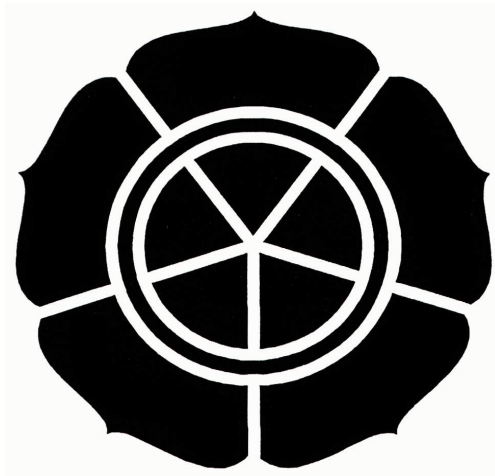


**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SALAH SATU  
MEDIA INFORMASI PADA CV. ASELIA  
YOGYAKARTA**



**Disusun oleh :**

**Tegas Pribadi : 06.02.6205**

**Endah Purwanti : 04.02.5552**

**PROGRAM DIPLOMA III  
JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
2010**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SALAH SATU MEDIA  
INFORMASI PADA CV. ASELIA  
YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tegas Pribadi**

**06.02.6211**

Telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 8 maret 2010

**DOSEN PEMBIMBING**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom**

**NIK. 190302107**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Sarjana Ahli Madya Komputer

Tanggal 8 maret 2010

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR  
MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SALAH SATU MEDIA  
INFORMASI PADA CV. ASELIA  
YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tegas Pribadi**

**06.02.6211**

Telah di pertahankan didepan penguji

Pada tanggal 25 february 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**M. Rudiyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**



Two handwritten signatures in black ink are present. The top signature is for Hanif Al Fatta, and the bottom signature is for M. Rudiyanto Arief. Each signature is written over a horizontal line.

## HALAMAN MOTTO

“ Semua manusia di ciptakan sempurna dengan segala kelebihan dan kekurangannya “

“ Sesuatu yang beda akan mudah di ingatorang laen “

“ Tidak ada sesuatu yang besar tanpa diawali sesuatu yang kecil “

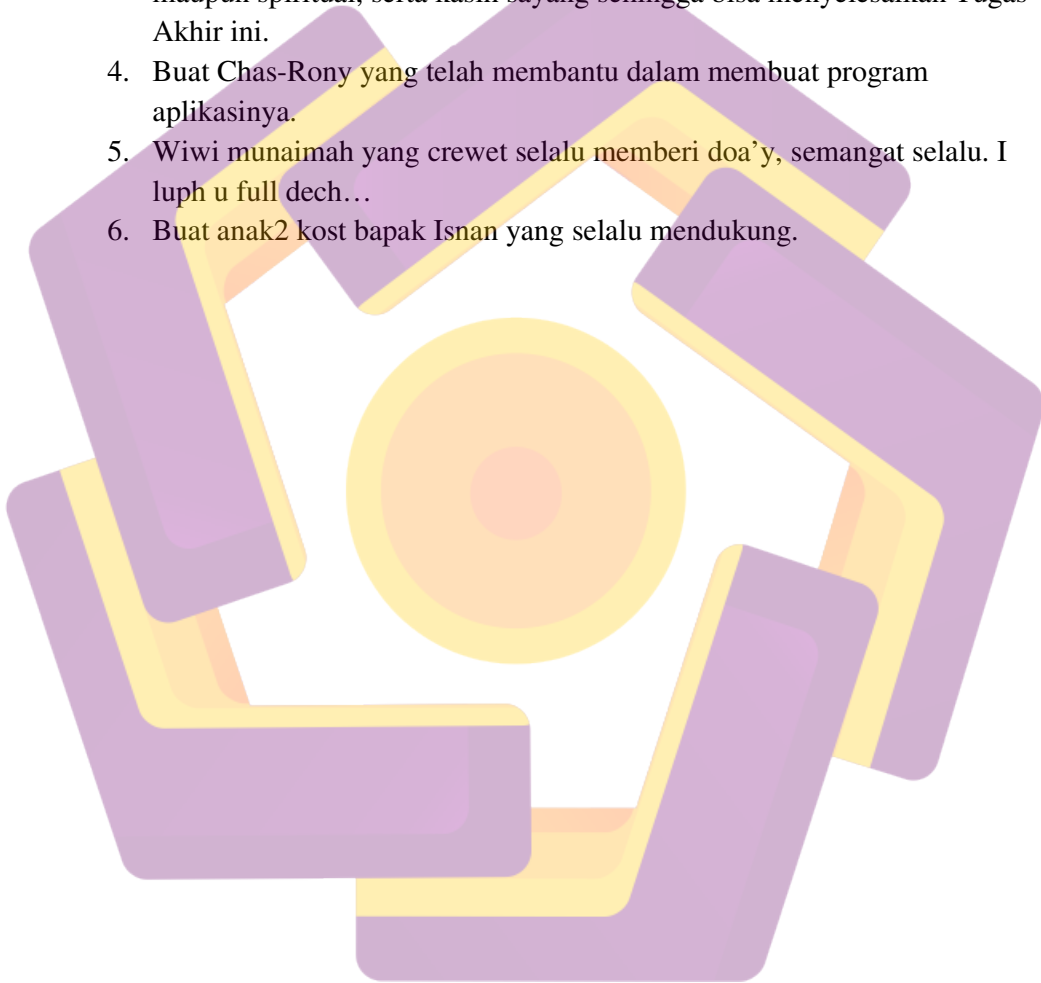
“ Berakit-rakit dahulu berenang ketepian, awas kelelep “

