

**CD INTERAKTIF PROFILE
WISMA BAWAKARAENG**

Tugas Akhir



Oleh :

Budi Setiawan

01.01.1266

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

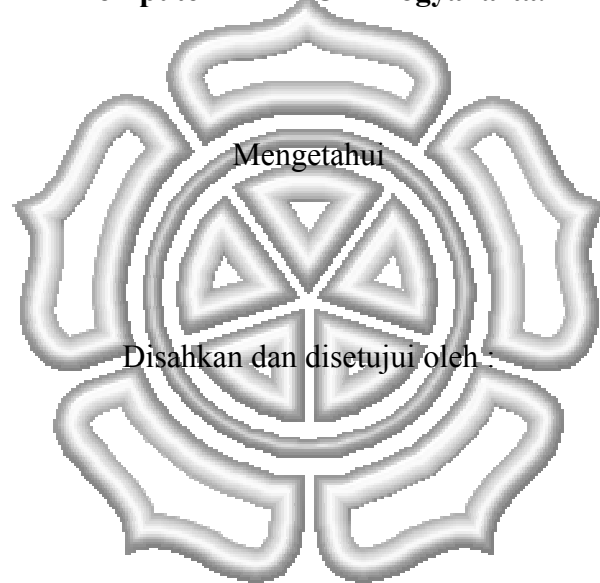
2005

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

CD INTERAKTIF PROFILE WISMA BAWAKARANG

Disusun sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Program Pendidikan Diploma III, Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.



