

**PENERAPAN ADOBE FLASH SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
UNDANGAN PERNIKAHAN PADA PERCETAKAN KIDUNG**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh:

**Septian Bernadi**

**08.01.2383**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PENERAPAN ADOBE FLASH SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
UNDANGAN PERNIKAHAN PADA PERCETAKAN KIDUNG**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh:

**Septian Bernadi**

**08.01.2383**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

# PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

**Penerapan Adobe Flash Sebagai Media Informasi Undangan Pernikahan  
Pada Percetakan Kidung**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Septian Bernadi**

**08.01.2383**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 21 Maret 2013

**Dosen Pembimbing**

Agus Purwanto, M.Kom

**NIK. 190000001**

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

**Penerapan Adobe Flash Sebagai Media Informasi Undangan Pernikahan  
Pada Percetakan Kidung**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Septian Bernadi**

**08.01.2383**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 10 Juni 2013

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Akhmad Dahlan, S.Kom.**  
**NIK. 190302174**




**Bayu Setiaji, M.Kom.**  
**NIK. 190000003**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 10 Juni 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain, atau kelompok lain untuk mendapatkan gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat suatu 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, 12 Juni 2013

**Septian Bernadi**

**NIM: 08.01.2383**

## MOTTO

Motto :

1. You are someone in the world, but for someone you are the world!
2. Jadi Diri Sendiri, Cari Jati Diri, And Dapetin Hidup Yang Mandiri  
Optimis, Karena Hidup Terus Mengalir Dan Kehidupan Terus Berputar  
Sesekali Liat Ke Belakang Untuk Melanjutkan Perjalanan Yang Tiada Berujung
3. Tiada kenikmatan yang didapat melainkan setelah letih berusaha.
4. Ubahlah cara berfikirmu, maka duniamu juga akan berubah.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Seiring ucapan Praise GOD, aku ingin persembahkan hasil dari setiap tarikan nafas dan cucuran keringat ini untuk orang - orang yang kukasihi :

1. Setiap goresan tinta ini adalah wujud dari keagungan dan kasih sayang yang diberikan Kanjeng Gusti Yesus, terimakasih Give thank's atas berkat dan kekuatan yang telah dicurahkan kepada anakMu.
2. Untuk Eyang Putriku dan Pak Dadi, ya dengan caranya masing-masing memberi semangat, dorongan dan mendo'akanku
3. Buat Natanael Angga Soeryo Soelistyono , teman seperjuanganku, terimakasih brur, upahmu besar di sorga.
4. Spesial buat dia yang sedang disana. Muayana Mahfida. Wait me... ☺
5. Buat bonjret terima kasih atas pinjaman Dasinya, Buat Bendot terima kasih atas pinjaman laptopnya, randyman makasih telah meminjamkan sepatunya, yang telah banyak membantu untuk menyelesaikan tugas akhir ini dan pendadaran kemarin.
6. Buat teman-teman D3-TI'08, terima kasih sudah menerima kehadiranku. buat kebersamaan kita yang teramat manis saat kita sama - sama jalani perjuangan dalam penantian yang terkadang amat menjemukan.
7. Untuk teman-teman kost Nrera, tidak akan saya lupakan kalian semua, yang telah menemani saya di kost selama beberapa tahun ini.

**Septian Bernadi**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis tujukan Kepada Tuhan YME, yang telah memberikan berkat, petunjuk, bimbingan serta kemudahan bagi penulis, sehingga penulisan Tugas Akhir dengan judul “Penerapan Adobe Flash Sebagai Media Informasi Undangan Pernikahan Pada Percetakan Kidung” dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari sempurna, dan tidak akan selesai dengan baik tanpa adanya bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Diploma 3.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
4. Percetakan KIDUNG Offset and Printing Solution.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan tugas akhir ini.

