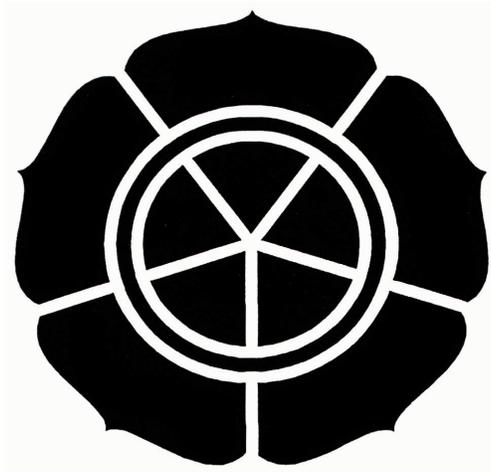


**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SALAH SATU
MEDIA INFORMASI PADA CV. ASELIA
YOGYAKARTA**



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, one above the other, positioned to the right of the examiners' names. The top signature is more stylized and the bottom one is more legible.

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 “

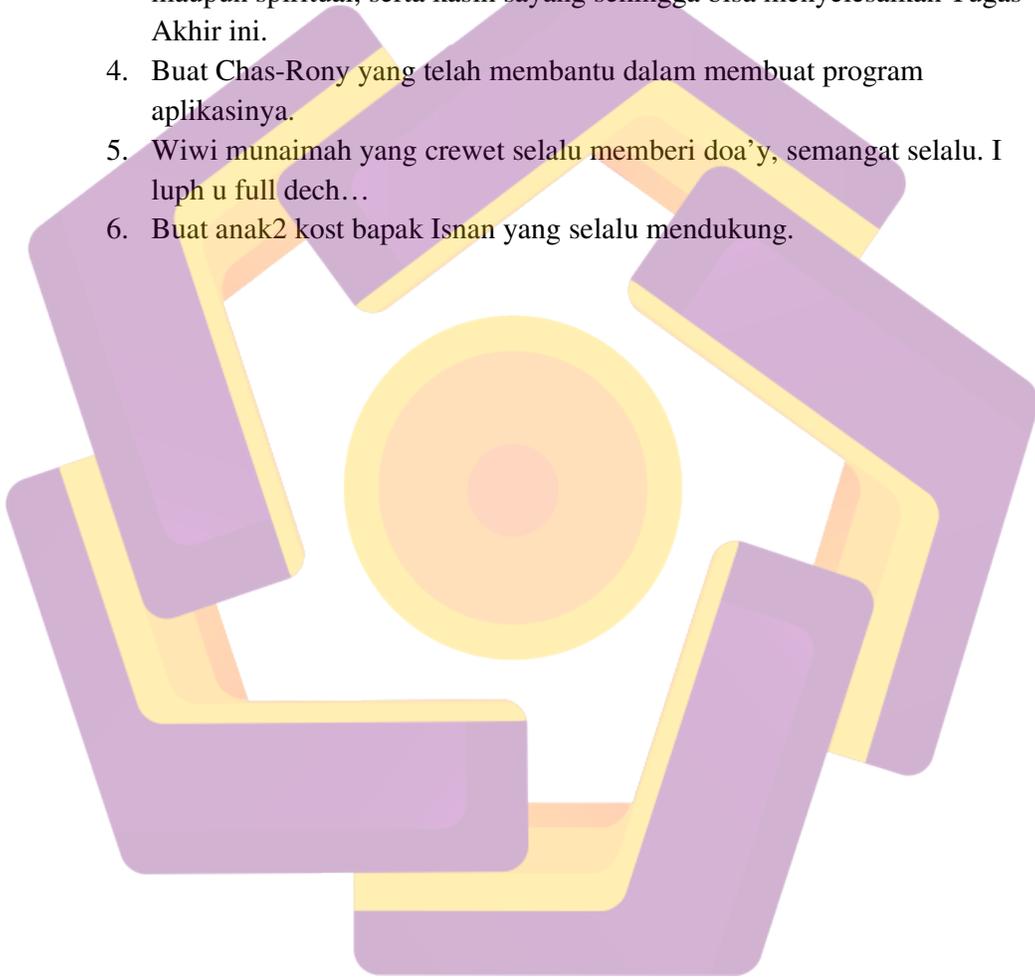
“ Berakit-rakit dahulu berenang ketepian, awas kelelep “

“ 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 :

