

**MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PERUSAHAAN
GARENG T-SHIRT SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA**

Tugas Akhir

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
Pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Mustari Danu Prastowo 09.01.2508

Rezky Suryawan 09.01.2543

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
A M I K O M
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Media Penyampain Informasi Perusahaan Gareng T-Shirt Sebagai Sarana Pembelajaran Berbasis Multimedia

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mustari Danu Prastowo 09.01.2508

Resky Suryawan 09.01.2543

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada 10 Juli 2012

Dosen Pembimbing



Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom

NIK. 190000008

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Media Penyampain Informasi Perusahaan
Gareng T-Shirt Sebagai Sarana Pembelajaran
Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mustari Danu Prastowo
09.01.2508**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada 21 Juli 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096**

**Pandan P Purwacandra, S.Kom
NIK. 190302190**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 21 Juli 2012

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Media Penyampain Informasi Perusahaan
Gareng T-Shirt Sebagai Sarana Pembelajaran
Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rezky Suryawan
09.01.2543

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada 21 Juli 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Dhani Ariatmanto, S.Kom
NIK. 190302197

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 21 Juli 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

NIK. 190302001

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 26 Juli 2012

Nama	NIM	Tanda Tangan
Mustari Danu Prastowo	09.01.2508	
Rezky Suryawan	09.01.2543	

MOTTO

Waktu yang menentukan keberhasilan dan kesuksesan itu tidak akan pernah lepas dari usaha yang gigih serta selalu berdoa kepada ALLAH SWT.

Mustari Danu Prastowo

Gunakanlah waktu dan kesempatan yang ada dengan sebaik mungkin. Terus berdoa, berusaha, dan yakin kepada diri sendiri supaya tidak menyesal di kemudian hari.

Rezky Suryawan

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hamba mengucapkan syukur kepada-Mu Ya Allah yang telah memberikan jalan serta ridho sampai terselesaikannya Tugas Akhir ini. Sholawat serta salam selalu kucurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia menuju jalan yang terang.

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada orang-orang yang saya sayangi:

- Spesial buat orang tua dan keluargaku, terima kasih atas nasehat, petunjuk dan do'a restunya.
- Teman-teman 09-D3TI-01, aku pasti merindukan kalian semua dan semoga bagi teman-teman yang belum menyelesaikan tugas akhir, kalian bisa cepat menyelesaikannya.
- Untuk bapak Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom terima kasih atas bimbingannya selama ini.
- Khusus untuk teman-temanku yang telah memberiku dukungan hingga saat ini, Fauzi Latief, Yogi Dwiantoro, Zaenal Muttaqin, Yuliantoro, Agung Prasetyo Jati saya ucapkan banyak terima kasih atas do'a dan dukungannya.

Danu

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hamba mengucapkan syukur kepada-Mu Ya Allah yang telah memberikan jalan serta ridho sampai terselesaikannya Tugas Akhir ini. Sholawat serta salam selalu kucurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang.

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada orang-orang yang saya sayangi:

- Semua keluargaku khususnya kedua orang tuaku yang telah memberikan perhatian yang amat besar, terima kasih atas nasehat, petunjuk dan do'a restunya.
- Terima kasih untuk dukungan dari Yogi Dwiantoro, Zaenal Muttaqin, Yuliantoro, dan Chairin Vita H.
- Untuk bapak Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom terima kasih atas bimbingannya selama ini.
- Semua Teman-teman 09-D3TI-01 yang tidak bisa sebut satu-persatu, aku pasti merindukan kalian semua dan tetap semangat bagi teman-teman yang belum menyelesaikan tugas akhir.

Rezky

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Media Penyampain Informasi Perusahaan Gareng T-Shirt Sebagai Sarana Pembelajaran Berbasis Multimedia”.