Akhir kata, Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Juni 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
1.7 Rencana Kegiatan.....	7
<b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1 Pengertian Umum Multimedia.....	8
2.1.2 Elemen-Elemen Multimedia.....	9
2.2 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	14
2.2.1 Struktur Linier.....	14
2.2.2 Struktur Hierarki.....	14
2.2.3 Struktur Non Linier.....	15
2.2.4 Struktur Komposit.....	15
2.3 Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	16

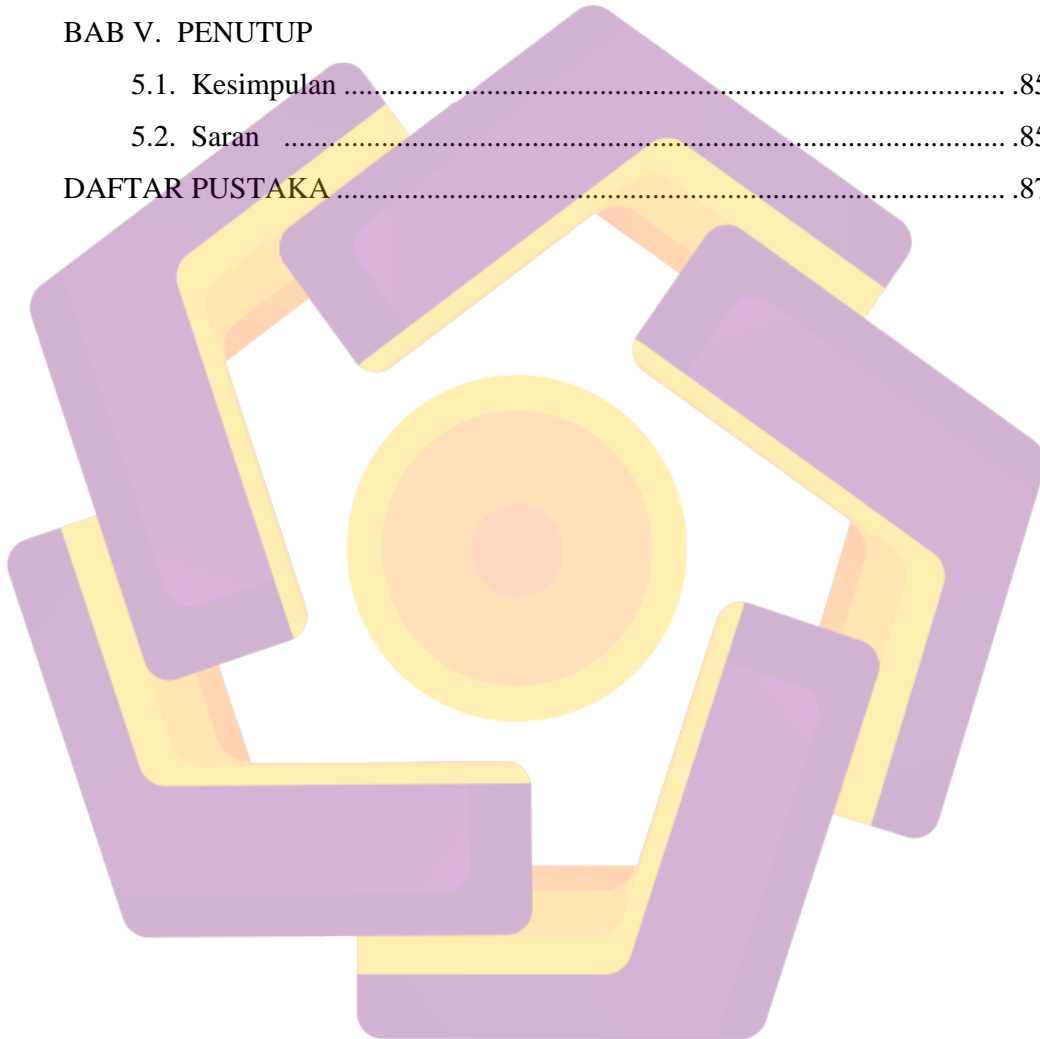
2.4	Interaksi Manusia Dan Komputer .....	19
2.4.1	Manusia .....	20
2.4.2	Komputer .....	22
2.4.3	Interaksi .....	23
2.4.4	Ragam Dialog Interaktif .....	24
2.5.	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	25
2.5.1	Adobe Photoshop.....	25
2.5.1.1	Format File .....	29
2.5.2	Corel Draw .....	31
2.5.2.1	Bitmap Dan Vektor.....	32
2.5.2.2	Fasilitas Dasar Corel Draw.....	33
2.5.3	Adobe Flash.....	36
2.5.3.1	Adobe Flash CS3.....	37
<b>BAB III. GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b>		
3.1.	Perkembangan Perusahaan.....	39
3.2.	Visi dan Misi Perusahaan.....	39
3.2.1	Visi Perusahaan.....	40
3.2.2	Misi Perusahaan.....	40
3.3	Kondisi Perusahaan.....	40
3.3.1	Pesaing industri.....	41
3.3.2	Ancaman Pendetang Baru.....	42
3.3.3	Kekuatan Tawar Pemasok.....	42
3.4	Organisasi Perusahaan .....	43
3.5	Tugas dan Tanggung Jawab.....	44
3.5.1	Komisaris Utama.....	44
3.5.2	Komisaris.....	44
3.5.3	Direktur Utama.....	44
3.5.4	Direktur.....	44
3.5.5	Manajer Umum.....	45
3.5.6	Manajer Akutansi dan Keuangan.....	45
3.5.7	Manajer Penjualan.....	46