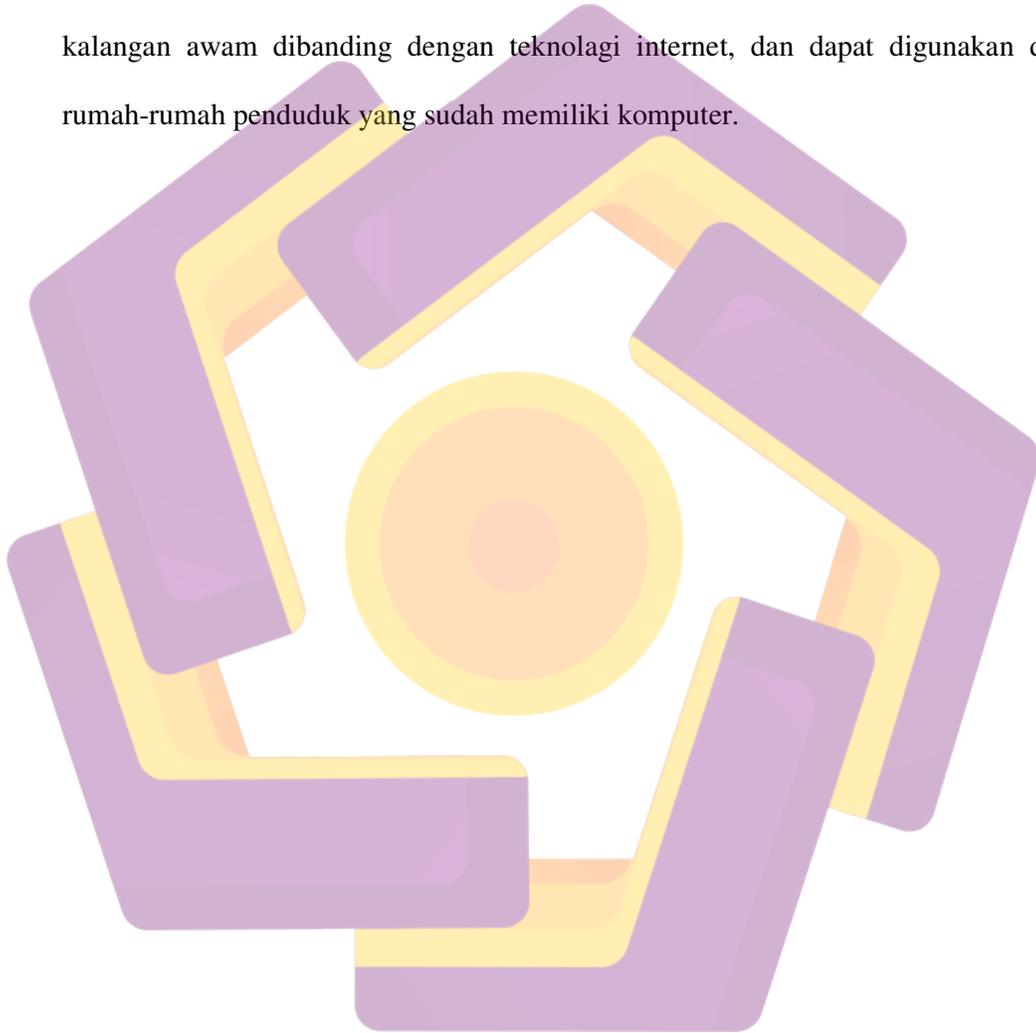
1. Bapak Prof.Dr.M. Muhammad Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak Erik Hadi Saputra , S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis sehingga terselesaikannya tugas akhir ini.
3. CV. Aselia yang telah bersedia menjadi tempat penelitian dan atas segala 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

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	
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

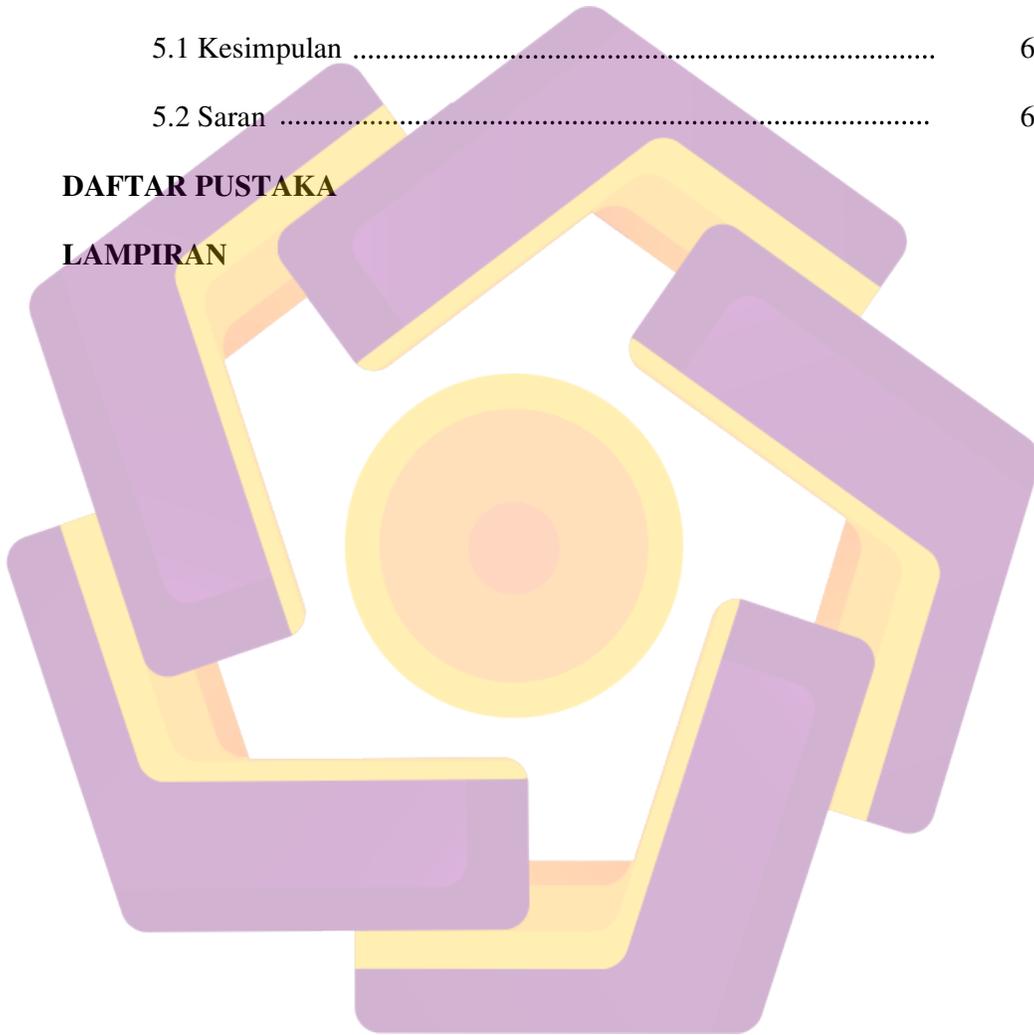
4.8 Menggunakan Sistem	61
4.9 Memelihara Sistem	63