Penulisan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Diploma III jurusan Teknik Informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam pembuatan tugas akhir ini tidak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

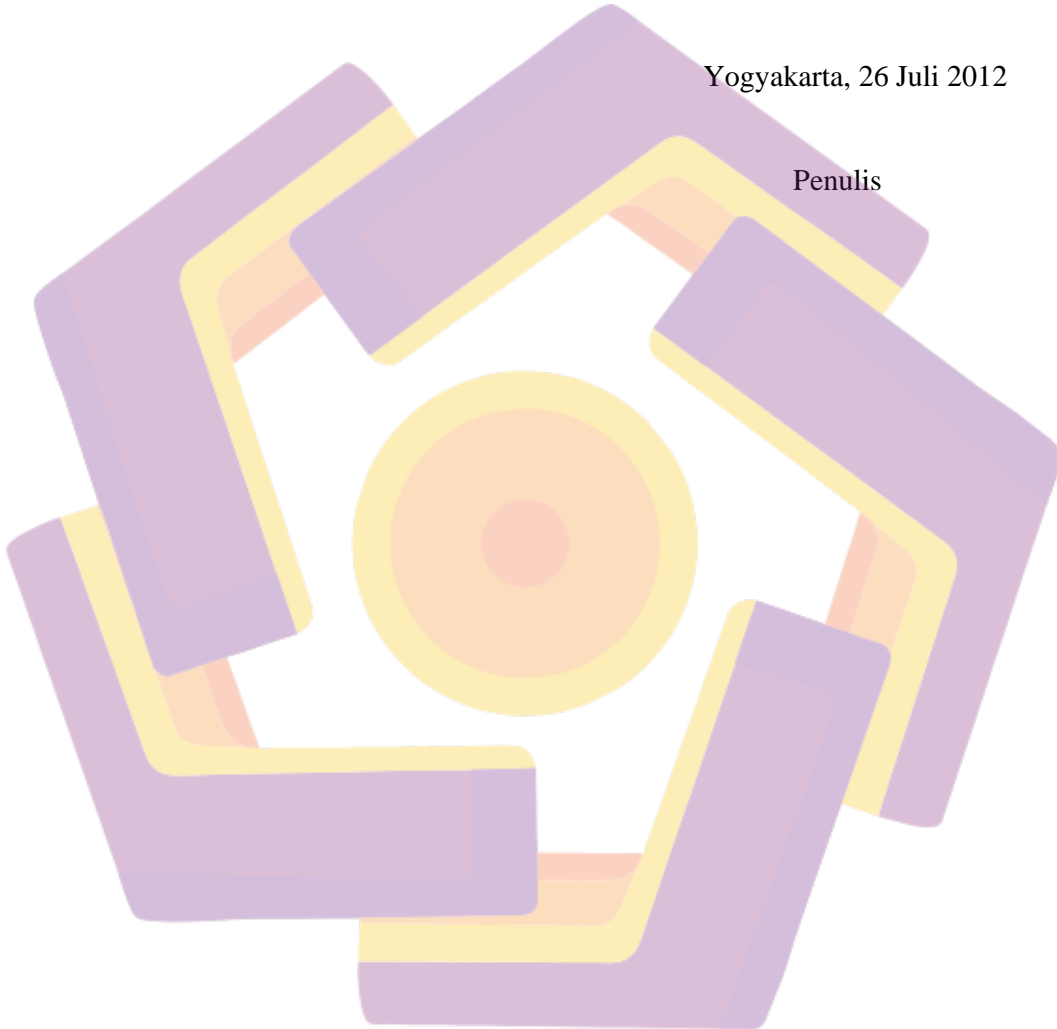
1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan motivasi dan masukan pada penulis dalam penyusunan tugas akhir.
3. Bapak Endarto selaku pemilik perusahaan Gareng T-Shirt.
4. Para dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
5. Orang tua kami yang senantiasa memberikan dukungan, memenuhi kebutuhan dan mendorong agar kami cepat lulus.

