

**COMPANY PROFILE BENGKEL MOBIL ENNERGI MOTORSPORTS
SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA**

Tugas Akhir



Di susun oleh :

Riski Arsiananta : 07.02.6702

Ade Daga Surya : 07.02.6677

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

2012

**COMPANY PROFILE BENGKEL MOBIL ENNERGI MOTORSPORTS
SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai derajat Ahli Madya Diploma III
pada jurusan Manajemen Informatika



Di susun oleh :

Riski Arsiananta : 07.02.6702

Ade Daga Surya : 07.02.6677

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

2012

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

COMPANY PROFILE BENGKEL MOBIL ENNERGI MOTORSPORT

SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS

MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riski Arsiananta 07.02.6702

Ade Daga Surya 07.02.6677

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 5 Maret 2012

Dosen Pembimbing



Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302112

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

COMPANY PROFILE BENGKEL MOBIL ENNERGI MOTORSPORT

SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS

MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

RISKI ARSIANANTA 07.02.6702

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 5 maret 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Ahmad Dahlan, S.Kom.
NIK. 190302174**



**Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom.
NIK. 190302037**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada jenjang Diploma III jurusan
Manajemen Informatika
Tanggal 5 Maret 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
COMPANY PROFILE BENGKEL MOBIL ENNERGI MOTORSPORT
SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

ADE DAGA SURYA 07.02.6677

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 maret 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs.
NIK.19000005



Mei Parwanto Kurniawan, M.kom.
NIK.190302187



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada jenjang Diploma III jurusan
Manajemen Informatika
Tanggal 2 Maret 2012

KETUA STM IKAMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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 di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 maret 2012

NAMA

NIM

Tanda tangan

Ade Daga Surya

07.02.6677

Riski Arsiananta

07.02.6702



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan puji dan syukur ke hadirat ALLAH SWT atas segala rahmat,taufik dan hidayah-Nya,bahwa dalam keterbatasan waktu yang ada Tugas Akhir ini dapat selesai.Penyusunan Tugas Akhir ini sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi program Diploma III dengan judul Media Penyampaian Informasi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Bengkel Ennergi Motorsports Di Yogyakarta”pada Jurusan Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

