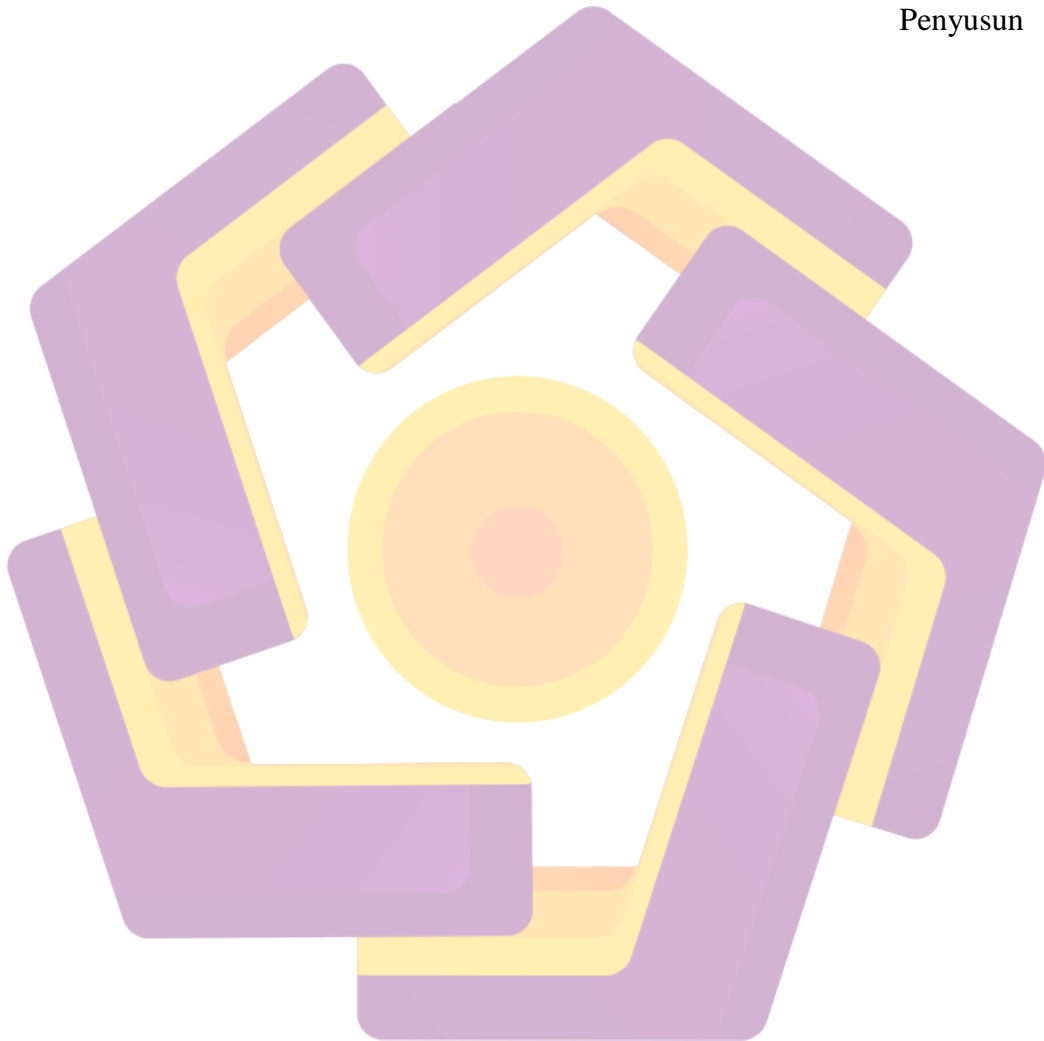
Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang



membangun demi perbaikan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penyusun, pembaca dan yang membutuhkan.

Yogyakarta, 30 Agustus 2011

Penyusun



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	4
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.1 Metode Observasi.....	5
1.5.2 Metode Wawancara.....	5
1.5.3 Dokumentasi.....	5
1.5.4 Metode Pustaka.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1.7 Jadwal Rencana Kegiatan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	6