6. Seluruh pihak yang telah membantu, yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu.

Penulis juga menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna menyempurnakan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 26 Juli 2012

Penulis

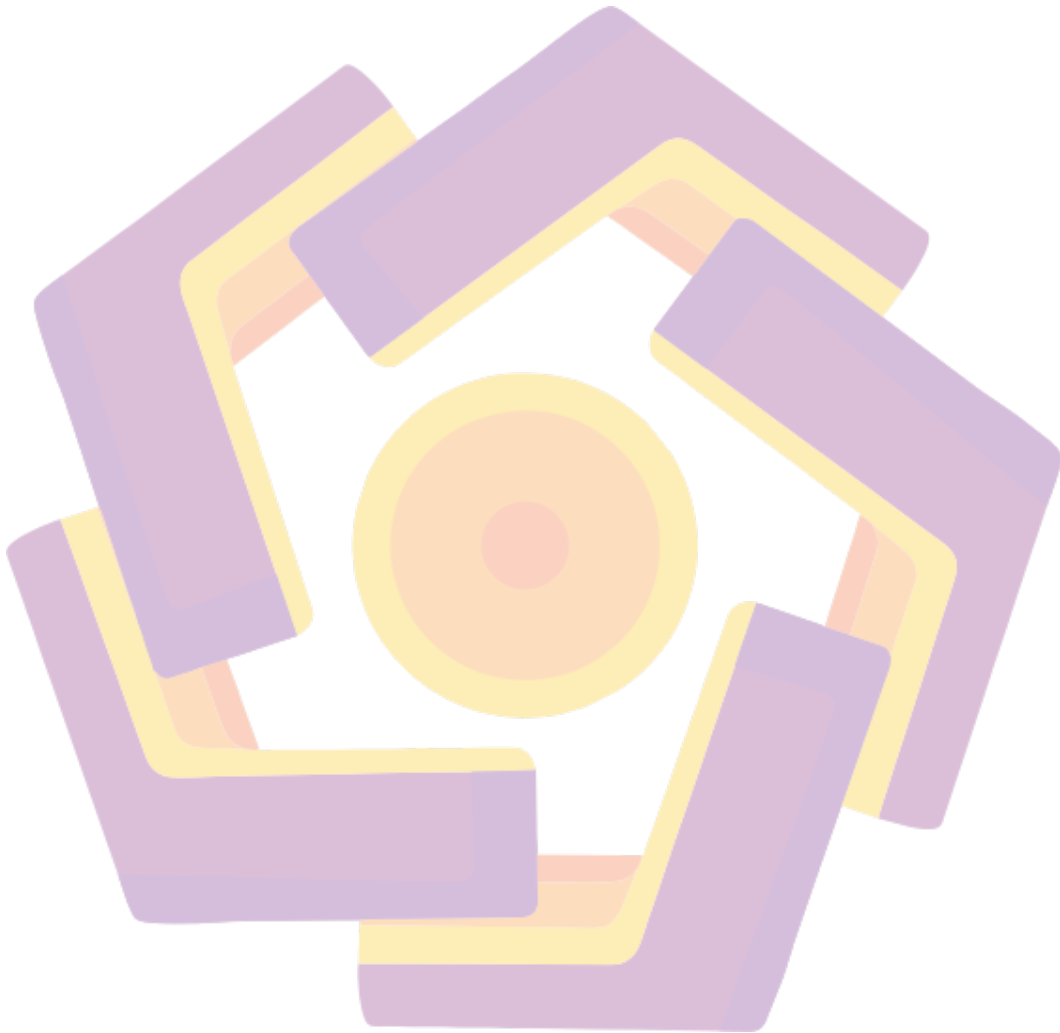


DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Rumusan Masalah	2
1.3.Batasan Masalah	2
1.4.Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5.Metode Penelitian	3
1.6.Sistematika Penulisan	4
1.7.Jadwal Pengerjaan	6
BAB II DASAR TEORI	7
2.1. Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1.Pengertian Multimedia	7

