

PROFIL PERUSAHAAN GRAFINDO LITERA MEDIA “YOGYAKARTA”

BERBASIS MULTIMEDIA

TUGAS AKHIR



disusun oleh

AGUNG NUGROHO

06.02.6506

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM**

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Profil Perusahaan Grafindo Litera Media “Yogyakarta”

Berbasis Multimedia

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Nugroho

06.02.6506

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 9 Januari 2010

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom

NIK. 190302107

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Profil Perusahaan Grafindo Litera Media “Yogyakarta”

Berbasis Multimedia

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Nugroho

06.02.6506

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 26 April 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Armadvah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302063

Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom
NIK.190302037

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 28 April 2010**

**KEJURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
IASTITUT TEKNIK INFORMATIKA YOGYAKARTA**

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan ini dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Agustus 2010

Agung Nugroho

NIM. 06.02.6506

MOTTO

Menyerah berarti mati, terlahir sebagai pemenang.

(penulis)

Selangkah pasti untuk menuju kesuksesan.

(penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, kupersembahkan karya sederhana ini untuk :

Ayahanda dan Ibunda, yang senantiasa mengiring langkahku dengan penuh kepercayaan dan tanpa banyak mengeluh.

Kubingkiskan pula karyaku ini untuk :

- ❖ Rekan-rekan seperjuanganku yang penuh dengan semangat untuk melakukan perubahan ke arah yang lebih baik. Untuk kemajuan Indonesia tercinta.
- ❖ Teman-temanku di Villapens yang selalu menjadi support dalam menyelesaikan tugas ini.
- ❖ Grafindo Litera Media yang dengan tulus mau membimbing tanpa ada tedensi..
- ❖ Pak dosen Erik Hadi Saputra, S.Kom makasih telah membantuku menyelesaikan karya ini.
- ❖ Keluarga besar Natai Kuini, aku selalu merindukan menapakkan kaki di haribaanmu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas terselesainya Tugas Akhir ini dengan judul “Profile Perusahaan Grafindo Litera Yogyakarta Berbasis Multimedia” .

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

1. Bpk.Prof Drs. M. Suyanto, MM sebagai Direktur Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM”.
2. Bpk. Erik Hadi Saputra, S.kom selaku dosen pembimbing.
3. Bpk. Bintara S.S selaku manajer Grafindo Litera Media yang telah memberikan izin bagi saya untuk melakukan penelitian.
4. Semua teman-teman yang telah membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini banyak terjadi kesalahan dan kekurangannya oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dalam masa yang akan datang dapat penulis sempurnakan.

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini bermanfaat terutama bagi penulis pribadi serta pembaca pada umumnya, dan penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, Februari 2010