“ Berusaha untuk menjadi yang terbaik, tetapi jangan pernah menjadi bahwa kita yang terbaik”



## HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Terima kasih buat Allah SWT atas segala limpahan anugerah-Nya di dunia ini.
2. Nabi Muhammad SAW atas semua suri tauladan yang baik.
3. Terima kasih kepada orang tua ku yang telah memberi dukungan material maupun spiritual, serta kasih sayang sehingga bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Buat Chas-Rony yang telah membantu dalam membuat program aplikasinya.
5. Wiwi munaimah yang crewet selalu memberi doa'y, semangat selalu. I luph u full dech...
6. Buat anak2 kost bapak Isnan yang selalu mendukung.



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis persembahkan kehadiran Allah SWT atas segala berkah dan rahmat-Nya sehingga terselesaikannya tugas akhir dengan judul “Multimedia Interaktif Sebagai Salah Satu Saran Informasi Pada CV. Aselia Yogyakarta” yang merupakan salah satu syarat kelulusan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulisan tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa dukungan, bimbingan dan saran dari beberapa pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya serta ucapan terima kasih kepada :

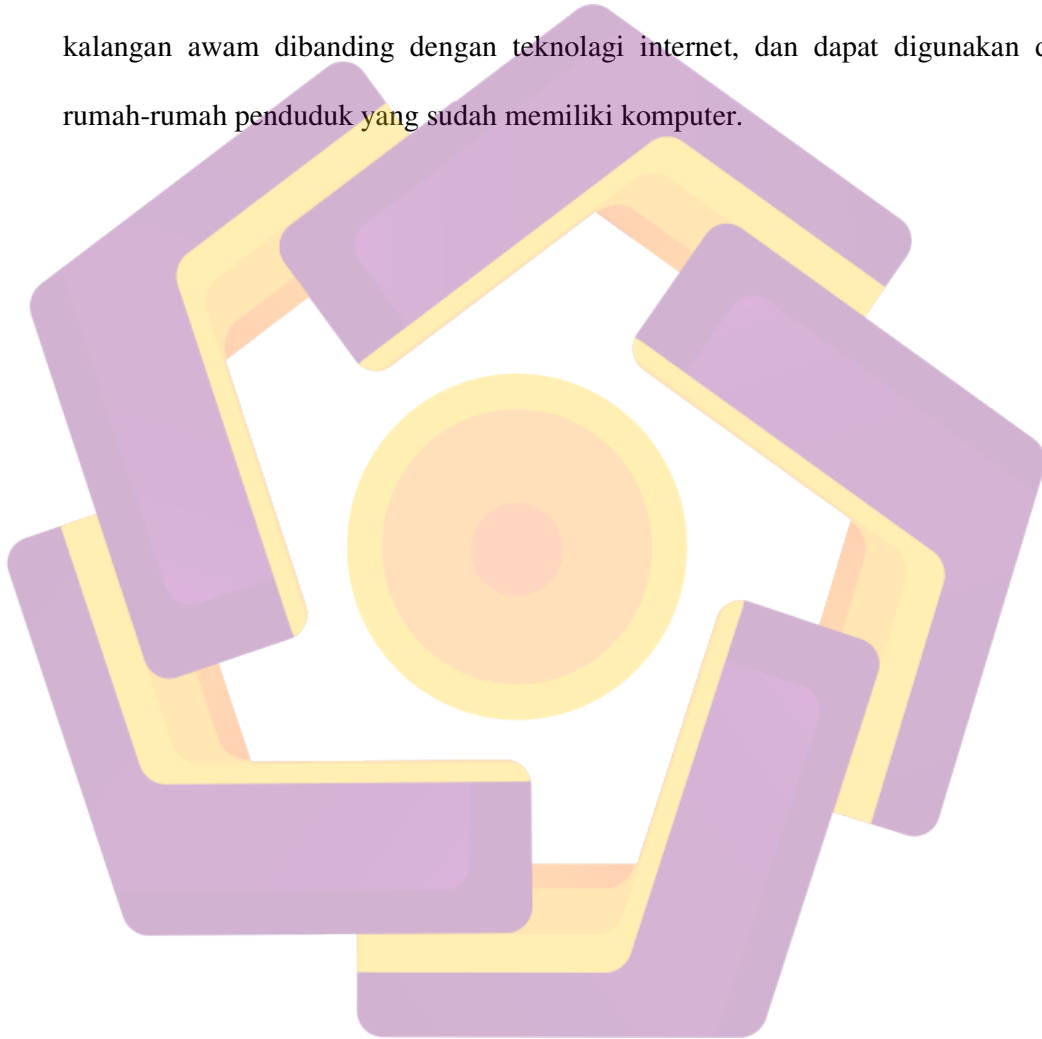
1. Bapak Prof.Dr.M. Muhammad Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak Erik Hadi Saputra , S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis sehingga terselesaikannya tugas akhir ini.
3. CV. Aselia yang telah bersedia menjadi tempat penelitian dan atas segala bantuannya.
4. Bapak, Ibu serta segenap keluarga yang terus memberikan dukungan dan doanya.
5. Semua pihak dan teman seperjuangan yang turut membantu dalam kelancaran Tugas Akhir ini.

## Abstraksi

Ilmu dan teknologi komputer saat ini berkembang dengan pesat. Banyak sekali aspek-aspek dalam dunia komputer yang bisa digali dan dikembangkan mulai dari perangkat keras, perangkat lunak maupun sistemnya. Hampir setiap tahun, setiap bulan, bahkan setiap minggu dunia komputer menawarkan penemuan dan pengembangan yang inovatif serta terkadang diluar jangkauan pemikiran masyarakat awam. Seiring dengan perkembangan komputer, penulis ingin mencoba membuat suatu CD Promosi interaktif untuk mempromosikan sebuah rental mobil CV. Aselia berbasis multimedia dalam rangka memenuhi tugas akhir dengan judul "Multimedia Interaktif Sebagai Salah Satu Media Informasi Pada CV. Aselia Yogyakarta"