2.1.1 Definisi Multimedia.....	6
2.2 Komponen-Komponen Multimedia.....	6
2.2.1 Teks.....	6
2.2.1.1 Teks Cetak.....	7
2.2.1.2 Teks Hasil Scan.....	7
2.2.1.3 Teks Elektronik.....	7
2.2.1.4 Hypertext.....	7
2.2.2 Grafis.....	7
2.2.2.1 Gambar Vektor.....	8
2.2.2.2 Gambar Bitmap.....	8
2.2.2.3 Clip Art.....	9
2.2.2.4 Digitized Picture.....	9
2.2.2.5 Hyperpicture.....	9
2.2.2.6 Format File Grafis.....	9
2.2.3 Bunyi.....	10
2.2.3.1 Format Waveform.....	10
2.2.3.2 Format AIFF.....	10
2.2.3.3 Format DAT.....	10
2.2.3.4 Format IBK.....	11
2.2.3.5 MOD.....	11
2.2.3.6 MIDI.....	11
2.2.3.7 MP3.....	11
2.2.4 Video.....	11
2.2.4.1 Live Video Feed.....	11
2.2.4.2 Video Tape.....	11
2.2.4.3 Video Disc.....	11
2.2.4.4 Digital Video.....	12
2.2.5 Animasi.....	12
2.2.5.1 Animasi Sel.....	12
2.2.5.2 Animasi Frame.....	12
2.2.5.3 Animasi Sprite.....	13

2.2.5.4 Animasi Lintasan.....	13
2.2.5.5 Animasi Spline.....	13
2.2.5.6 Animasi Vektor.....	13
2.2.5.7 Animasi Karakter.....	13
2.2.5.8 Animasi Computational.....	13
2.2.5.9 Morphing.....	13
2.3 Struktur Desain Multimedia.....	13
2.3.1 Struktur Linear.....	14
2.3.2 Struktur Herarki.....	14
2.3.3 Struktur Piramida.....	15
2.3.4 Struktur Polar.....	15
2.4 Langkah-langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia.....	16
2.4.1 Mendefinisikan Masalah.....	16
2.4.2 Merancang Konsep.....	16
2.4.3 Merancang Isi.....	17
2.4.4 Menulis Naskah.....	17
2.4.5 Merancang Grafik.....	17
2.4.6 Memproduksi Sistem.....	17
2.4.7 Melakukan Tes Pemakai.....	17
2.4.8 Memelihara Sistem.....	18
2.5 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia.....	19
2.6 Sistem Perangkat Keras Yang Digunakan.....	19
2.6.1 PC (Personal Computer / Laptop).....	19
2.6.2 Camera Digital.....	20
2.6.3 Scanner.....	20
2.7 Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	20
2.7.1 Macromedia Director MX 2004.....	20
2.7.2 Adobe Photoshop Cs3.....	23
2.7.3 Adobe Audition 2.0.....	24

## BAB III TINJAUAN UMUM

3.1 Sekilas Tentang CV.Maju Jaya.....	26
---------------------------------------	----

3.1.1 Sejarah.....	26
3.1.2 Struktur Organisasi.....	27
3.2 Visi Dan Misi Perusahaan.....	28
3.2.1 Visi.....	28
3.2.2 Misi.....	28
3.3 Pelayanan Dan Produk.....	28
3.3.1 Pelayanan.....	28
3.3.2 Produk.....	28
3.4 Karyawan CV.Maju Jaya.....	28
3.5 Mitra Kerja.....	29
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
4.1 Mendefinisi Masalah.....	30
4.2 Merancang Konsep.....	30
4.3 Merancang Isi.....	31
4.3.1 Pembuatan Diagram Aplikasi.....	31
4.4 Merancang Naskah.....	33
4.4.1 Rancangan Aplikasi	
4.4.1.1 Rancangan Intro.....	34
4.4.1.2 Rancangan Menu Utama.....	35
4.4.1.3 Rancangan Profile.....	36
4.4.1.4 Rancangan Sejarah.....	37
4.4.1.5 Rancangan Visi.....	37
4.4.1.6 Rancangan Misi.....	38
4.4.1.7 Rancangan Struktur Organisasi.....	39
4.4.1.8 Racangan Produksi Dan Pemasaran.....	39
4.4.1.9 Rancangan Produksi.....	40
4.4.1.10 Rancangan Pemasaran.....	41
4.4.1.11 Rancangan Gallery.....	42
4.4.1.12 Rancangan Menu Exit.....	43
4.5 Merancang Grafik.....	43
4.6 Memproduksi Sistem.....	44