Penulis

Agung Nugroho

Jurusan Manajemen Informasi

STIMIK AMIKOM YOGYARTA

ABSTRACT

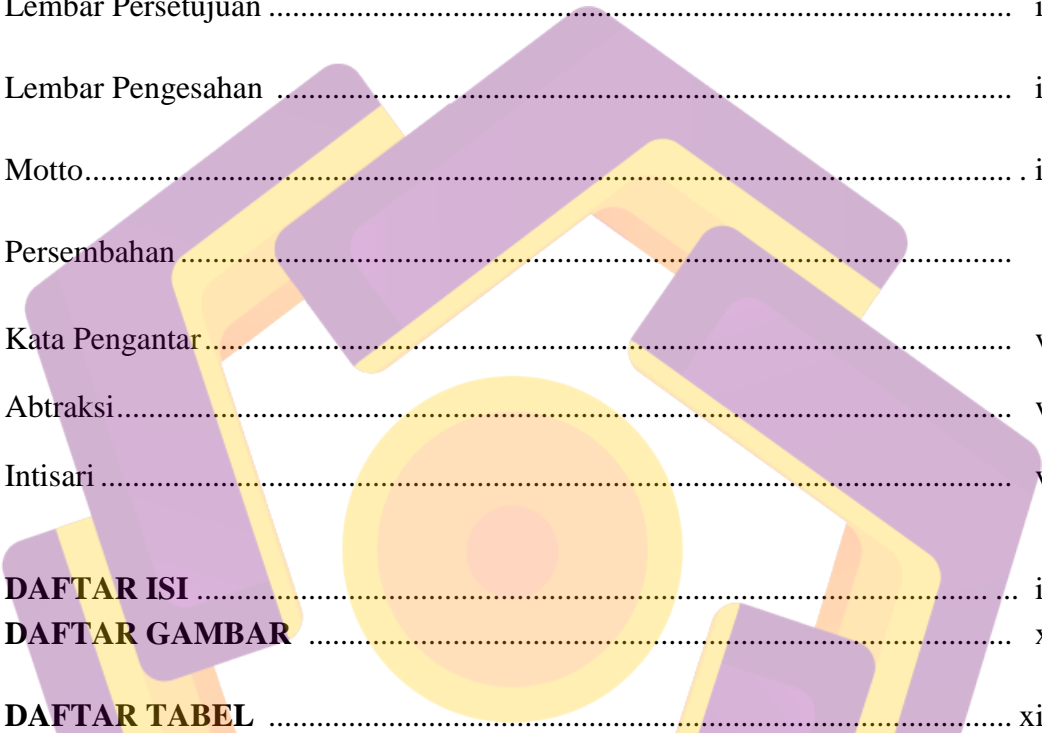
In this final compiler makes about interactive multimedia applications that will introducing Grafindo litera Media to the public as well as media promotion in addressing the increasingly competitive market. Interactive multimedia applications are based on computer information technology. Which tend to be more acceptable by society. Interactive multimedia is one form of information technology that combines images, text, sound, animation, and video into an information system useful for the community. Thus, the recipients are satisfied that the information received is accurate and interesting information. And when it's all done well, then an agency will have any "brand image" in the eyes of the public good.

In this Grafindo litera Media is one company that is engaged in publishing in Yogyakarta who want to improve the good image they already have and want to participate in healthy competition in the publishing world. Way to achieve this is to use the media information can be accessed by the public such as internet, television, radio, newspapers, magazines, and so forth. However, Grafindo litera Media not have a media that can be used as a media presentation and promotion of interest to reach out to the media. Media are able to realize this is the media that is packaged in an Interactive Multimedia. Because, this medium has the advantage to store more data on the relative appeal of other media. In addition, the presence of the Interactive Multimedia is also very necessary to provide complex information in support of presentations and collaborate with other parties.