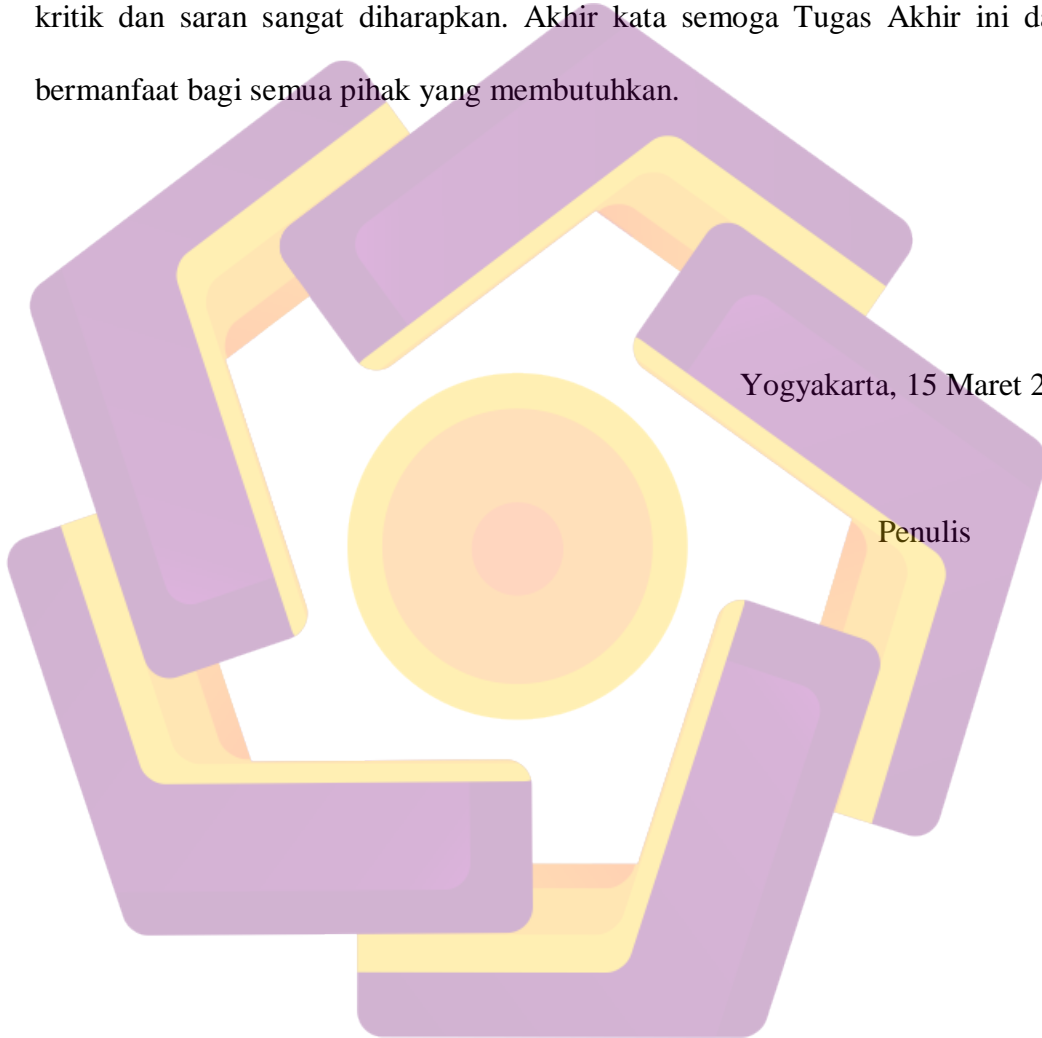
1. Pak Kusnawi, S.KOM, M. Eng. Selaku dosen pembimbing disela-sela kesibukannya telah memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan-arahan serta saran-saran yang sangat berguna dalam penulisan Tugas Akhir ini;
2. Prof Drs. M. Suyanto, MM, selaku ketua STIMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Orang Tua tercinta serta kakak dan adikku yang selalu memberi dukungan dan doa sehingga menumbuhkan inspirasi dan semangat. Terima kasih atas semua pengertian dan kasih sayang yang selalu dilimpahkan;
4. Teman-teman dan semua sahabat serta yang selalu memberikan dukungan dan bantuan agar kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini;

5. Semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu,

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna maka untuk penyempurnaan penelitian ini lebih lanjut segala bentuk kritik dan saran sangat diharapkan. Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 15 Maret 2012

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.4.1. Internal	5
1.4.2. Eksternal	5
1.5. Metode Penelitian	6
1. Metode Observasi	6
2. Metode Wawancara	6

3. Metode Studi Pustaka	6
1.6. Sistematika Penulisan Laporan	6
1.7. Jadwal Kegiatan Penelitian	8

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1. Pengertian multimedia	9
2.1.2. Elemen-elemen Multimedia	10
2.1.2.1. Teks	11
2.1.2.2. Audio (Suara)	11
2.1.2.3. Image (Gambar)	12
2.1.2.4. Video	13
2.1.2.5. Animasi	13
2.2. Pengembangan Aplikasi (Sistem) multimedia	15
2.2.1. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia	15
2.2.1.1. Mendefinisikan Masalah	17
2.2.1.2. Merancang Konsep	19
2.2.1.3. Merancang Isi Multimedia	20
2.2.1.4. Merancang Naskah	21
2.2.1.5. Merancang Grafik	22
2.2.1.6. Memproduksi Sistem Multimedia	22
2.2.1.7. Menguji Sistem Multimedia	23