Ketua STMIK AMIKOM
Yogyakarta

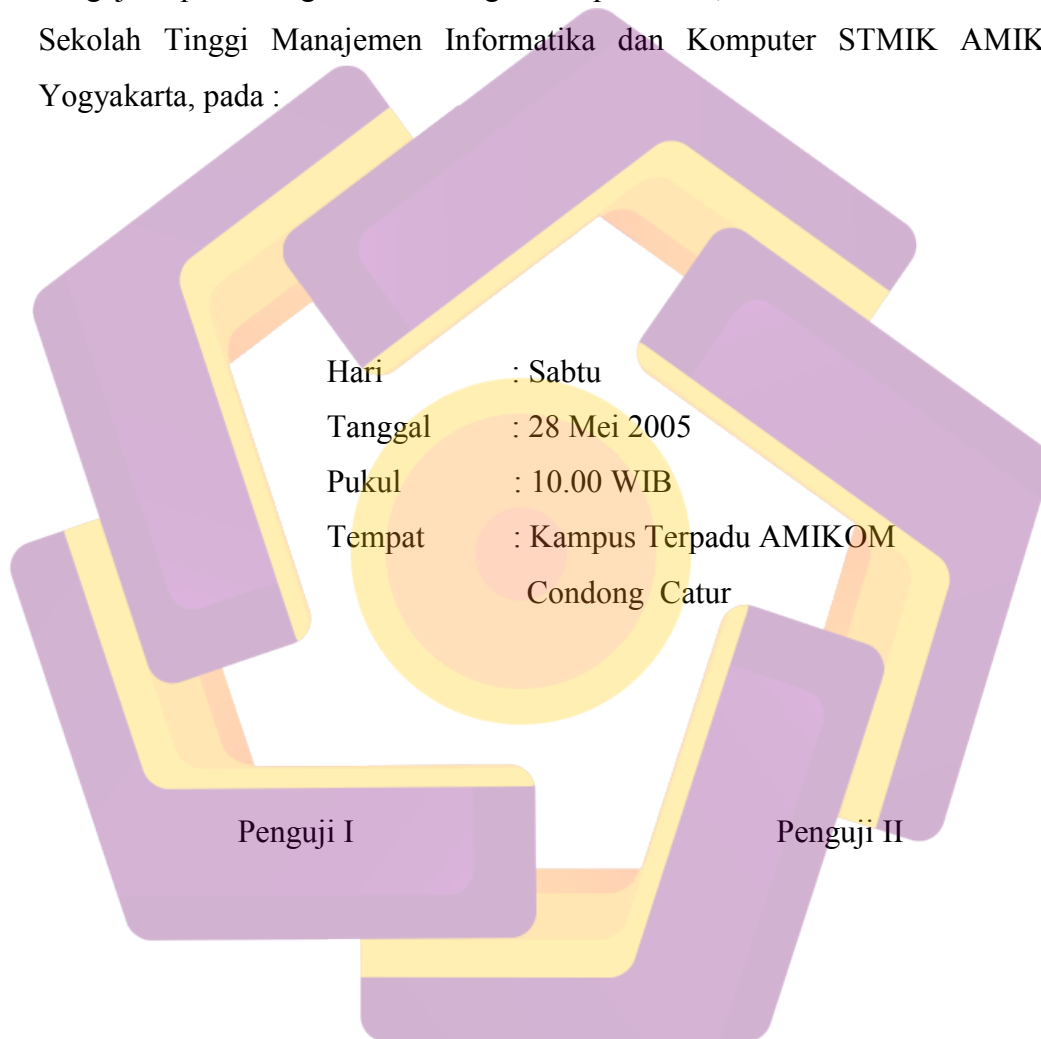
Dosen Pembimbing

Drs. M. Suyanto, MM

Hanif Al fatta, S.Kom

BERITA ACARA

Tugas akhir ini telah dipresentasikan dan dipertahankan di depan Tim Penguji Laporan Tugas Akhir Program Diploma III, Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta, pada :



(Heri Sismoro, S.Kom)

(Andi Sunyoto, S.Kom)

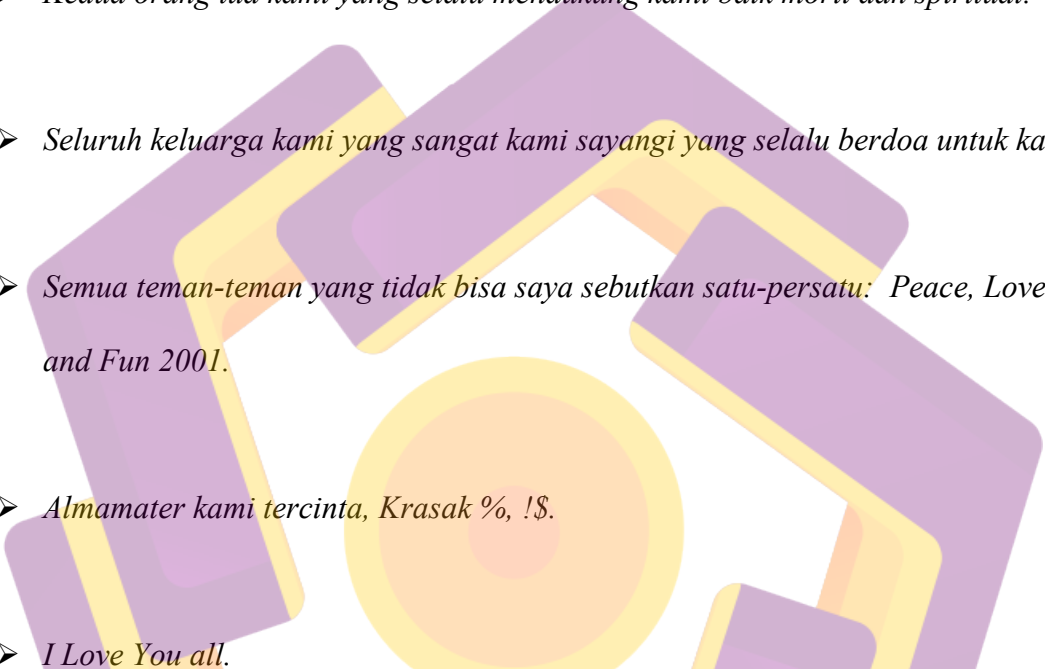
HALAMAN MOTTO
Bismillahirrahmanirrahiim



*“Mengerjakan Lebih Banyak dan Mengerjakan lebih Baik
Dengan Menghidupkan Kekuatan
Kreatif”
(David J. Schawartz)*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk :

- *Kedua orang tua kami yang selalu mendukung kami baik moril dan spiritual.*
 - *Seluruh keluarga kami yang sangat kami sayangi yang selalu berdoa untuk kami.*
 - *Semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu: Peace, Love and Fun 2001.*
 - *Almamater kami tercinta, Krasak %, !\$.*
 - *I Love You all.*
- 

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas berkat, rahmat dan ridhoNya yang diberikan kepada penyusun sehingga penyusun mampu untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul **CD INTERAKTIF PROFILE WISMA BAWAKARAENG.**

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, tentu banyak kendala yang penyusun hadapi baik secara teknis maupun nonteknis, sehingga tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Bpk. Drs. M. Suyanto. MM, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bpk. Hanif Alfatta, S.kom, selaku Dosen Pembimbing
3. Pengurus Wisma Bawakaraeng, yang telah memberikan bahan ataupun data-data guna penyusunan Tugas Akhir ini.