Promosi yang selama ini dilakukan oleh pihak pimpinan kurang efektif dan bersifat terbatas karena hanya menggunakan brosur, poster, dan publikasi pada seminar-seminar. Sehingga diperlukan media promosi yang lebih efektif dan efisien yang dapat menembus target pasar yang diinginkan yakni pada kalangan masyarakat dalam dan luar daerah. Media promosi yang efektif dan efisien adalah berupa website dan CD promosi. Tetapi antara website dan CD promosi memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Website dapat diakses secara luas, dimanapun dan kapanpun. Akan tetapi website di Indonesia memiliki kelemahan pada bandwidth sehingga penggunaan media promosi melalui video, gambar dan animasi akan sangat sulit diakses, belum terjangkaunya semua daerah oleh internet, dan minimnya pengetahuan tentang internet pada daerah-daerah yang

jauh dari perkotaan, akibatnya promosi akan tidak efektif dan efisien bila menggunakan website tersebut. Sedangkan CD memiliki kelebihan pada mudahnya distribusi pada daerah-daerah terpencil yang tidak harus terkena jaringan internet, mudahnya memproduksi CD sendiri, mudah digunakan oleh kalangan awam dibanding dengan teknologi internet, dan dapat digunakan di rumah-rumah penduduk yang sudah memiliki komputer.





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN BERITA ACARA</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
1.7 Jadwal Penelitian .....	7
1.8 Penutup .....	7

## **BAB II DASAR TEORI**

2.1 Pengertian Profil Perusahaan .....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	8
2.3 Elemen-Elemen Multimedia .....	10
2.4 Langkah Pengembangan Sistem Multimedia .....	11
2.4.1 Mendefinisikan Masalah .....	11
2.4.2 Merancang Konsep .....	11
2.4.3 Merancang Isi .....	11
2.4.4 Merancang Naskah .....	12
2.4.5 Merancang Grafik .....	12
2.4.6 Memproduksi Sistem .....	12
2.4.7 Melakukan Tes Pemakai .....	12
2.4.8 Menggunakan Sistem .....	12
2.4.9 Memelihara Sistem .....	12
2.5 Struktur Aplikasi Multimedia .....	14
2.6 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) yang Digunakan.....	17
2.7 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) yang Digunakan.....	18

## **BAB III TINJAUAN UMUM**

3.1 Sejarah dan Latar Belakang CV. Aselia .....	32
3.2 Visi dan Misi .....	34
3.3 Struktur Organisasi .....	34
3.4 Unit Usaha .....	35

3.4.1 Bengkel AC .....	35
3.4.2 Rental Mobil .....	36
3.5 Unit Mobil dan Syarat Sewa .....	38

#### **BAB IV PEMBAHASAN MASALAH**

4.1 Identifikasi Masalah .....	40
4.2 Merancang Konsep .....	40
4.3 Merancang Isi .....	41
4.4 Menulis Naskah .....	42
4.5 Merancang Grafik .....	44
4.6 Memproduksi Sistem .....	49
4.6.1 Membuat Baground Menu .....	50
Dengan PhotoShop CS2	
4.6.2 Membuat Tombol dengan Macromedia .....	51
Flash MX 2004	
4.6.3 Membuat Animasi Tulisan Dengan .....	53
Swish Max	
4.6.4 Membuat halaman Aplikasi Dengan .....	54
Macromedia Director MX 2004	
4.6.5 Membuat Projector (.exe) .....	56
Menggunakan Macromedia Director MX 2004	
4.7 Mengetes Sistem Pemakai .....	57