3.5.8 Manajer Personalia.....	46
3.5.9 Manajer Produksi.....	46
3.5.10 Shift Manager.....	46
3.5.11 EDP (Elektronik Data Processing).....	46

#### BAB IV. PEMBAHASAN

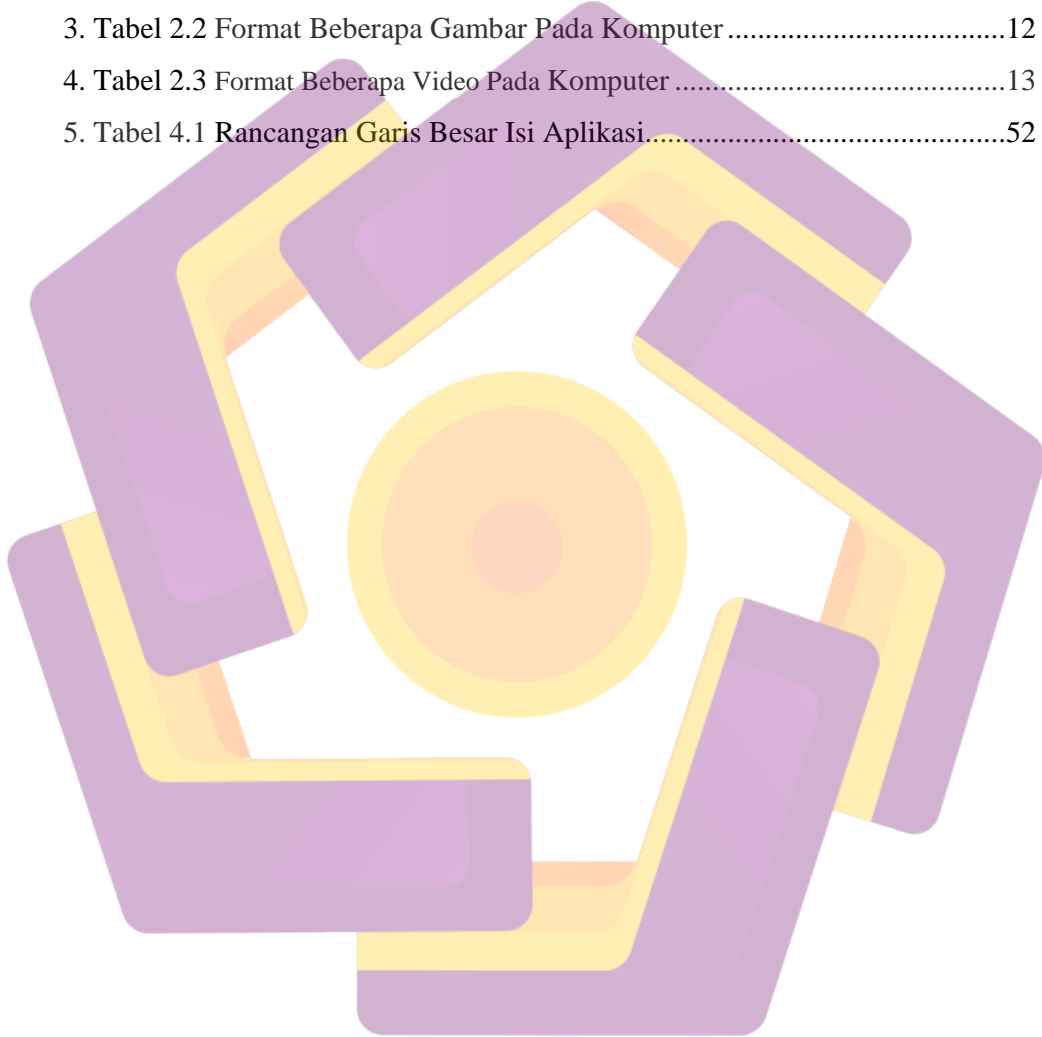
4.1 Mengidentifikasi Masalah.....	47
4.2 Merancang Isi.....	48
4.3 Merancang Naskah.....	52
4.4 Merancang Grafik .....	54
4.4.1 Gambar Rancangan Grafik.....	55
4.4.1.1 Halaman Intro.....	55
4.4.1.2 Halaman Menu Utama.....	55
4.4.1.3 Home .....	57
4.4.1.4 Halaman Akad Nikah .....	57
4.4.1.5 Halaman Resepsi .....	58
4.4.1.6 Halaman Keluarga.....	59
4.4.1.7 Halaman History.....	59
4.4.1.8 Halaman Denah Lokasi .....	60
4.4.1.9 Halaman Keluar.....	60
4.5 Memproduksi Sistem .....	61
4.5.1 Pembuatan Desain Grafis .....	61
4.5.1.1 Corel Draw X3.....	61
4.5.1.2 Adobe Photoshop CS3.....	63
4.5.2 Pembuatan Animasi.....	67
4.5.3 Membuat Aplikasi Menggunakan Adobe Flash CS3 .....	67
4.5.4 Proses Pengintegrasian Pada Adobe Flash CS3 .....	67
4.5.5 Memasukan Obyek Kedalam Adobe flash CS3 .....	68
4.5.6 Membuat Dan Mengimport Data.....	68
4.5.7 Membuat Tombol .....	69
4.5.8 Membuat File .EXE.....	71
4.5.9 Gambar Form Dand Script Utama.....	72