2.1.2.Elemen - Elemen Multimedia.....	7
2.1.3.Struktur Multimedia.....	9
2.1.4.Langkah – Langkah Pengembangan Multimedia	11
2.2.Perangkat Lunak Yang Dugunakan.....	14
2.2.1.Macromedia Flash 8	14
2.2.2.Adobe Photoshop CS 3.....	17
2.2.3.Corel Draw X3.....	21
2.2.4.Adobe Premiere Pro CS 3.....	23
BAB III TINJAUAN UMUM	26
3.1.Sejarah Singkat Perusahaan Gareng T-Shirt	26
3.2.Profil Perusahaan Gareng T-Shirt	29
3.3.Profil Pemilik Perusahaan Gareng T-Shirt.....	29
3.4.Visi dan Misi Perusahaan Gareng T-Shirt.....	29
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
4.1.Merancang Konsep.....	30
4.2.Merancang Isi	47
4.3.Merancang Naskah	48
4.4.Merancang Grafik.....	51
4.5.Memproduksi Sistem.....	60
4.6.Melakukan Pengujian	106
4.7.Menggunakan Sistem	108
4.8.Memelihara Sistem.....	118
BAB V PENUTUP.....	119
5.1.Kesimpulan.....	119
5.2.Saran.....	121

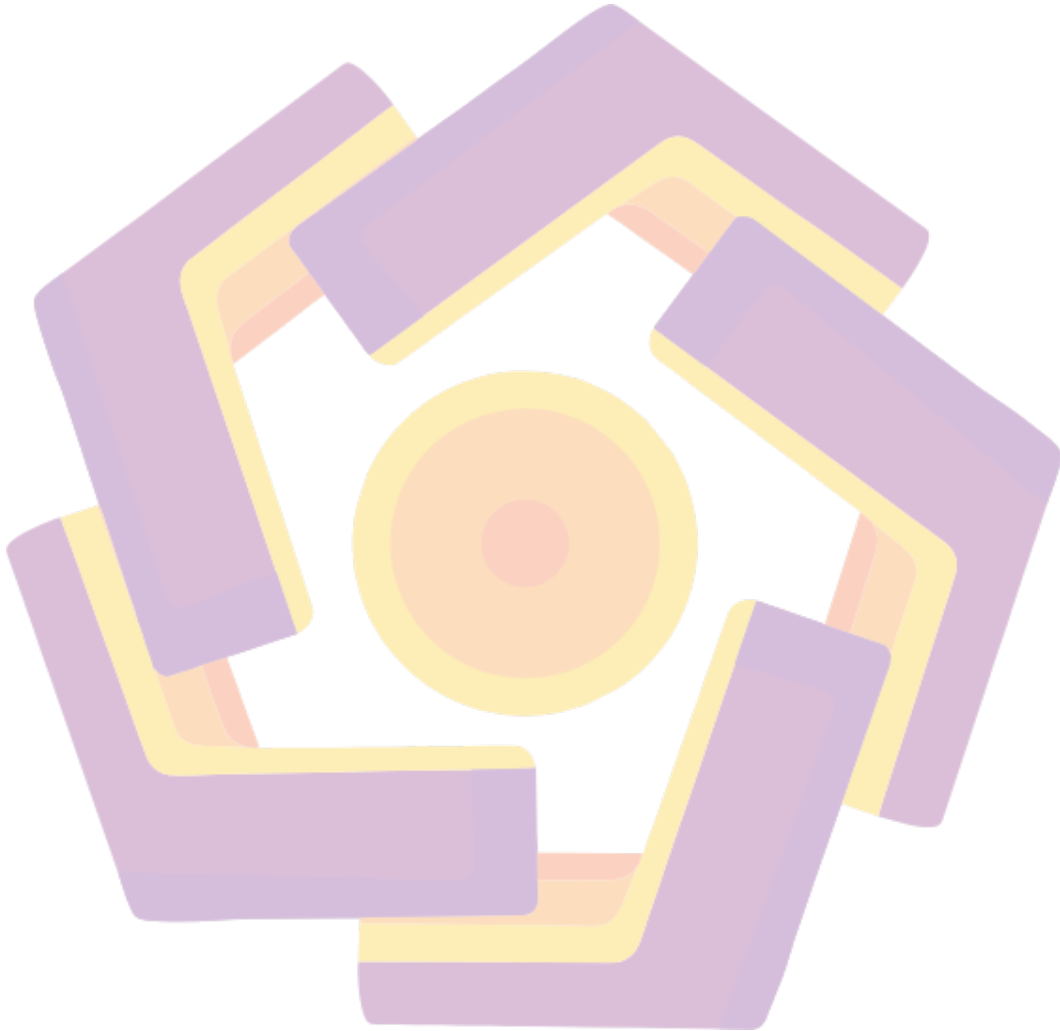
DAFTAR PUSTAKA 122
LAMPIRAN..... 123



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel jadwal pengerjaan Tugas Akhir 6

Tabel 3.1 Bagian pengelompokan karyawan 27



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Linier	9
Gambar 2.2 : Hierarkis.....	9
Gambar 2.3 : Nonlinier	10
Gambar 2.4 : Komposit.....	10
Gambar 2.5 : Bagan pengembangan Multimedia.....	11
Gambar 2.6 : Area Kerja Macromedia Flash 8	15
Gambar 2.7 : Area Kerja Adobe Photoshop CS3.....	19
Gambar 2.8 : Area Kerja Corel Draw X3	21
Gambar 2.9 : Area Kerja Adobe Premiere Pro CS3.....	24
Gambar 4. 1 : Tampilan pembuatan dokumen baru.....	31
Gambar 4. 2 : Proses pembuatan teks pada stage.....	31
Gambar 4. 3 : Proses pemberian frame	32
Gambar 4. 4 : Proses penggeseran teks agar teks seakan bergerak.....	32
Gambar 4. 5 : Pemberian motion pada frame agar teks bergerak dengan halus ...	33
Gambar 4. 6 : pembuatan dokumen baru pada photoshop.....	34
Gambar 4. 7 : Pembuatan background belakang.....	34
Gambar 4. 8 : Pembuatan Header Pertama	35