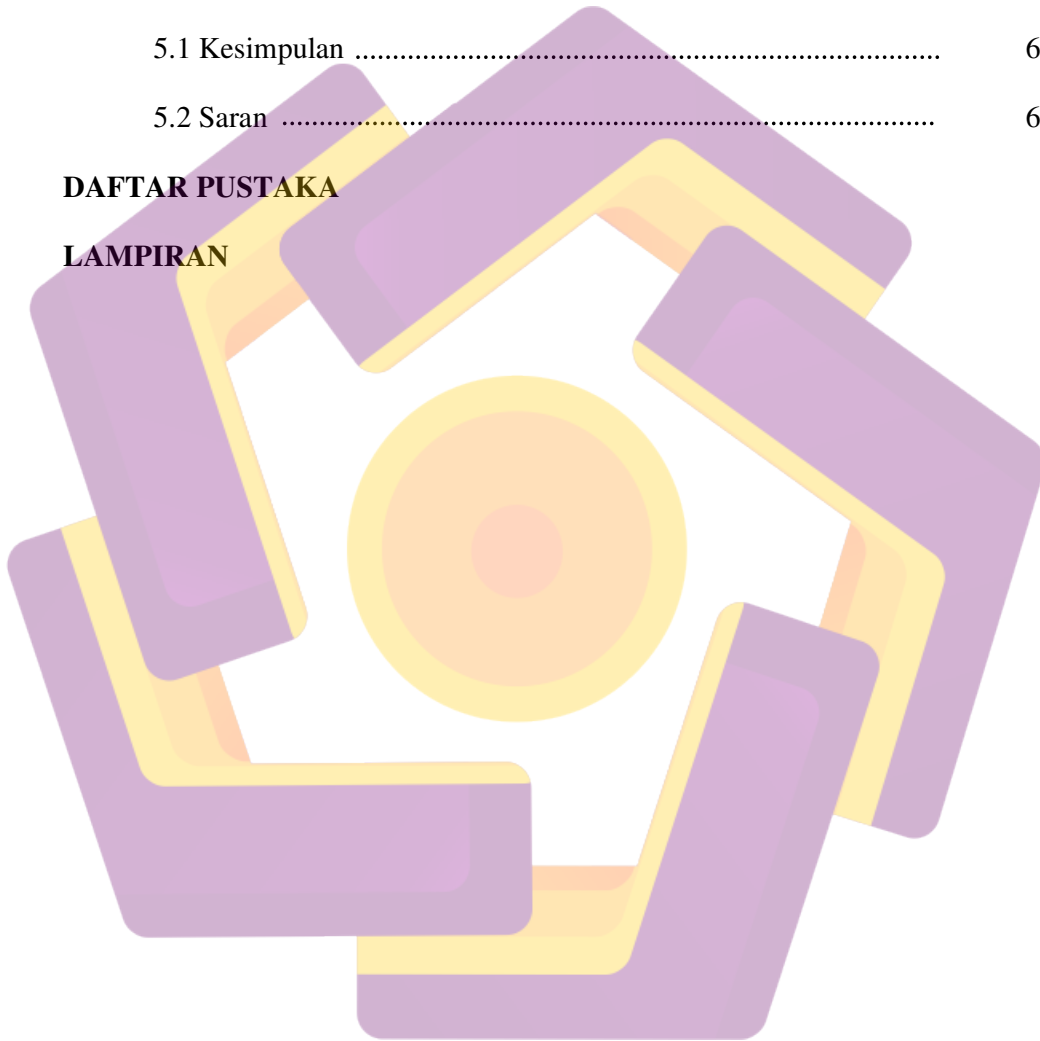
4.8 Menggunakan Sistem .....	61
4.9 Memelihara Sistem .....	63

