

**MEDIA INFORMASI SEBAGAI SARANA PROMOSI DI
CV. AGENG QUICK INDRAMAYU
BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Ageng Prasetyo Nugroho Juharto 09.02.7512

Ika Rahmawati Nurjannah 09.02.7560

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**MEDIA INFORMASI SEBAGAI SARANA PROMOSI DI
CV. AGENG QUICK INDRAMAYU
BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Ageng Prasetyo Nugroho Juharto 09.02.7512

Ika Rahmawati Nurjannah 09.02.7560

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

MEDIA INFORMASI SEBAGAI SARANA PROMOSI DI CV. AGENG QUICK INDRAMAYU BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ageng Prasetyo Nugroho Juharto 09.02.7512

Ika Rahmawati Nurjannah 09.02.7560

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 13 Agustus 2012

Dosen Pembimbing



Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom
NIK. 19000008

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA INFORMASI SEBAGAI SARANA PROMOSI DI
CV. AGENG QUICK INDRAMAYU BERBASIS
MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ageng Prasetyo Nugroho Juharto 09.02.7512

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Juli 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, S.kom
NIK. 190000003

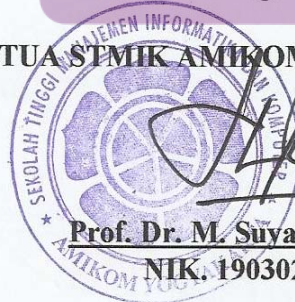


M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 13 Agustus 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA INFORMASI SEBAGAI SARANA PROMOSI DI
CV. AGENG QUICK INDRAMAYU BERBASIS
MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ika Rahmawati Nurjannah 09.02.7560

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Agustus 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.SI, MT
NIK. 190302038



Yuli Astuti, S.Kom
NIK. 190302146



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 13 Agustus 2012

KETUA STMIK AMIKOM/YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 Institusi 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, 20 Juli 2012

Nama

Nim

Tanda Tangan

Ageng Prasetyo Nugroho Juharto

09.02.7512

Ika Rahmawati Nurjannah

09.027560

MOTTO

Tidak ada harga atas waktu, tapi waktu sangat berharga.

Memilik waktu tidak menjadikan kita kaya, tetapi menggunakannya dengan baik adalah sumber dari semua kekayaan

Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu. Orang-orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan

Tinggalkanlah kesenangan yang menghalangi pencapaian kecemerlangan hidup yang di idamkan. Dan berhati-hatilah, karena beberapa kesenangan adalah cara gembira menuju kegagalan

Jika anda sedang benar, jangan terlalu berani dan bila anda sedang takut, jangan terlalu takut. Karena keseimbangan sikap adalah penentu ketepatan perjalanan kesuksesan anda