Gambar 4. 9 : Pembuatan Header kedua.....	35
Gambar 4. 10 : Proses pembuatan shawdow pada gambar	36
Gambar 4. 11 : Pembuatan efek shadow pada header.....	37
Gambar 4. 12 : Pembuatan teks pada header	37
Gambar 4. 13 : Menjadikan file berformat JPEG	38
Gambar 4. 14 : Pembuatan garis penanda.....	39
Gambar 4. 15 : Buat kotak sesuai garis bantu.....	40
Gambar 4. 16 : Proses pengeditan.....	40
Gambar 4. 17 : Penandaan node.....	41
Gambar 4. 18 : Pemilihan tool untuk membentuk desain kaos.....	41
Gambar 4. 19 : Pembentukan pola kaos pertama.....	42

Gambar 4. 20 : Pembentukan pola kaos kedua	42
Gambar 4. 21 : Tahap pembuatan pola selesai.....	43
Gambar 4. 22 : Pembuatan project baru.....	44
Gambar 4. 23 : Pemilihan kualitas dan penempatan lokasi project	44
Gambar 4. 24 : Penempatan video pada timeline.....	45
Gambar 4. 25 : Pemotongan video.....	46
Gambar 4. 26 : menghapus potongan video.....	46
Gambar 4. 27 : Struktur Aplikasi	47
Gambar 4. 28 : Menu utama.....	51
Gambar 4. 29 : Menu home.....	52
Gambar 4. 30 : Menu profil pemilik	52
Gambar 4. 31 : Sub menu desain	53
Gambar 4. 32 : Desain gambar bagian couple	53
Gambar 4. 33 : Desain terbaru	54
Gambar 4. 34 : Desain bagian koleksi	54
Gambar 4. 35 : Menu Tutorial.....	55
Gambar 4. 36 : Menu simulasi	55
Gambar 4. 37 : Penyiapan kain	56
Gambar 4. 38 : Penyiapan pola	56
Gambar 4. 39 : Pemotongan pola.....	57
Gambar 4. 40 : Pemotongan pola setelah tahap potong.....	57
Gambar 4. 41 : Proses penjahitan.....	58
Gambar 4. 42 : Pemilihan desain	58
Gambar 4. 43 : Proses penempatan gerai.....	59
Gambar 4. 44 : Proses penyablonan pada kaos.....	59
Gambar 4. 45 : Halaman about me.....	60
Gambar 4. 46 : Alur proses produksi sistem.....	60
Gambar 4. 47 : Pembuatan Background	61
Gambar 4. 48 : menggunakan Gradient tool	62
Gambar 4. 49 : penggunaan rectanggle tool.....	62
Gambar 4. 50 : proses pemberian efek shadow.....	63