4.6.1 Pembuatan Desain Grafik.....	44
4.6.2 Proses Pengintegrasian Dengan Macromedia Director MX...	45
4.6.2.1 Memulai Pembuatan Movie.....	45
4.6.2.2 Membuat Marker.....	46
4.6.2.3 Membuat Tombol Navigasi.....	46
4.6.2.4 Masukan Background.....	47
4.6.2.5 Membuat File Exe.....	48
4.7 Menggunakan Sistem.....	48
4.7.1 Spesifikasi Komputer Yang Digunakan.....	48
4.7.2 Cara Penggunaannya.....	49
4.8 Implementasi Tampilan Program.....	49
4.8.1 Tampilan Menu Utama.....	49
4.8.2 Tampilan Menu Profile.....	50
4.8.3 Tampilan Menu Sejarah.....	51
4.8.4 Tampilan Menu Visi.....	51
4.8.5 Tampilan Menu Misi.....	52
4.8.6 Tampilan Menu Organisasi.....	52
4.8.7 Tampilan Menu Produksi & Pemasaran.....	53
4.8.8 Tampilan Menu Produksi.....	53
4.8.9 Tampilan Menu Pemasaran.....	54
4.8.10 Tampilan Menu Gallery.....	55
4.8.11 Tampilan Menu Gallery Foto.....	55
4.8.12 Tampilan Menu Gallery Video.....	56
4.8.13 Tampilan Menu Exit.....	56

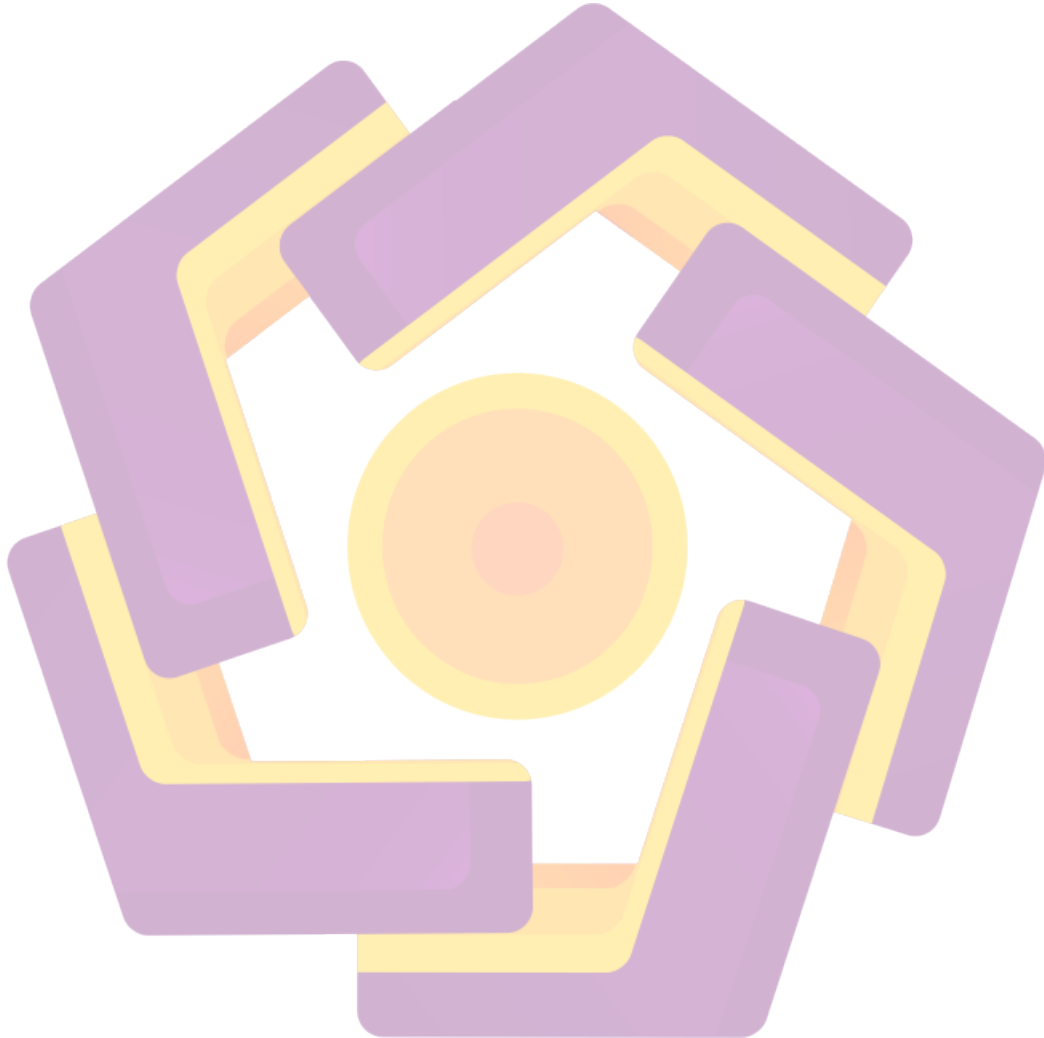
## BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran .....	52