4.6	Melakukan Pengetesan Sistem.....	78
4.7	Menggunakan Sistem.....	82
4.8	Memelihara Sistem .....	82
4.8.1	Pemeliharaan Hardware .....	83
4.8.2	Pemeliharaan Software.....	83
<b>BAB V. PENUTUP</b>		
5.1.	Kesimpulan .....	.85
5.2.	Saran .....	.85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>.87</b>



## DAFTAR TABEL

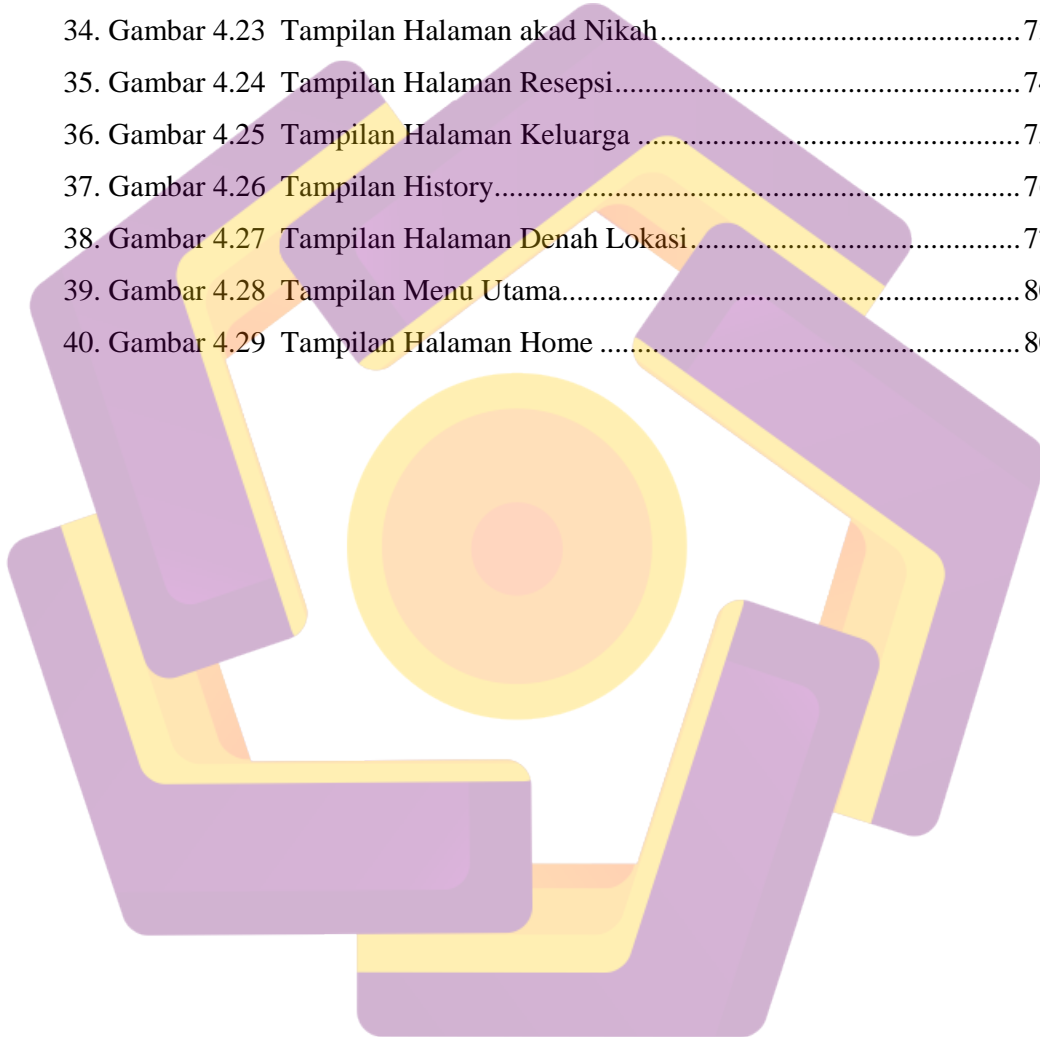
	Hal
1. Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan .....	7
2. Tabel 2.1 Format Berkas Suara Pada Komputer .....	10
3. Tabel 2.2 Format Beberapa Gambar Pada Komputer .....	12
4. Tabel 2.3 Format Beberapa Video Pada Komputer .....	13
5. Tabel 4.1 Rancangan Garis Besar Isi Aplikasi.....	52



## DAFTAR GAMBAR

	Hal
1. Gambar 2.1 Desain Struktur Linier.....	14
2. Gambar 2.2 Desain Struktur Hierarki.....	14
3. Gambar 2.3 Desain Struktur Non Linier.....	15
4. Gambar 2.4 Desain Komposit.....	15
5. Gambar 2.5 Struktur Pengembangan Sistem.....	18
6. Gambar 2.6 Prinsip Kerja Sistem Komputer.....	22
7. Gambar 2.7 Proses Eksekusi Instruksi.....	23
8. Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop.....	30