Penyusun sadar dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan disana-sini. Oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penyusun ucapkan Terimakasih yang sebesar-besarnya.

Yogyakarta,

2005

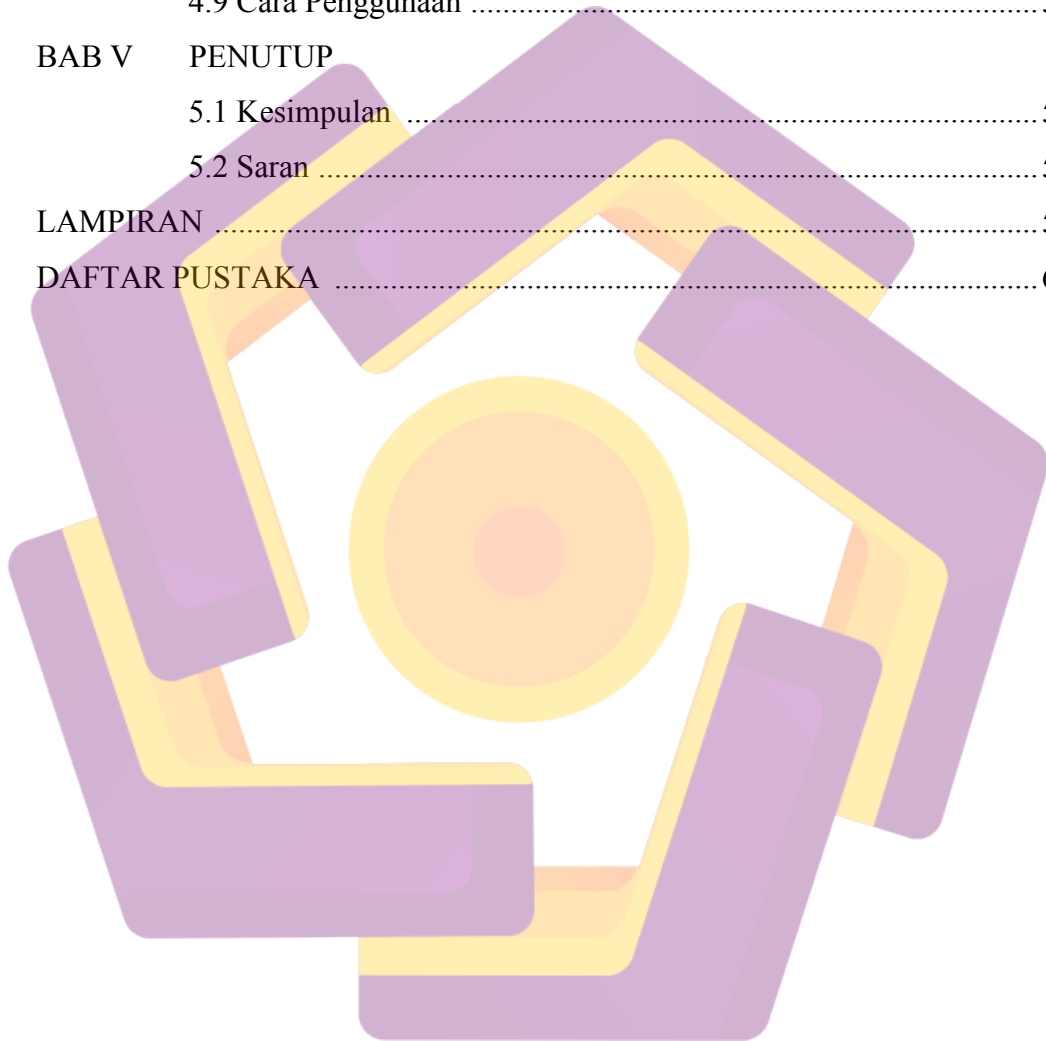
Penyusun,

Daftar Isi

JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
BERITA ACARA	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	4
a. Internal	4
b. External	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.1 Metode Observasi	4
1.5.2 Metode Wawancara	5
1.5.3 Kearsipan	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
1.7 Rencana Kegiatan Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian CD Interaktif, Pengertian Multimedia, Struktur Aplikasi Multimedia dan Langkah-langkah dalam mengembangkan Sistem Multimedia	7
2.1.1 Pengertian CD Interaktif	7
2.1.2 Pengertian Multimedia	8
2.1.3 Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	11