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan.....5

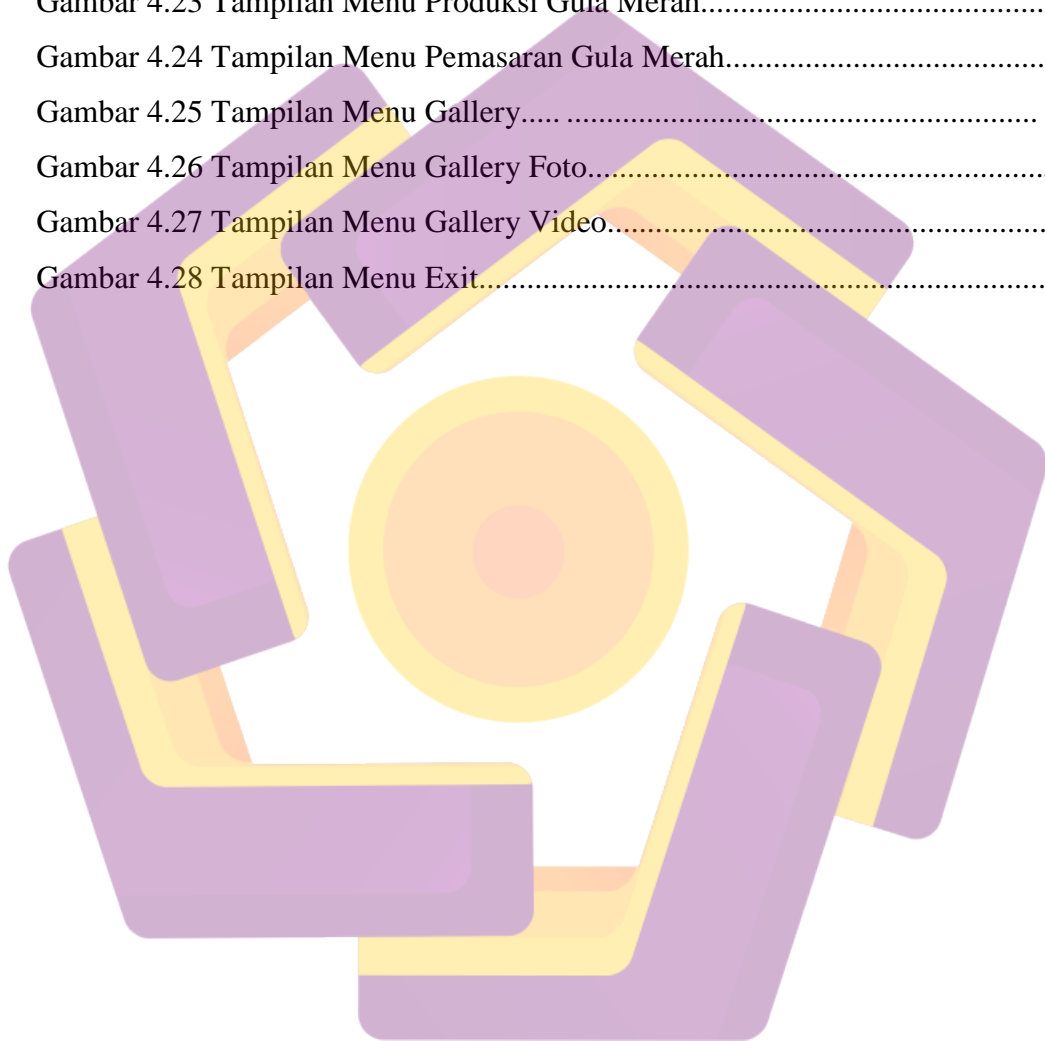


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol Struktur Desain Multimedia .....	11
Gambar 2.2 Struktur Linear .....	14
Gambar 2.3 Struktur Herarki.....	15
Gambar 2.4 Struktur Piramida .....	15
Gambar 2.5 Struktur Polar .....	16
Gambar 2.6 Proses Pengembangan Sistem.....	18
Gambar 2.7 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia.....	19
Gambar 2.8 Jendela Program Macromedia Director MX.....	22
Gambar 2.9 Jendela Program Adobe Photoshop Cs3 .....	24
Gambar 2.10 Jendela Program Adobe Audition .....	25
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	27
Gambar 4.1 Diagram Struktur Aplikasi Herarki .....	32
Gambar 4.2 Intro .....	34
Gambar 4.3 Menu Utama.....	35
Gambar 4.4 Menu Profile.....	36
Gambar 4.5 Sub Menu Sejarah .....	37
Gambar 4.6 Sub Menu Visi.....	37
Gambar 4.7 Sub Menu Misi.....	38
Gambar 4.8 Menu Struktur Organisasi .....	39
Gambar 4.9 Menu Produksi & Pemasaran.....	39
Gambar 4.10 Menu Produksi.....	40
Gambar 4.11 Menu Pemasaran.....	41
Gambar 4.12 Menu Gallery.....	42
Gambar 4.13 Menu Exit.....	43
Gambar 4.14 Desain Menu Utama.....	44
Gambar 4.15 Tampilan Image Size.....	45
Gambar 4.16 Tampilan Menu Utama.....	50
Gambar 4.17 Tampilan Menu Profile .....	50



Gambar 4.18 Tampilan Menu Sejarah.....	51
Gambar 4.19 Tampilan Menu Visi.....	51
Gambar 4.20 Tampilan Menu Misi.....	52
Gambar 4.21 Tampilan Menu Organisasi .....	52
Gambar 4.22 Tampilan Menu Produksi DanPemasaran .....	53
Gambar 4.23 Tampilan Menu Produksi Gula Merah.....	53
Gambar 4.24 Tampilan Menu Pemasaran Gula Merah.....	54
Gambar 4.25 Tampilan Menu Gallery.....	55
Gambar 4.26 Tampilan Menu Gallery Foto.....	55
Gambar 4.27 Tampilan Menu Gallery Video.....	56
Gambar 4.28 Tampilan Menu Exit.....	56



## INTISARI

Dalam perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, banyak perusahaan dalam memperkenalkan perusahaannya menggunakan teknologi multimedia.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang begitu pesat turut membantu manusia dalam segala aktivitas sehari-hari. Teknologi yang berkembang begitu pesat adalah teknologi dalam bidang informasi, khususnya teknologi informasi yang berbasis multimedia karena multimedia mempunyai peran penting untuk bersaing dan untuk meningkatkan mendorong kinerja masyarakat. Dalam berbagai bidang konsekuensi logis dan teknologi yang unggul adalah kemajuan suatu bidang yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya pengolah dan pelengkap infrastruktur, untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang usaha yang dilakukan dengan metode-metode yang ada. Maka teknologi multimedia menjadi alat yang ampuh untuk meraih keunggulan dalam bersaing berbagai bidang.