Ageng Prasetyo Nugroho Juharto

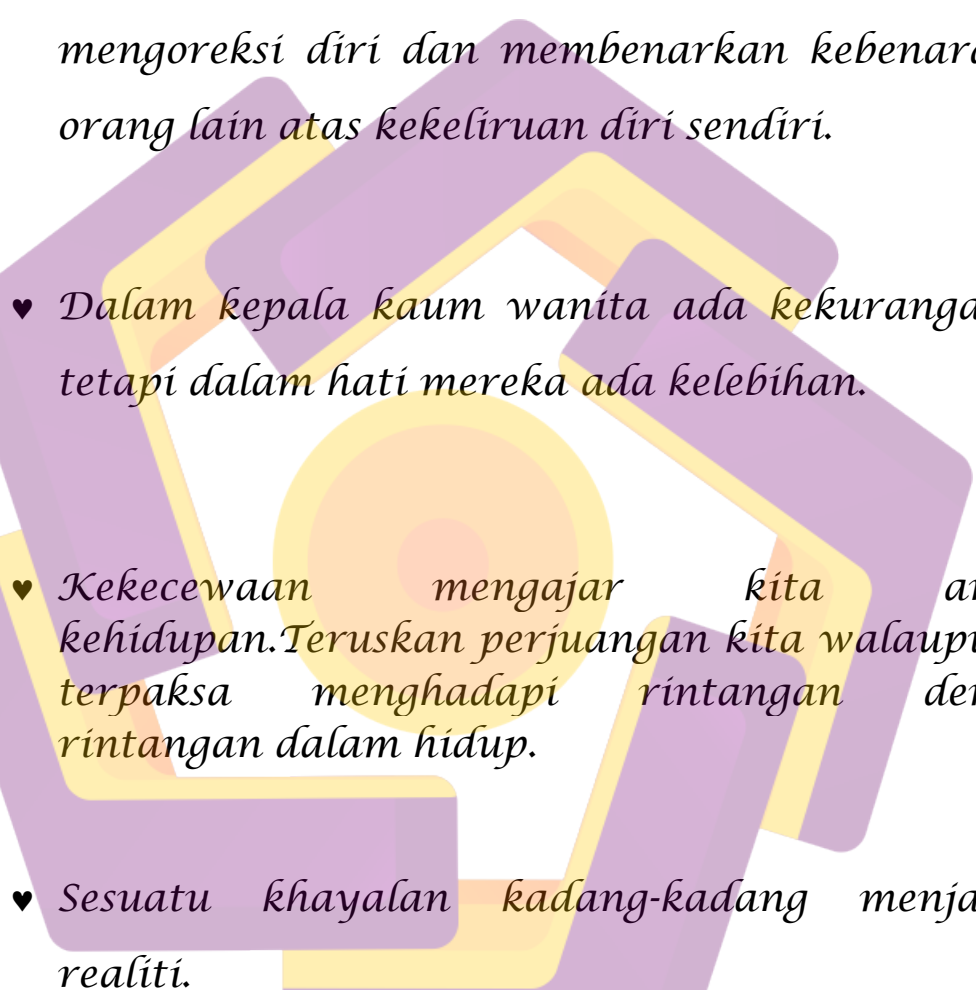
PERSEMBAHAN

- ▣ Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas Rahmat dan KaruniaNya...
- ▣ Bapak dan Ibu, yang tak pernah jemu mendoakanku, terimakasih atas semua pengorbanan dan kesabarannya.
- ▣ Adikku tersayang Dede Ori Kusuma Juharto
- ▣ Buat Pacarku Ika Rahmawati N J yang terkadang membuat lambat proses pengerjaan TA.
- ▣ Keluarga besar S. Sumari yang telah menyemangati dan mendoakan saya.
- ▣ Buat teman – teman AMIKOM khusus anak-anak D3 Mi O3 terima kasih atas doanya
- ▣ Terimakasih maz Nizar dah mau membantu saya.
- ▣ Buat pembimbing saya Pak Rizqi Sukma terimakasih Pak ☺ atas bimbingannya.
- ▣ Buat G-STRONG terimakasih atas info-infonya.

Sekian persembahan dari penulis apabila masih ada kesalahan penulis mohon maaf, terimakasih.

AGENG PRASETYO N J

MOTTO

- 
- ♥ *Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri.*
 - ♥ *Dalam kepala kaum wanita ada kekurangan, tetapi dalam hati mereka ada kelebihan.*
 - ♥ *Kekecewaan mengajar kita arti kehidupan. Teruskan perjuangan kita walaupun terpaksa menghadapi rintangan demi rintangan dalam hidup.*
 - ♥ *Sesuatu khayalan kadang-kadang menjadi realiti.*

Ika Rahmawati Nurjannah....