9. Gambar 2.10 Tampilan Corel Draw X3.....	32
10. Gambar 2.12 Tampilan Adobe Flash CS3.....	37
11. Gambar 3.1 Lima Kekuatan Bersaing Porter.....	41
12. Gambar 3.2 Struktur Organisasi Perusahaan Pada Percetakan Kidung.....	43
13. Gambar 4.1 Struktur Hierarki Yang Digunakan.....	49
14. Gambar 4.3 Rancangan Halaman Intro.....	55
15. Gambar 4.4 Halaman Menu Utama.....	55
16. Gambar 4.5 Rancangan Halaman Home.....	57
17. Gambar 4.6 Rancangan Halaman Akad Nikah.....	57
18. Gambar 4.7 Rancangan Halaman Resepsi.....	58
19. Gambar 4.8 Rancangan Halaman Keluarga.....	59
20. Gambar 4.9 Rancangan Halaman History.....	59
21. Gambar 4.10 Rancangan Halaman Denah Lokasi.....	60
22. Gambar 4.11 Rancangan Halaman Keluar.....	60
23. Gambar 4.12 Lembar Kerja Pada Corel Draw X3.....	62
24. Gambar 4.13 Membuat Gambar Corel Draw X3.....	63
25. Gambar 4.14 New File Adobe Photoshop.....	64
26. Gambar 4.15 Lembar Kerja Pada Adobe Photoshop CS3.....	65
27. Gambar 4.16 Mengedit Gambar Pada Adobe Potoshop CS3.....	66
28. Gambar 4.17 Import File Adobe Flash CS3.....	69