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	65

DAFTAR PUSTAKA

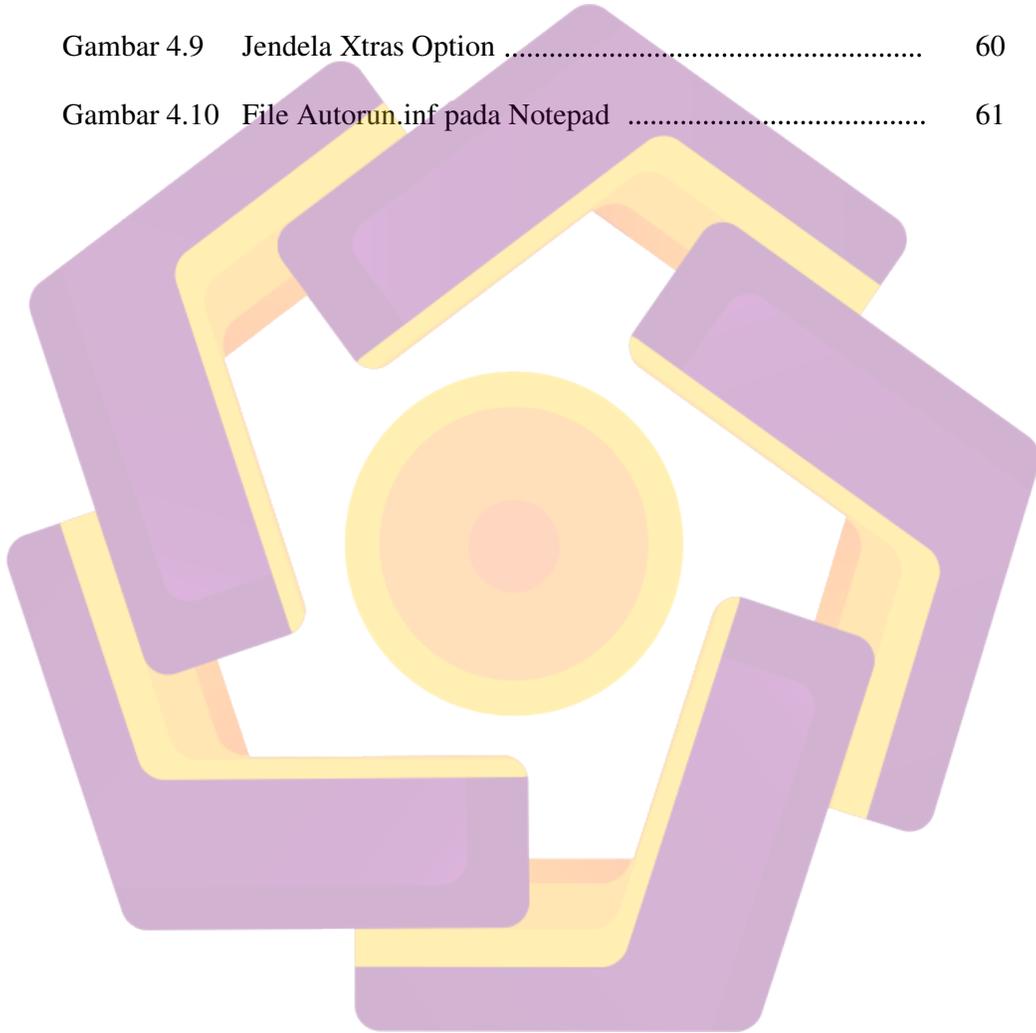
LAMPIRAN



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