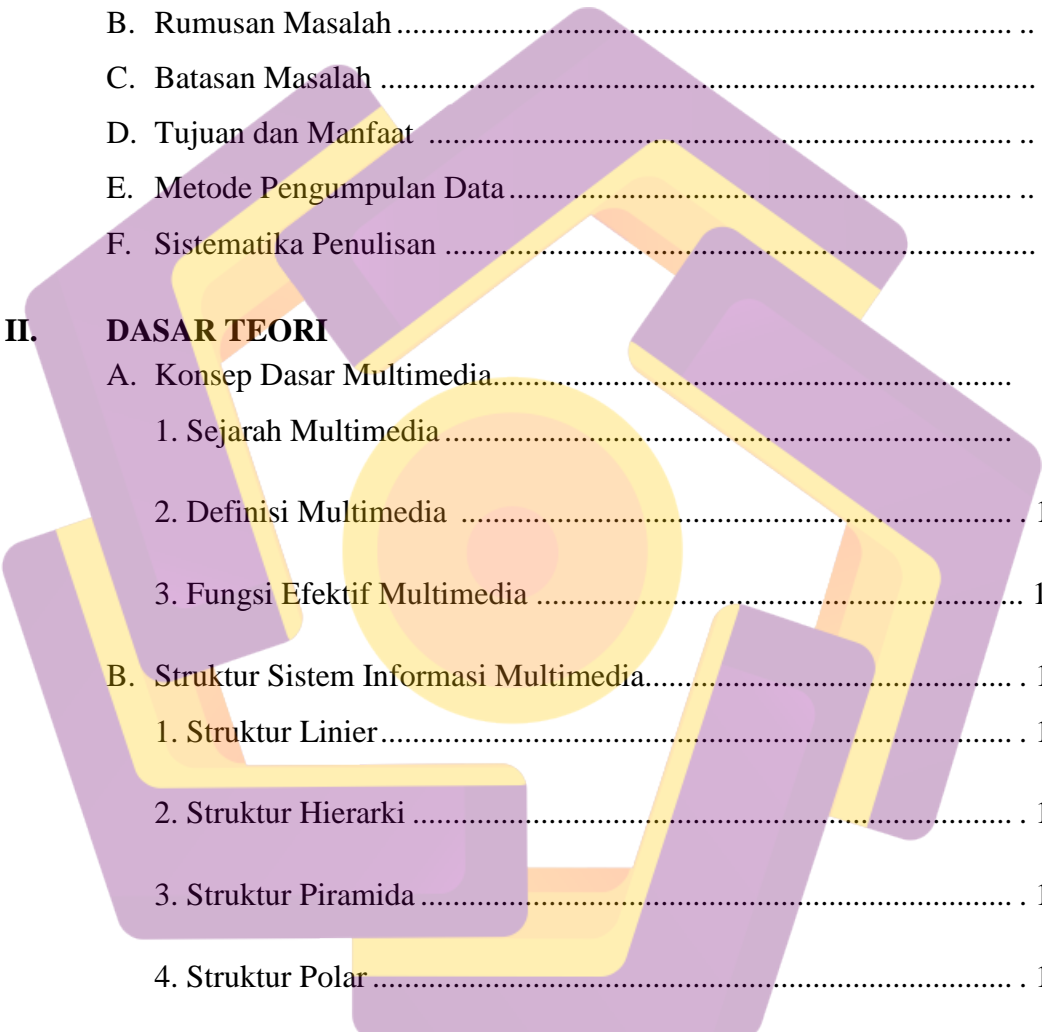
To create a media composer use Adobe Photoshop CS2 software for the design of graphic design, animation and interactive applications using Macromedia Director Mx 2004, Sothink Glanda, and for voice and video using Adobe Audition 1.5 and Adobe Premiere 1.5.

Keywords: *information, interactive, publishing*

DAFTAR ISI



Judul.....	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Motto.....	iv
Persembahan	v
Kata Pengantar.....	vi
Abstraksi.....	vii
Intisari	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi



I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan dan Manfaat.....	3
E. Metode Pengumpulan Data.....	4
F. Sistematika Penulisan.....	5
II. DASAR TEORI	
A. Konsep Dasar Multimedia.....	8
1. Sejarah Multimedia.....	8
2. Definisi Multimedia.....	10
3. Fungsi Efektif Multimedia.....	13
B. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	15
1. Struktur Linier.....	15
2. Struktur Hierarki.....	15
3. Struktur Piramida.....	16
4. Struktur Polar.....	16
C. Langkah – langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	17
D. Sistem Penyajian Multimedia.....	21
1. sistem Interaktif.....	21
2. Sistem Looping/Presentasi.....	22
E. sistem Perangkat Lunak (Software) Yang Digunakan.....	23

III. TINJAUAN UMUM PUSTAKA	
A. Gambaran Umum Grafindo	39
B. Struktur Organisasi	41
C. Strategi Organisasi	41
C.1 Filosofi	41
C.2 Visi, Misi dan Tujuan	42
D. Karyawan	43
D.1 Bintara	44
D.2 Kurniawan	44
D.3 Ismail	45
D.4 Mustafa	46
D.5 Sigit Budi P	47
D.6 Johan Effendi	47
D.7 Listiya Fauziyah	48
D.8 Guswanto	49
E. Produk Terbitan.....	49
F. Mitra Kerja Perusahaan.....	54
G. Peta.....	56
IV. PEMBAHASAN	
A. Mendefinisikan Masalah	58
B. Merancang Konsep.....	59
C. Merancang Isi.....	59
D. Merancang Naskah.....	59