	1. Struktur Linier	11
	2. Struktur Menu	12
	3. Struktur Hierarki	12
	4. Struktur Jaringan	14
	5. Struktur Kombinasi	14
	2.1.4 Langkah-Langkah dalam Pengembangan Sistem Multimedia	16
	2.2 Perangkat Lunak Yang digunakan	20
	2.2.1 Adobe Photoshop CS	20
	2.2.1.1 Kemampuan Photoshop	20
	2.2.1.2 Komponen Photoshop	21
	2.2.2 Cool Edit Pro	24
	2.2.3 Macromedia Flash MX	25
BAB III	TINJAUAN UMUM	
	3.1 Sejarah Wisma Bawakaraeng	29
	3.2 Potensi Perusahaan	30
	3.3 Visi, Misi dan Tujuan Perusahaan	31
	3.4 Struktur Perusahaan	32
BAB IV	PEMBAHASAN	
	4.1 Defenisi Masalah	33
	4.2 Merancang Konsep	33
	4.3 Merancang Isi	34
	4.4 Menulis Naskah	36
	4.5 Merancang Grafik	36
	4.5.1 Mengedit Gambar dengan Photoshop CS	42
	4.5.2 Perancangan Suara	43
	4.6 Proses Pembuatan Animasi Pada Macromedia Flash MX	44
	4.6.1 Pembuatan Tombol	45
	4.6.2 Penganimasian	47
	4.6.3 Penggunaan Fasilitas ActionScript	48
	1. ActionScript Pada Tombol	48

2. Action Navigasi Movie Flash	49
4.6.4 Membuat File .Exe Pada Macromedia Flash MX	51
4.6.5 Membuat Autorun CD Interaktif	52
4.7 Tes Pemakaian CD Interaktif	53
4.8 Penggunaan Sistem	54
4.9 Cara Penggunaan	54
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	55
LAMPIRAN	57
DAFTAR PUSTAKA	65



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Struktur Linier	11
Gambar 2.2. Struktur Menu	12
Gambar 2.3. Struktur Herarki	13
Gambar 2.4. Struktur Jaringan	14
Gambar 2.5. Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.6. Bagan Arus Proses Sistem Konvensional	19
Gambar 2.7. Jendela Adobe Photoshop CS	22
Gambar 2.8. Tampilan Area Kerja Cool Edit Pro	25
Gambar 2.9. Tampilan Area Kerja Macromedia Flash MX	28
Gambar 3.1. Struktur Organisasi	32
Gambar 4.1. Rancangan Interaktif	35
Gambar 4.2. Rancangan Halaman Home	37
Gambar 4.3. Rancangan Halaman About	38
Gambar 4.4. Rancangan Halaman Sejarah	38
Gambar 4.5. Rancangan Halaman Struktur	39
Gambar 4.6. Rancangan Halaman Partner	39
Gambar 4.7. Rancangan Halaman Alamat	40
Gambar 4.8. Rancangan Halaman Portpolio	40
Gambar 4.9. Rancangan Halaman Contac Us	41

Gambar 4.10. Rancangan Halaman Designer	41
Gambar 4.11. Adobe Photoshop CS	43
Gambar 4.12. Cool Edit	44
Gambar 4.13. Cara Mengipor File	45
Gambar 4.14. Cara Membuat Tombol	46
Gambar 4.15. Cara Pengeditan Tombol	47
Gambar 4.16. Keyframe Pada Layer Tombol Panel Timeline	47
Gambar 4.17. Create Motion Tween pada Keyframe	48
Gambar 4.18. Tombol Action	50
Gambar 4.19. Action untuk mengupdate gambar	51
Gambar 4.20. Cara membuat file .exe	52
Gambar 4.21. Cara membuat autorun	53