2.2.1.8. Penggunaan Sistem Multiedia	24
2.2.1.9. Pemeliharaan Sistem Multimedia	24
2.2.2. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	24
2.2.2.1. Struktur Linier	25
2.2.2.2. Struktur Hierarki	26
2.2.2.3. Struktur Piramid	27
2.2.2.4. Struktur Polar	27
2.3. Fungsi Efektif Multimedia	28
2.4. Sistem Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Multimedia	31
2.4.1. Adobe Photoshop 7	31
2.4.1.1. Resolusi	32
2.4.1.2. Intensitas atau Kedalaman Warna	32
2.4.2. Macromedia Flash MX	34
2.4.3. Adobe Audition	37
2.4.3.1. Memahami Dasar Audio Digital	38
2.4.3.2. Sample dan Sample Rate	39
2.4.3.3. Bit Resolution	40
2.5. Sistem perangkat (<i>Hardware</i>) Multimedia.....	41

BAB III. Tinjauan Umum

3.1. Sekilas Tentang Larasati Spa.....	43
3.2. Produk Jasa	45
3.2.1. Perawatan Rambut (hair Care)	45

3.2.2. Perawatan Wajah (Face Treatment)	45
3.2.3. Perawatan Tangan Kaki (Hand & foot Treatment)	45
3.2.4. Perawatan Tubuh (Body Treatment)	46
3.2.5. Paket Perawatan Tubuh	46
3.3. Lokasi dan Alamat Larasati Spa	48

BAB IV. Pembahasan

4.1. Merancang Konsep	49
4.2. Merancang Isi Multimedia	50
4.3. Merancang Naskah	51
4.4. Merancang Grafik	56
4.5. Memproduksi Sistem	58
4.5.1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop 7	58
4.5.2. Mengolah Suara (<i>Sound</i>) Dengan Adobe Audition.....	61
4.5.3. Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Macromedia Flash MX ..	64
4.5.3.1. Memulai Dengan Lembar Kerja di Macromedia Flash MX ..	64
4.5.3.2. Memasukan Data Gambar Dan Suara	66
4.5.3.3. Membuat Animasi	66
4.5.3.4. Membuat Tombol	68
4.5.3.5. Tahap Pengintegrasian	70
4.5.3.6. Membuat Tampilan Full Screen	73
4.5.3.7. Membuat File Windows Projector	73
4.5.3.8. Proses Burning ke CD	74

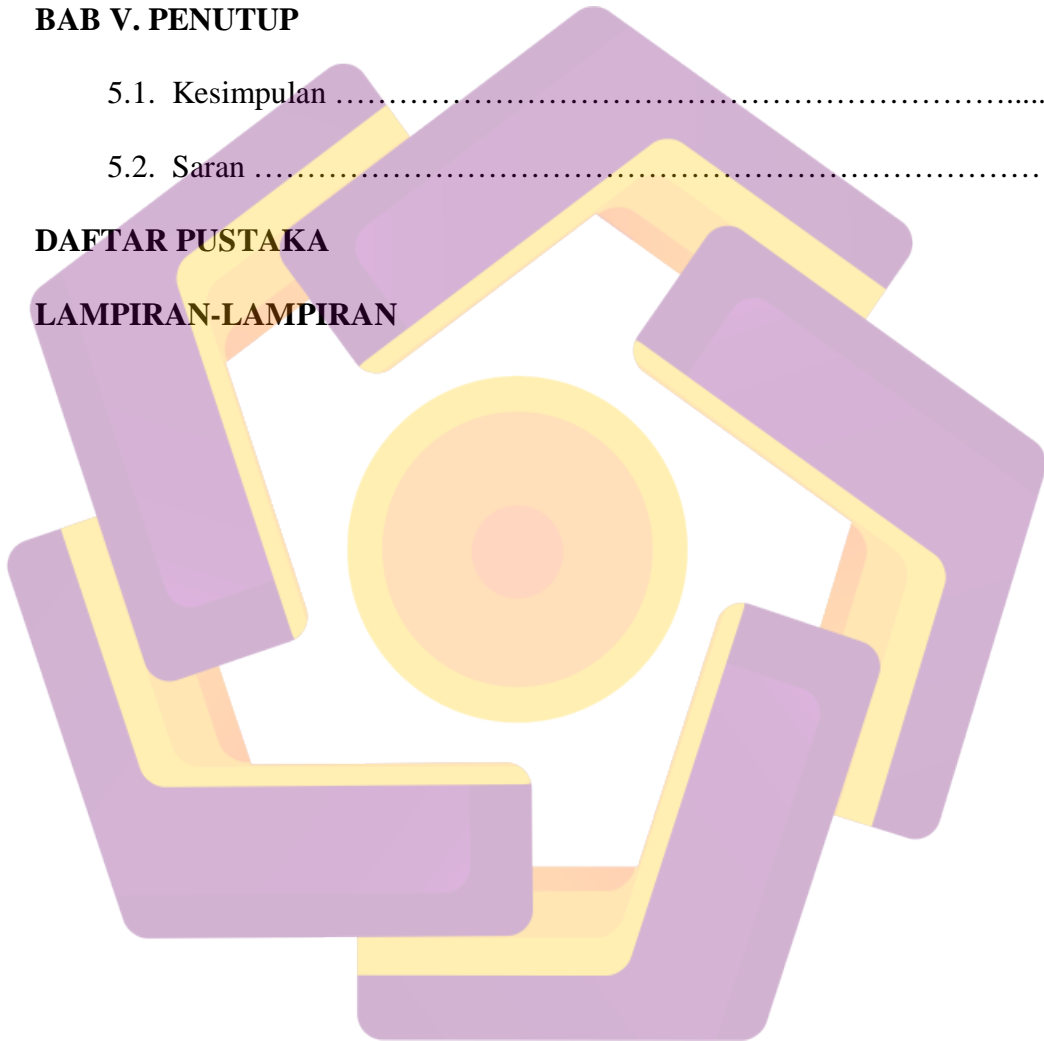
4.6. Menguji Sistem	76
4.7. Menggunakan Sistem	77
4.8. Memelihara Sistem	78