29. Gambar 4.18	Cara Membuat Tombol .....	70
30. Gambar 4.19	Jendela Pengeditan Tombol .....	70
31. Gambar 4.20	Tombol .....	71
32. Gambar 4.21	Tampilan Membuat File EXE .....	71
33. Gambar 4.22	Tampilan Halaman Home .....	72
34. Gambar 4.23	Tampilan Halaman akad Nikah.....	73
35. Gambar 4.24	Tampilan Halaman Resepsi.....	74
36. Gambar 4.25	Tampilan Halaman Keluarga .....	75
37. Gambar 4.26	Tampilan History.....	76
38. Gambar 4.27	Tampilan Halaman Denah Lokasi.....	77
39. Gambar 4.28	Tampilan Menu Utama.....	80
40. Gambar 4.29	Tampilan Halaman Home .....	80



## INTISARI

Di zaman globalisasi yang semakin maju dan berkembang pada saat ini, teknologi sangat memegang peranan penting dalam menunjang kebutuhan manusia yang tidak ada habisnya. Untuk itu saya akan merancang sebuah Flash wedding yang bertujuan untuk memajukan dunia informasi. Sistem media informasi yang saya rancang adalah "Penerapan Adobe Flash Sebagai Media Informasi Undangan Pernikahan Pada Percetakan Kidung" yang berguna untuk mempermudah pengguna mengetahui informasi pernikahan dan bisa juga di jadikan sebuah souvenir pernikahan

Dengan Penerapan Adobe Flash sebagai media informasi undangan pernikahan ini diharapkan dapat mempermudah kebutuhan pengguna. Undangan pernikahan merupakan media informasi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah kabar kepada seluruh, teman, maupun saudara.

Cara menjalankan Undangan ini adalah user memilih informasi mana yang user inginkan dalam Flash wedding ini. Dengan cara user menggerakkan kursor, dan memilih button mana yang akan di pilih. Setelah memilih button yang telah dipilih, akan keluar informasi mana yang telah user pilih tentang informasi pernikahan tersebut. Dengan adanya Flash Wedding ini diharapkan para pengguna layanan media informasi undangan dapat lebih terbantu dengan segala fitur dan informasi yang ada dalam flash wedding ini.

**Kata kunci** : Undangan pernikahan, Percetakan Kidung, Media Informasi, Flash Wedding



## ABSTRACT

*In era globalization increasingly developed and developing currently, technology very holds role important in supporting human needs endless. For that I would design a Flash wedding that aims to advance the world of information. Information media system that I designed is "The application Adobe Flash Media Information For Wedding Invitation Printing In Kidung" useful to facilitate users to find out information on marriage and can also make a wedding gift.*

*With the implementation of Adobe Flash as a medium wedding invitations information is expected to facilitate the needs of the user. Wedding invitation is a medium of information that is used to convey the news to all, friends, and relatives.*

*How to run this invitation is user choose what the user wants in this wedding Flash. That way the user moves the cursor, and a button to choose which one will be selected. After selecting the button that has been selected, it will come out the information which has information about the user choose the wedding. With the Flash Wedding is expected that the media service users can be more helpful to get an invitation with all the features and information contained in this wedding flash.*

**Keywords:** *Wedding Invitations, Printing in Kidung, Media Information, Flash Wedding*