E. Merancang Grafik 71

F. Memproduksi Sistem 73

G. Melakukan Tes Pemakaian 87

H. Menggunakan Sistem 88

I. Memelihara Sistem 90

J. Pengembangan Sistem 91

K. Implementasi Sistem 92

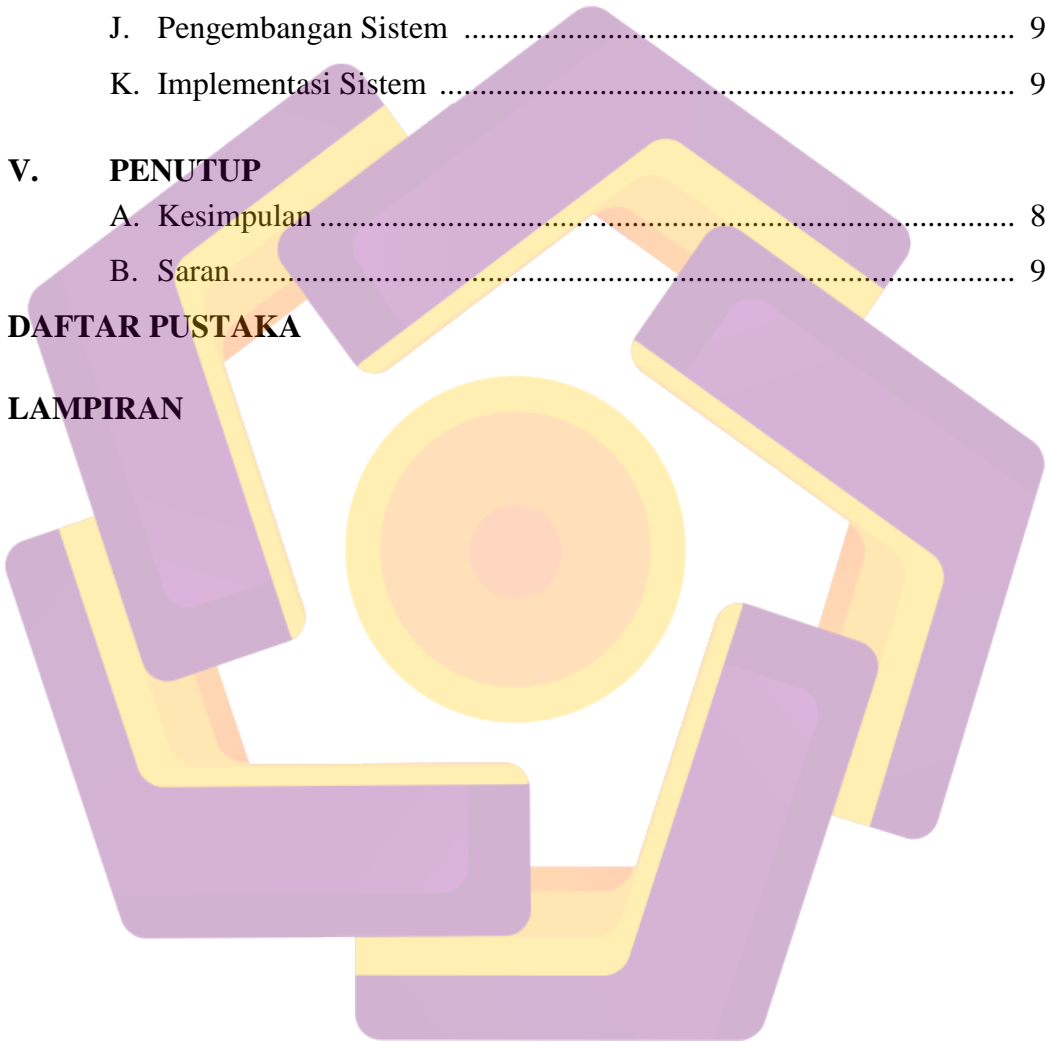
V. PENUTUP

A. Kesimpulan 89

B. Saran..... 90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Struktur Linier.....	15
Gambar 2.2 Desain Struktur Hierarki.....	15
Gambar 2.3 Desain Struktur Piramida.....	16
Gambar 2.4 Desain Struktur Polar.....	16
Gambar 2.5 Bagan arus proses sistem konvensional.....	20
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Photoshop CS 2.....	23
Gambar 2.7 Tampilan Multi Track Adobe Audition 1.5.....	27
Gambar 2.8 Tampilan Sothink Glanda.....	28
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Premiere 1.5.....	29
Gambar 2.10 Tampilan Macromedia MX 2004.....	32
Gambar 2.11 Tampilan Stage Macromedia MX 2004.....	33
Gambar 2.12 Tampilan Cast Macromedia MX 2004.....	33
Gambar 2.13 Tampilan Score Macromedia MX 2004.....	34
Gambar 2.14 Tampilan Menu Tool Macromedia MX 2004.....	35
Gambar 3.1 Logo Perusahaan.....	39
Gambar 3.2 Pendiri Grafindo Litera Media.....	40

Gambar 3.3 Struktur Organisasi Grafindo Litera Media	41
Gambar 3.4 Bintara.....	44
Gambar 3.5 Kurniawan.....	44
Gambar 3.6 Ismail.....	45
Gambar 3.7 Mustafa	46
Gambar 3.8 Sigit Budi	47
Gambar 3.9 Johan	47
Gambar 3.10 Listiya	48
Gambar 3.11 Wanto.....	49
Gambar 3.12 Cover Buku yang Pernah Terbit.....	53
Gambar 3.13 Peta Menuju Grafindo Litera Media	57
