

**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**

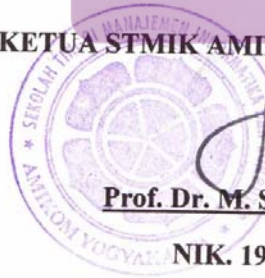


**Dhani Ariatmanto, S.Kom  
NIK. 190302197**



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

**KETUA STM IK 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:

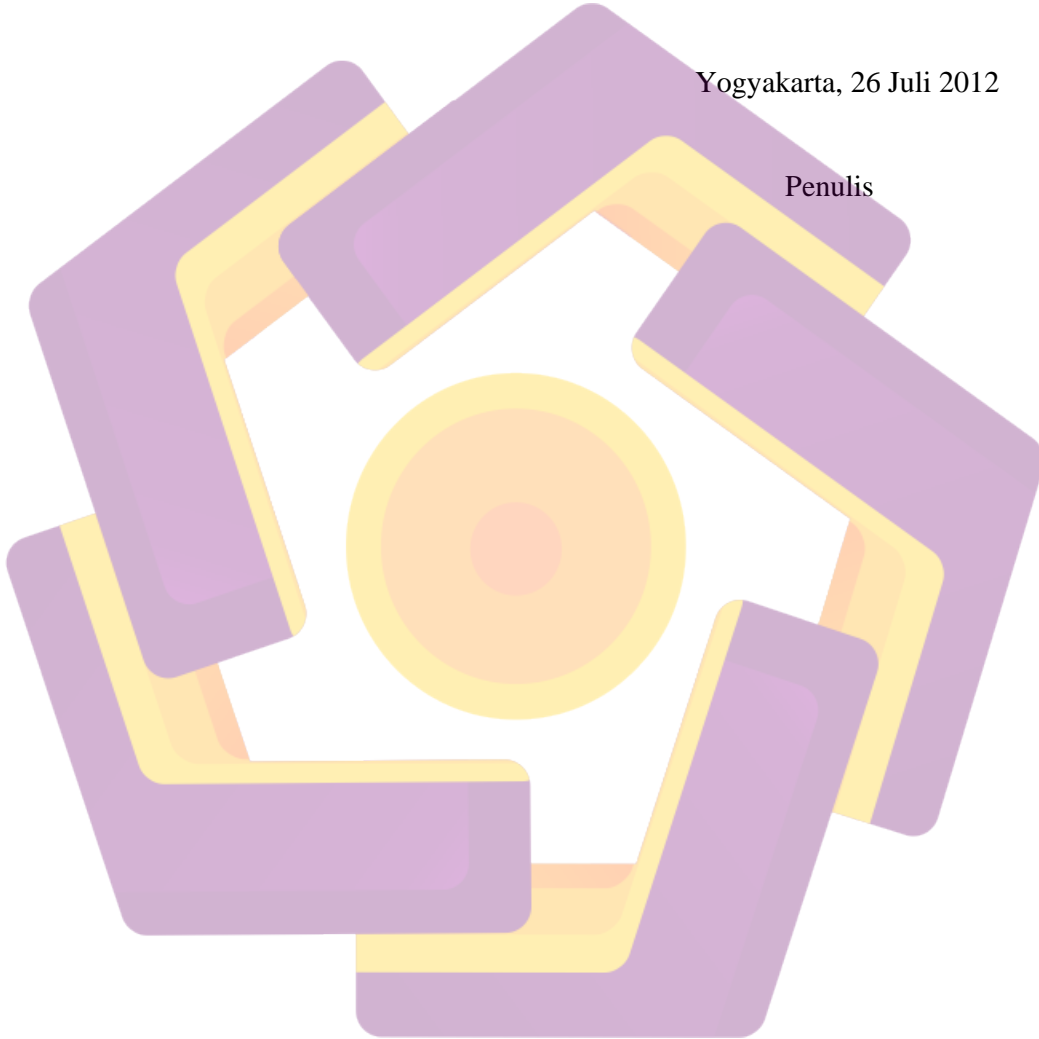
1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan motivasi dan masukan pada penulis dalam penyusunan tugas akhir.
3. Bapak Endarto selaku pemilik perusahaan Gareng T-Shirt.
4. Para 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
<b>BAB III TINJAUAN UMUM .....</b>	<b>26</b>
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
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>
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
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>119</b>
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.*