Membuat *Company Profile* Berbasis Multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi informasi yang saat ini banyak digunakan diberbagai perusahaan. Multimedia mencakup berbagai media dalam satu perangkat lunak (software). Arti dari istilah multimedia itu sendiri adalah gabungan antara berbagai media seperti teks, grafik, gambar, animasi dan data yang dikendalikan dengan program komputer (dalam satu *software digital*) serta mempunyai kemampuan interaktif.

Perusahaan CV.Maju Jaya Cilacap belum memiliki media penyampaian informasi, kemudian kami membuat *Company Profile* Berbasis Multimedia yang berisikan semua informasi dari perusahaan tersebut.

**Kata kunci :** Aplikasi *Company Profile* Perusahaan Berbasis Multimedia

## **ABSTRACT**

*In the development of information technology so rapidly, many companies in introducing the company's use of multimedia technology.*

*Science and technology are growing so rapidly also help people in all daily activities. The technology is developing so rapidly in the field of information technology, particularly information technology-based multimedia for multimedia have an important role to compete and to improve the performance encourage community. In sharing the field of logical consequences and superior technology are the advancement of a field that utilizes a powerful application processor technology and complementary infrastructure, to the utilization of advances in technology to support the efforts made by existing methods. So multimedia technology into a powerfull tool to achieve competitive advantages in various fields.*

*Create Company Profile Based Multimedia is one form of information technology that is currently widely used in different companies. Multimedia covers a wide range of media in one perangkat (software). The meaning of the term multimedia it self is a combination of various media such as text, graphics, image around, animation and data that is controlled by a computer program (in a single digital software) as well as having interactive capabilities.*

*Company CV.Maju Jaya Cilacap not yet have a media to deliver information, then we make Based Multimedia Company Profile containing all the information from the company.*

**Keywords:** *Application Based Multimedia Company Profile*