Gambar 4.1 Perancangan Struktur Hierarki.....	61
Gambar 4.2 Contoh perancangan Intro	63
<i>Gambar 4.3 Contoh perancangan Home.....</i>	<i>64</i>
Gambar 4.4 Contoh perancangan Profile.....	64
Gambar 4.5 Contoh perancangan Sejarah.....	65
Gambar 4.6 Contoh perancangan sub menu Visi&Misi.....	66
<i>Gambar 4.7 Contoh perancangan sub menu Tujuan.....</i>	<i>66</i>
Gambar 4.8 Contoh perancangan sub menu Mitra.....	67
Gambar 4.9 Contoh perancangan menu Employer.....	68
Gambar 4.10 Contoh perancangan sub menu Bintara	68

Gambar 4.11 Contoh perancangan menu Map	69
<i>Gambar 4.12 Contoh perancangan sub menu Photo</i>	<i>70</i>
Gambar 4.13 Contoh perancangan sub menu Bestseller Book.....	70
Gambar 4.14 Contoh perancangan sub menu Video	71
<i>Gambar 4.15 Tampilan Adobe photoshop CS 2</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 4.16 Tampilan Adobe Audition 1.5.....</i>	<i>75</i>
<i>Gambar 4.17 Tampilan Behavior Inspector</i>	<i>80</i>
Gambar 4.18 Tampilan Penggunaan Marker	82
Gambar 4.19 Tampilan Memproteksi file .dir	84
Gambar 4.20 Tampilan Create Projector	85
Gambar 4.21 Tampilan Projector Option	86
Gambar 4.22 Tampilan Aplikasi.....	87
Gambar 4.23 Tampilan Intro	92
Gambar 4.24 Tampilan Menu Utama	93
Gambar 4.25 Tampilan Menu Profile	93
Gambar 4.26 Tampilan Menu Sejarah.....	94
Gambar 4.27 Tampilan Menu Visi dan Misi	94
Gambar 4.28 Tampilan Menu Tujuan.....	95
Gambar 4.29 Tampilan Menu Mitra	95
Gambar 4.30 Tampilan Menu Employer	96
Gambar 4.31 Tampilan Menu Map.....	96