PERSEMBAHAN

- ▣ *Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas Rahmat dan KaruniaNya,,,*
- ▣ *Bapak dan Ibu, yang tak pernah jemu mendoakanku, terimakasih atas semua pengorbanan dan kesabarannya.*
- ▣ *Terimakasih buat ibu Ena (alm) yang telah melahirkan saya, sehingga saya dapat terlahir di dunia ini. Miss U..*
- ▣ *Adik - adikku tersayang Keysha dan Rama.*
- ▣ *Buat Pacarku Ageng Prasetyo N J yang selalu bawel dan cerewet, Love u soo much :**
- ▣ *Keluarga besar Iman Widayat yang telah menyemangati dan mendoakan saya pada saat ujian pendadaran.*
- ▣ *Buat teman - teman kost Al-Fath (Virda, Vety, Ita), thanks ya atas do'anya teman - temanku,,,*
- ▣ *Terimakasih yaa maz Nizar dah mau membantu saya.*
- ▣ *Buat pembimbing saya Pak Rizqi Sukma Thanks yaa Pak ☺ atas bimbingannya.*
- ▣ *Buat penguji saya Bu Krisnawati dan Bu Yuli Terimakasih sudah meluluskan saya ☺*

Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang!!

Ika Rahmawati Nurjannah....

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas ramat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “ **Media Informasi Sebagai Sarana Promosi di CV. Ageng Quick Indramayu 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 terima kasih 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. Bpk. Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom, 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.

Penyusunan menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penyusunan sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penyusun, pembaca dan yang membutuhkan.

Yogyakarta, 09 Agustus 2012

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
INTISARI.....	xxi
ABSTRACT.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.4.1 Internal.....	4
1.4.2 External.....	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	5
1.5.1 Bagi Penulis.....	5
1.5.2 Bagi Konsumen.....	5
1.5.3 Bagi Ilmu Pengetahuan.....	5
1.6 METODE PENELITIAN.....	5
1.6.1 Metode Studi Pustaka.....	5
1.6.2 Metode Wawancara.....	6
1.6.3 Metode Observasi.....	6
1.6.4 Metode Dokumentasi.....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6