Gambar 4. 51 : Penambah bentuk header pada background	64
Gambar 4. 52 : Pemberian Efek shadow pada header.....	64
Gambar 4. 53 : Pemberian Footer bada background.....	65
Gambar 4. 54 : Pemberian efek shadow pada footer	66
Gambar 4. 55 : Pemberian teks pada background.....	66
Gambar 4. 56 : Penyimpanan hasil gambar	67
Gambar 4. 57 : Pembuatan garis penanda.....	68
Gambar 4. 58 : Buat kotak sesuai garis penanda	69
Gambar 4. 59 : Proses pengeditan.....	69
Gambar 4. 60 : Penandaan node.....	70
Gambar 4. 61 : Pemilihan tool untuk membentuk desain kaos.....	70
Gambar 4. 62 : Pembentukan pola kaos pertama.....	70
Gambar 4. 63 : Pembentukan pola kaos pertama.....	71
Gambar 4. 64 : Pembentukan pola kaos kedua	71
Gambar 4. 65 : Hasil akhir	72
Gambar 4. 66 : Pembuatan project baru.....	72
Gambar 4. 67 : Pemilihan kualitas dan penempatan lokasi project	73
Gambar 4. 68 : Penempatan video pada timeline.....	74
Gambar 4. 69 : Pemotongan video.....	74
Gambar 4. 70 : menghapus potongan video.....	75
Gambar 4. 72 : Pengubahan nama Layer	76
Gambar 4. 71 : Tampilan pembuatan dokumen baru.....	76
Gambar 4. 73 : Pembuatan tombol.....	77
Gambar 4. 74 : Proses pengeditan tombol	78
Gambar 4. 75 : Pengubahan nama instance	78
Gambar 4. 76 : Pemberian nama instance.....	79
Gambar 4. 77 : Pemberian semua tombol	79
Gambar 4. 78 : Pengubahan nama layer dan pemberian gambar katalog	80
Gambar 4. 79 : Pemberian Logo dan teks selamat datang	81
Gambar 4. 80 : Pembuatan animasi pada logo dan teks.....	81
Gambar 4. 81 : Pemberian Action script pada frame	82