BAB V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan	79
5.2. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



INTISARI

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang utama di era yang modern ini. Informasi begitu perlu untuk didapatkan, disebar dan dipertukarkan antara satu pihak dengan pihak lain untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Saat ini manusia telah dengan mudah mendapatkan informasi yang diinginkan melalui beberapa media, salah satunya adalah internet yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang karena beragam kemampuan yang dimilikinya.

Aplikasi berbasis *website* merupakan bentuk aplikasi yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi secara cepat, tepat dan akurat. Situs website menampilkan informasi-informasi tentang segala sesuatu yang ada di belahan dunia tanpa memedulikan seberapa jauh jangkauannya. Dengan website, seseorang dapat dengan mudah mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan mudah.

Saat ini web tidak semata-mata digunakan untuk menampilkan berbagai informasi saja, namun fungsi website juga semakin bertambah luas seiring dengan tuntutan dan kemajuan teknologi yang berkembang. Website mulai banyak digunakan sebagai sarana untuk mengambil data ataupun interaksi dari user yang mengunjungi. Hal inilah yang menjadi dominan bagi kami untuk melakukan pembuatan situs website swift english school melalui media internet yang sekarang semakin berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi di dunia informasi yang semakin cepat.

Keywords : Aplikasi Bengkel Ennergi

ABSTRACT

Information is one of the major public needs in this modern era. Normally necessary to obtain information, disseminated and exchanged between one party and another party to meet the needs of human life. When this man has easily get the desired information through multiple media, one of which is the internet which is a result of advances in information technology that continues to grow because of its diverse capabilities.

Web-based application is an appropriate application form to facilitate the delivery of information quickly, precisely and accurately. Web site displays information about all things that exist in parts of the world regardless of how far-reaching. With a website, one can easily obtain all the information you need quickly and easily.

Nowadays web is not merely used to display various information, but the function of the website also expanded along with the demands and evolving technological advances. Website is more often used as a means to retrieve data from user interaction or a visit. This has become dominant for us to make site creation swift english school website via the Internet is now growing in accordance with the development of information technology in the world faster.

Keywords : *Application Ennergi Motorsport*