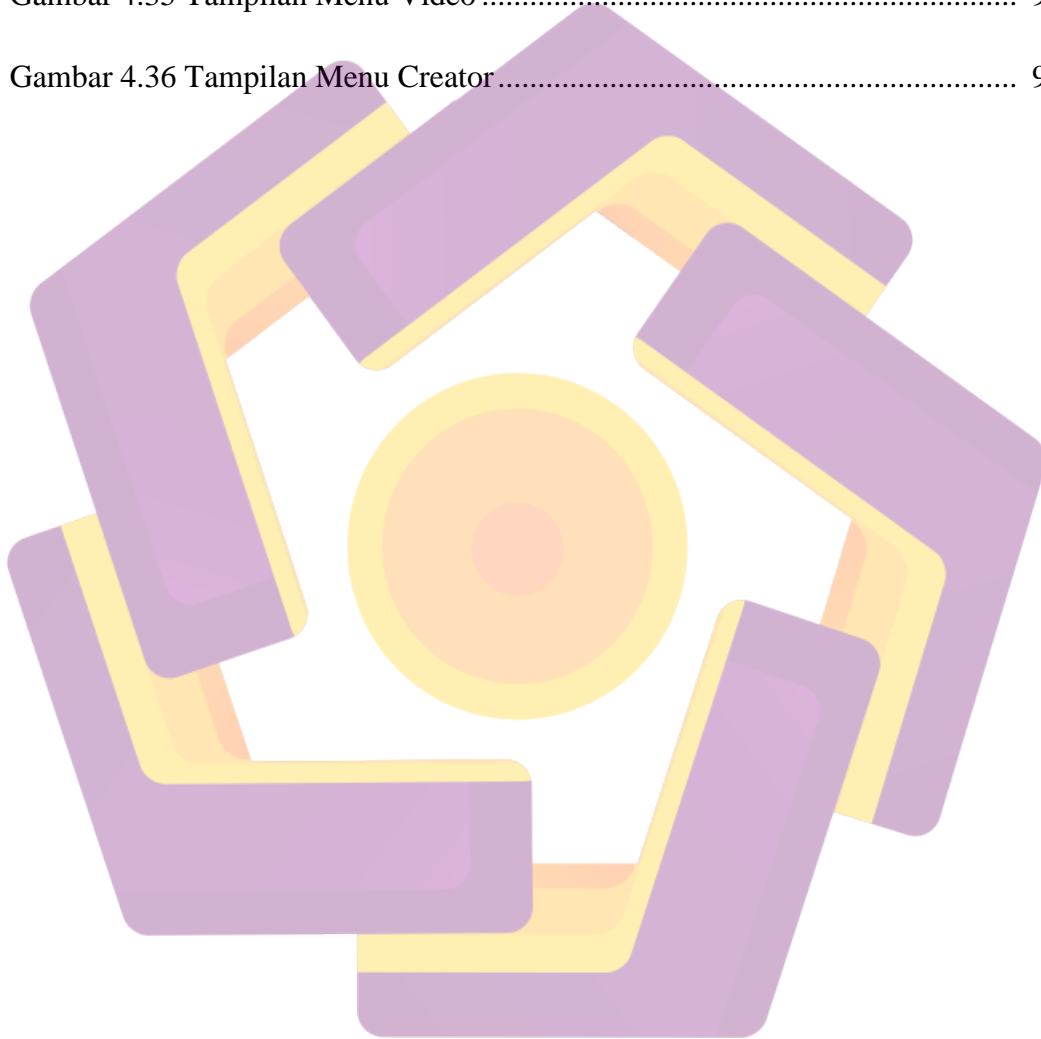
Gambar 4.32 Tampilan Menu Gallery 97

Gambar 4.33 Tampilan Sub menu Photo..... 97

Gambar 4.34 Tampilan Sub menu Bestseller Book..... 98

Gambar 4.35 Tampilan Menu Video 98

Gambar 4.36 Tampilan Menu Creator..... 99



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	7
Tabel 3.1 Daftar Buku yang Pernah Terbit.....	49