Gambar 4. 82 : Tampilan menu utama.....	82
Gambar 4. 83 : Pemberian action script pada menu home.....	83
Gambar 4. 84 : Pembuatan background pada menu profil.....	84
Gambar 4. 85 : Pembuatan tombol profil.....	84
Gambar 4. 86 : Penambahan Kaos dan logo	85
Gambar 4. 87 : Penambahan text	86
Gambar 4. 88 : Tampilan menu home.....	86
Gambar 4. 89 : Pemberian action script pada menu profil.....	87
Gambar 4. 90 : Pemberian key frame.....	88
Gambar 4. 91 : Penambahan gambar dan text.....	88
Gambar 4. 92 : Tampilan menu profil.....	89
Gambar 4. 93 : Pemberian action script pada tombol desain	90
Gambar 4. 94 : Pengubahan text menjadi tombol	91
Gambar 4. 95 : Pengimportan gambar couple.....	92
Gambar 4. 96 : Penambahan gambar next dan pengubahan menjadi tombol	93
Gambar 4. 97 : Pemberian action script pada menu tutorial	94
Gambar 4. 98 : Pemberian video pada stage	95
Gambar 4. 99 : Video yang telah di import.....	96
Gambar 4. 100 : Tampilan Menu tutorial.....	96
Gambar 4. 101 : Pemberian background.....	97
Gambar 4. 102 : Pengubahan gambar menjadi tombol.....	98
Gambar 4. 103 : Pemberian nama tombol.....	98
Gambar 4. 104 : Hasil dari penambahan tombol.....	99
Gambar 4. 105 : Pemberian logo dan teks	100
Gambar 4. 106 : Tampilan menu simulasi	100
Gambar 4. 107 : Pemberian action script pada menu pola.....	101
Gambar 4. 108 : Pengubahan gambar menjadi tombol.....	101
Gambar 4. 109 : Pemberian action script tombol lengan.....	102
Gambar 4. 110 : Pemberian key frame dan penempatan pola lengan.....	103
Gambar 4. 111 : Hasil Menu pola	104
Gambar 4. 112 : Tampilan menu about me.....	105

Gambar 4. 113 : Tampilan menu utama.....	108
Gambar 4. 114 : Sub menu dari menu home (Desain).....	109
Gambar 4. 115 : Tampilan menu home.....	109
Gambar 4. 116 : Sub menu dari menu home (profil).....	110
Gambar 4. 117 : Video tutorial pada menu tutorial	110
Gambar 4. 118 : Tampilan pada menu simulasi.....	111
Gambar 4. 119 : Simulasi pemberian pola pada kain	111
Gambar 4. 120 : Animasi pemotongan kain.....	112
Gambar 4. 121 : Simulasi pemotongan kain.....	112
Gambar 4. 122 : Simulasi penyusunan pola.....	113
Gambar 4. 123 : Simulasi Jahit Pola.....	113
Gambar 4. 124 : Animasi jahit pola	114
Gambar 4. 125 : Proses pemilihan desain.....	114
Gambar 4. 126 : Proses pemberian desain	115
Gambar 4. 127 : Proses pemberian gerai pada kaos.....	115
Gambar 4. 128 : Proses sablon bagian kedua.....	116
Gambar 4. 129 : Proses sablon bagian pertama	116
Gambar 4. 130 : Hasil akhir simulasi.....	117
Gambar 4. 131 : Menu about me.....	117

INTISARI

Saat ini penyampaian suatu informasi sudah berkembang dengan pesat, mulai dari informasi perorangan, media cetak, radio, televisi, dan yang sekarang sering digunakan adalah internet. Diantara penyampaian informasi yang ada saat ini kunjungan juga sering dilakukan di suatu perusahaan. Untuk mempermudah pengunjung dalam memperoleh informasi diperlukan media untuk menyampaikan informasi yang tepat.

Dalam hal ini penulis tertarik untuk membuat suatu media penyampaian informasi dengan simulasi interaktif sebagai sarana pembelajaran, secara khusus media penyampaian informasi ini dibuat dengan menggunakan Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS3, Adobe Premiere Pro CS3 dan Corel Draw X3 untuk merancang aplikasi ini.

Aplikasi ini merupakan media informasi yang berfungsi untuk membantu pengguna dalam menampilkan informasi seputar perusahaan Gareng T-Shirt.

Kata kunci : Informasi, Simulasi interaktif.

ABSTRACT

Currently the delivery of an information has been growing rapidly, ranging from personal information, print media, radio, television, and are now commonly used is the internet. Delivery of information between the current visit is also often done in a visitor perusahaan. Untuk facilitate in obtaining necessary information media to convey the right information.

In this case the authors are interested in creating an information delivery medium to an interactive simulation as a learning tool, in particular medium of information delivery is made by using Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS3, Adobe Premiere Pro CS3 and Corel Draw X3 to design these applications.

This application is an information medium that serves to assist the user in displaying information about the company Gareng T-Shirt.

Keywords: *Information, interactive simulation.*