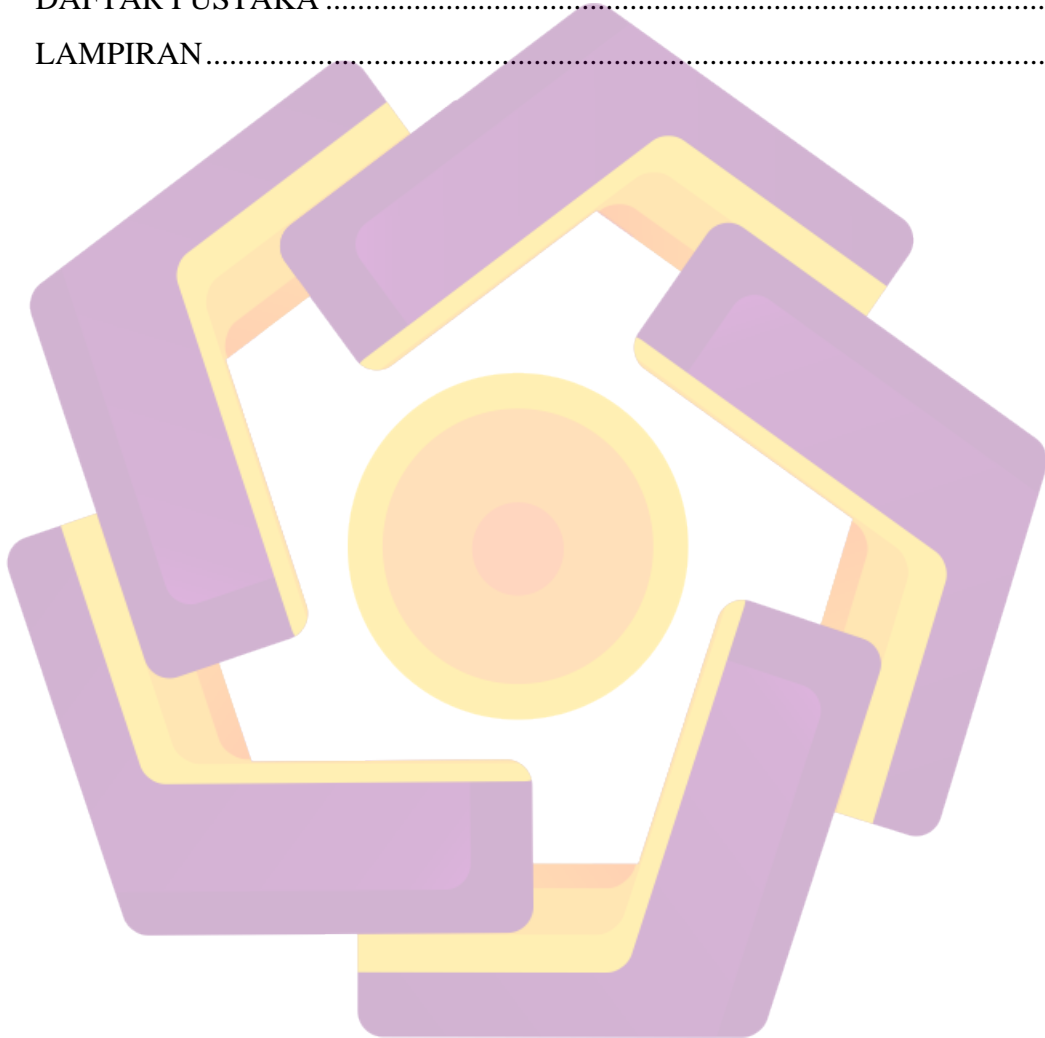
1.8 DAFTAR PUSTAKA	7
1.9 LAMPIRAN.....	7
1.10 RENCANA KEGIATAN PENELITIAN	8
BAB II DASAR TEORI	9
2.1 KONSEP DASAR APLIKASI MULTIMEDIA.....	9
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	9
2.1.2 Pengertian Multimedia.....	9
2.2 LANGKAH – LANGKAH PENGEMBANGAN MULTIMEDIA.....	11
2.1.1 Mendefinisikan Masalah.....	11
2.1.2 Merancang Konsep	11
2.1.3 Merancang Isi.....	11
2.1.4 Menulis Naskah	11
2.1.5 Memproduksi Sistem	12
2.1.6 Melakukan Tes Pemakai	12
2.1.7 Menggunakan Sistem.....	12
2.1.8 Memelihara Sistem	12
2.3 MACAM – MACAM STRUKTUR APLIKASI MULTIMEDIA	14
2.3.1 Struktur Linier.....	14
2.3.2 Struktur Menu	15
2.3.3 Struktur Hireraki	16
2.3.4 Struktur Jaringan.....	17
2.3.5 Struktur Kombinasi.....	18
2.4 PENGERTIAN PROMOSI.....	20
2.5 APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK Mendukung PROMOSI.....	21
2.6 PERANGKAT YANG DIGUNAKAN	21
2.6.1 Adobe Flash	21
2.6.1.1 Keterangan Gambar	24
2.6.1.1.1 Toolbox	24
2.6.1.1.2 Welcome Screen.....	24
2.6.1.1.3 Panel Color dan Swatches	25
2.6.1.1.4 Panel Library dan Components	25

2.6.1.1.5 Menu.....	25
2.6.2 Photoshop.....	27
2.6.2.1 Keterangan Gambar	28
2.6.2.1.1 Toolbox	28
2.6.2.1.2 Tool Option Bar.....	28
2.6.2.1.3 Menu.....	28
2.6.2.1.4 Panel	30
2.6.2.1.5 Palette	30
2.7 PERANGKAT KERAS YANG DI GUNAKAN	30
BAB III TINJAUAN UMUM.....	32
3.1 GAMBARAN UMUM	32
3.1.1 Sejarah singkat CV. Ageng Quick.....	32
3.1.2 Lokasi perusahaan.....	32
3.1.3 Struktur organisasi	33
3.1.3.1 Owner dan Direktur	34
3.1.3.2 Wakil Direktur	35
3.1.3.3 Sekretaris dan ADM	35
3.1.3.4 Manager Produksi.....	36
3.1.3.5 Maintenance Manager.....	37
3.1.4 Produk dan Layanan Perusahaan	38
3.1.5 Kebijakan Mutu	38
3.1.6 Strategi Pemasaran Perusahaan.....	39
3.1.7 VISI MISI	39
3.1.8 Media Promosi	39
3.2 Strategi Pengembangan Perusahaan.....	40
3.2.1 Pengembangan Outlet	40
3.2.2 Pembentuk Pusat Pengetahuan Sarana Produksi Tani CV. Ageng Quick.....	40
BAB IV PEMBAHASAN.....	41
4.1 Mendefinisikan Masalah	41
4.1.1 Masalah Yang Terjadi.....	41