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	64
5.2 Saran .....	65

**DAFTAR PUSTAKA**

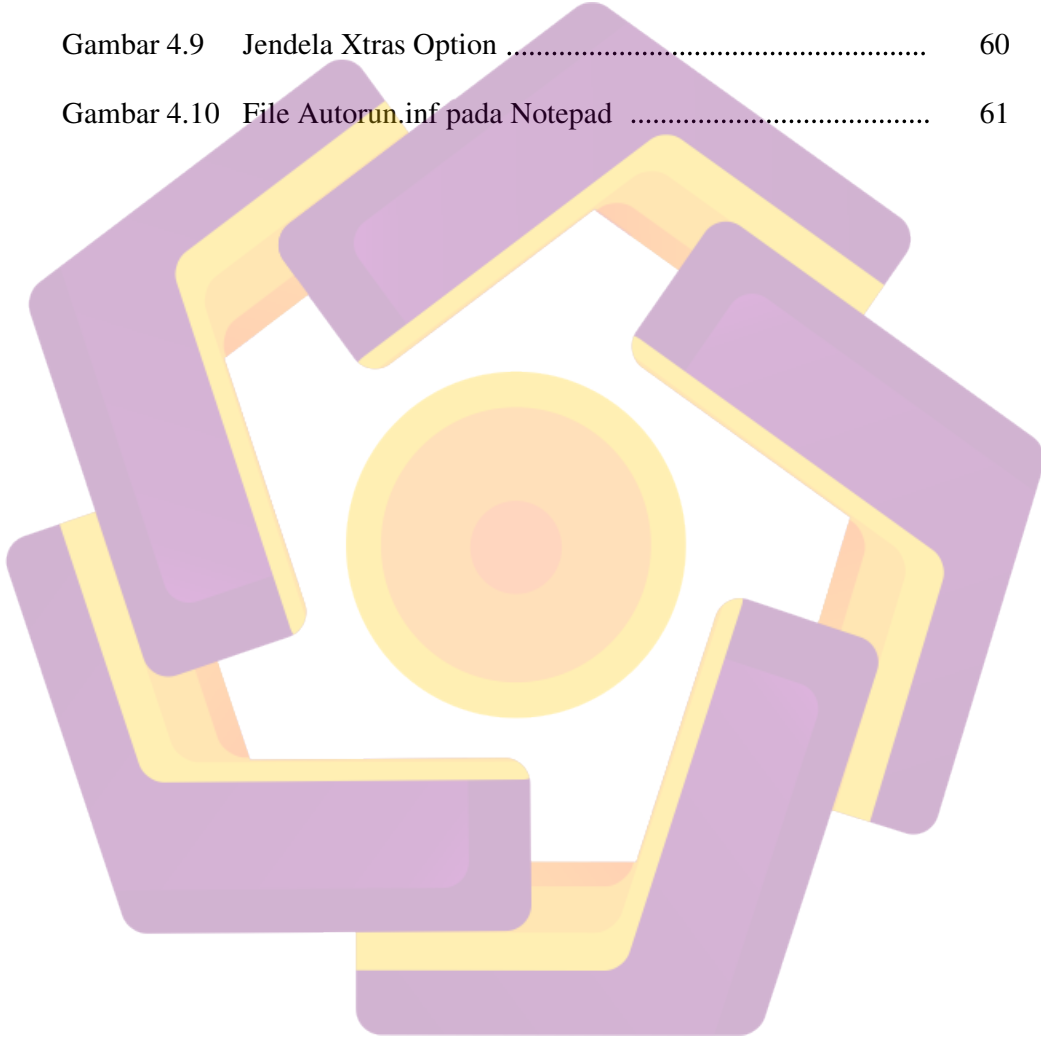
**LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Langkah Sistem .....	13
	Multimedia	
Gambar 2.2	Struktur Linier .....	14
Gambar 2.3	Struktur Hierarki .....	15
Gambar 2.4	Struktur Piramida.....	15
Gambar 2.5	Struktur Polar.....	16
Gambar 2.6	Tampilan Macromedia Director MX .....	19
Gambar 2.7	Tampilan Macromedia Flash MX .....	22
Gambar 2.8	Tampilan Adobe Photoshop C.S 2 .....	25
Gambar 2.9	Tampilan ToolBox Photoshop .....	26
Gambar 2.10	Tampilan Option Bar Photoshop .....	28
Gambar 2.11	Tampilan Palette Photoshop .....	29
Gambar 2.12	Tampilan SWISHmax .....	31
Gambar 3.1	Kantor CV. Aselia .....	33
Gambar 3.2	Susunan Struktural .....	35
Gambar 3.3	Bengkel AC .....	36
Gambar 3.4	Unit Mobil .....	37
Gambar 4.1	Rancangan Desain Menu Utama.....	45
Gambar 4.2	Rancangan Menu Profile .....	46
Gambar 4.3	Rancangan Tampilan Unit Usaha .....	47
Gambar 4.4	Rancangan Tampilan Menu Galery.....	48
Gambar 4.5	Tampilan Menu Untuk Mengatur File.....	50

Gambar 4.6	Pembuatan Tombol Pada Macromedia ..... Flash MX	53
Gambar 4.7	Animasi Tulisan pada SwishMax .....	54
Gambar 4.8	Membuat File Director menjadi File Exe .....	56
Gambar 4.9	Jendela Xtras Option .....	60
Gambar 4.10	File Autorun.inf pada Notepad .....	61



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rencana Kegiatan .....	7
Tabel 2.1	Tools pada Photoshop .....	26
Tabel 3.1	Unit Mobil .....	38