4.1.2 Mengidentifikasi Kebutuhan Pemakai	41
4.1.3 Pemecahan Masalah	41
4.2 Merancang Konsep	42
4.3 Merancang Naskah.....	42
4.3.1 Home.....	44
4.3.1.1 Company Profile	45
4.3.1.1.1 Sub Menu Sejarah	46
4.3.1.1.2 Sub Menu Lokasi	46
4.3.1.1.3 Sub Menu VISI MISI.....	47
4.3.1.1.4 Sub Menu Foto.....	48
4.3.1.2 Menu Utama	48
4.3.1.2.1 Sub Menu Produk Super Deo Plus.....	49
4.3.1.2.1.1 Sub Menu Keterangan	49
4.3.1.2.1.2 Sub Menu Sistem Kerja.....	50
4.3.1.2.1.3 Sub Menu Keunggulan	51
4.3.1.2.1.4 Sub Menu Manfaat	51
4.3.1.2.1.5 Sub Menu Produk	52
4.3.1.2.2 Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus.....	53
4.3.1.2.2.1 Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus Semprot.....	53
4.3.1.2.2.2 Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus Kucur	57
4.3.1.2.2.3 Sub Menu Pertumbuhan Tanaman	60
4.3.1.2.3 Sub Menu Galeri	62
4.4 Merancang Grafik	63
4.4.1 Unsur Minimal	63
4.4.2 Aliran Mata Melihat.....	63
4.4.3 Sedikit Mungkin Tipe Huruf dan Ukuran.....	63
4.4.4 Membangun Emosi Tertentu.....	63
4.4.5 Pemakaian Warna	63
4.4.6 Saling Keterkaitan.....	64

4.5	Cara Penyajian	65
4.6	Memproduksi Sistem	65
4.6.1	Pembuatan Desain Grafik	65
4.6.1.1	Membuat Desain dengan Photoshop CS3	65
4.6.1.2	Proses Pembuatan Project dengan Adobe Flas CS3.....	66
4.6.1.2.1	Memasukan Objek ke dalam Adobe Flash CS3.....	66
4.7	Melakukan Tes Pemakaian	67
4.8	Cara Penggunaan Sistem.....	68
4.8.1	Cara menjalankan aplikasi CD interaktif CV. Ageng Quick.....	68
4.9	Memelihara Sistem	68
4.9.1	Hardware.....	69
4.9.2	Software	69
4.10	Implementasi Sistem	69
4.10.1	Tampilan Home	70
4.10.1.2	Tampilan Company Profile.....	70
4.10.1.2.1	Tampilan Sub menu Sejarah.....	71
4.10.1.2.2	Tampilan Sub menu Lokasi.....	72
4.10.1.2.3	Tampilan Sub menu Visi dan Misi.....	73
4.10.1.2.4	Tampilan Sub menu Foto	73
4.10.1.3	Tampilan Menu Utama	74
4.10.1.3.1	Sub Menu Produk Super Deo Plus	74
4.10.1.3.1.1	Sub Menu Keterangan.....	75
4.10.1.3.1.2	Sub Menu Sisitem Kerja	75
4.10.1.3.1.3	Sub Menu Keunggulan.....	76
4.10.1.3.1.4	Sub Menu Manfaat.....	77
4.10.1.3.1.5	Sub Menu Produk.....	77
4.10.1.3.2	Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus ..	77
4.10.1.3.2.1	Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Semprot.....	78
4.10.1.3.2.2	Sub Menu Simulasi pemakaian Super Deo Plus Kucur	81

4.10.1.3.2.3 Sub Menu Pertumbuhan Tanaman	84
4.10.1.3.3 Sub Menu Galeri Super Deo Plus.....	85
BAB V PENUTUP.....	86
5.1 KESIMPULAN.....	86
5.2 SARAN	86
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN.....	xv



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian	8
---	---



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Proses Pengembangan Sisitem Multimedia	13
Gambar 2.2	Struktur Linier	14
Gambar 2.3	Struktur Menu	15
Gambar 2.4	Struktur Hierarki	16
Gambar 2.5	Struktur Jaringan	17
Gambar 2.6	Struktur Kombinasi	19
Gambar 2.7	Work Adobe Flash	24
Gambar 2.8	Work Adobe Photosop	27
Gambar 3.1	Struktur Organisasi.....	34
Gambar 4.1	Perancangan Struktur Hierarki	43
Gambar 4.2	Perancangan Home.....	45
Gambar 4.3	Contoh Perancangan Menu Company Profile.....	45
Gambar 4.4	Contoh Perancangan Sub Menu Sejarah	46
Gambar 4.5	Contoh Perancangan Sub Menu Lokasi	47
Gambar 4.6	Contoh Perancangan Sub Menu Visi Misi	47
Gambar 4.7	Contoh Perancangan Sub Menu Foto.....	48
Gambar 4.8	Contoh Perancangan Menu Utama.....	49
Gambar 4.9	Contoh Perancangan Sub Menu Produk, Menu Keterangan.....	50
Gambar 4.10	Contoh Perancangan Sub Menu Produk, Menu Sistem Kerja	50
Gambar 4.11	Contoh Perancangan Sub Menu Produk, Menu Keunggulan.....	51
Gambar 4.12	Contoh Perancangan Sub Menu Produk, Menu Manfaat	52
Gambar 4.13	Contoh Perancangan Sub Menu Produk, Menu Keterangan.....	52
Gambar 4.14	Contoh Perancangan Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus	53
Gambar 4.15	Contoh Perancangan Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Semprot.....	54
Gambar 4.16	Contoh Perancangan Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Semprot, Langkah 1.....	55
Gambar 4.17	Contoh Perancangan Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Semprot, Langkah 2.....	55

Gambar 4.18 Contoh Perancangan Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Semprot, Langkah 3.....	56
Gambar 4.19 Contoh Perancangan Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Semprot, Langkah 4.....	56
Gambar 4.20 Contoh Perancangan Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Semprot, Langkah 5.....	57
Gambar 4.21 Contoh Perancangan Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Kucur	58
Gambar 4.22 Contoh Perancangan Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Kucur, Langkah 1	58
Gambar 4.23 Contoh Perancangan Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Kucur, Langkah 2	59
Gambar 4.24 Contoh Perancangan Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Kucur, Langkah 3	59
Gambar 4.25 Contoh Perancangan Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Kucur, Langkah 4	60
Gambar 4.26 Sub Menu Pertumbuhan Tanaman	61
Gambar 4.27 Contoh Sub Mneu Pertumbuhan Tanaman Biasa	61
Gambar 4.28 Contoh Sub Mneu Pertumbuhan Tanaman Padi	62
Gambar 4.29 Contoh Perancangan Sub Menu Galeri	62
Gambar 4.30 Sketsa Gambar Rancangan Aplikasi	64
Gambar 4.31 Tampilan Background Menu Utama	66
Gambar 4.32 Gambaran Aplikasi Menu Awal dengan Adobe Flash CS3.....	67
Gambar 4.33 Tampilan Menu Utama.....	70
Gambar 4.34 Tampilan Company Profile	71
Gambar 4.35 Tampilan Sub Menu Sejarah	71
Gambar 4.36 Tampilan Sub Menu Lokasi	72
Gambar 4.37 Tampilan Sub Menu Visi Misi	72
Gambar 4.38 Tampilan Sub Menu Foto.....	73
Gambar 4.39 Contoh Perancangan Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus	74
Gambar 4.40 Tampilan Sub Menu Produk Super Deo Plus.....	74

Gambar 4.41	Tampilan Sub Menu Keterangan.....	75
Gambar 4.42	Tampilan Sub Menu Sistem Kerja	75
Gambar 4.43	Tampilan Sub Menu Keunggulan	76
Gambar 4.44	Tampilan Sub Menu Manfaat.....	76
Gambar 4.45	Tampilan Sub Menu Produk	77
Gambar 4.46	Tampilan Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus.....	78
Gambar 4.47	Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Semprot ..	78
Gambar 4.48	Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Semprot Langkah 1	79
Gambar 4.49	Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Semprot Langkah 2	79
Gambar 4.50	Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Semprot Langkah 3	80
Gambar 4.51	Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Semprot Langkah 4	80
Gambar 4.52	Sub Menu Simulasi Pemakaian Super Deo Plus, Simulasi Semprot Langkah 5	81
Gambar 4.53	Sub Menu Pemakaian Super Deo Plus Kucur.....	81
Gambar 4.54	Sub Menu Pemakaian Super Deo Plus Kucur, Langkah 1	82
Gambar 4.55	Sub Menu Pemakaian Super Deo Plus Kucur, Langkah 2.....	82
Gambar 4.56	Sub Menu Pemakaian Super Deo Plus Kucur, Langkah 3.....	83
Gambar 4.57	Sub Menu Pemakaian Super Deo Plus Kucur, Langkah 4.....	83
Gambar 4.58	Sub Menu Pertumbuhan Tanaman	84
Gambar 4.59	Sub Menu Pertumbuhan Tanaman Biasa	84
Gambar 4.60	Sub Menu Pertumbuhan Tanaman Padi.....	85
Gambar 4.61	Sub Menu Galeri Super Deo Plus	85

INTISARI

CV. AGENG QUICK merupakan sebuah usaha bisnis yang bergerak dalam bidang SAPROTAN (Sarana Produksi Tani). Namun, dalam usaha ini CV. AGENG QUICK masih mengalami kesulitan dalam mempromosikan suatu produk yang di produksi oleh CV. AGENG QUICK karena pempromosian masih menggunakan metode lama. Sehingga dengan menggunakan metode lama ini di rasakan kurang lengkap dan kurang efisien dalam menyajikan suatu informasi bagi para petani dan masyarakat luas.

Rumusan masalah yang ada dan agar hasilnya lebih terfokus, maka permasalahan dibatasi dalam pembuatan aplikasi multimedia sebagai sarana promosi CV. AGENG QUICK yang meliputi hasil produksi dan kualitas produksi yang akan disajikan. Tampilan sangat dibutuhkan dalam penyampaian informasi, untuk itu dibutuhkan software-software pengolah gambar, text, audio, video dan interaktif. Produk promotion dibuat menggunakan Macromedia Flash MX, Macromedia Director MX sebagai pembuat animasi dan Photosop CS dan Corel Draw sebagai design gambar

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu CV. AGENG QUICK dalam bidang sarana produksi tani, baik itu promosi produk ataupun informasi produk. Sehingga informasi dapat tersajikan dengan lengkap dan efisien.

Kata Kunci , Promosi, Informasi dan Efisien.

ABSTRACT

CV. AGENG QUICK is a business that is engaged in SAPROTAN (Farm Production Facility). However, in this business CV. AGENG QUICK still experiencing difficulties in promoting a product produced by CV. AGENG QUICK because pempromosian still using the old method. So by using this old method in feeling less complete and less efficient in presenting the information to farmers and the wider community.

The formulation of the problem and so the results are more focused, then the problem is limited in the manufacture of multimedia applications as a means of promoting CV. AGENG QUICK which includes the production and quality production will be presented. View is needed in the delivery of information, it is necessary for image processing software, text, audio, video and interactive. Promotion of products made using Adobe Flash animation maker and Photosop CS as design drawings

With this application is expected to assist CV. AGENG QUICK in the field of agricultural production means, be it the promotion of products or information produk. Sehingga tersajikan information can be completely and efficiently.

Keyword : Promotion, Information, and Efficient