

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA RUMAH MAKAN
SEGO WIWIT PRAMBANAN YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

ROHMAD AGUNG NUGRAHA	04.02.5426
JIYONO	04.02.5428
ENI DWI ASTUTI	04.02.5454
ADE SARI	04.02.5463

**MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
"AMIKOM"
YOGYAKARTA**

2007

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA RUMAH MAKAN
SEGO WIWIT PRAMBANAN YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat kelulusan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM"
Yogyakarta



Disusun Oleh :

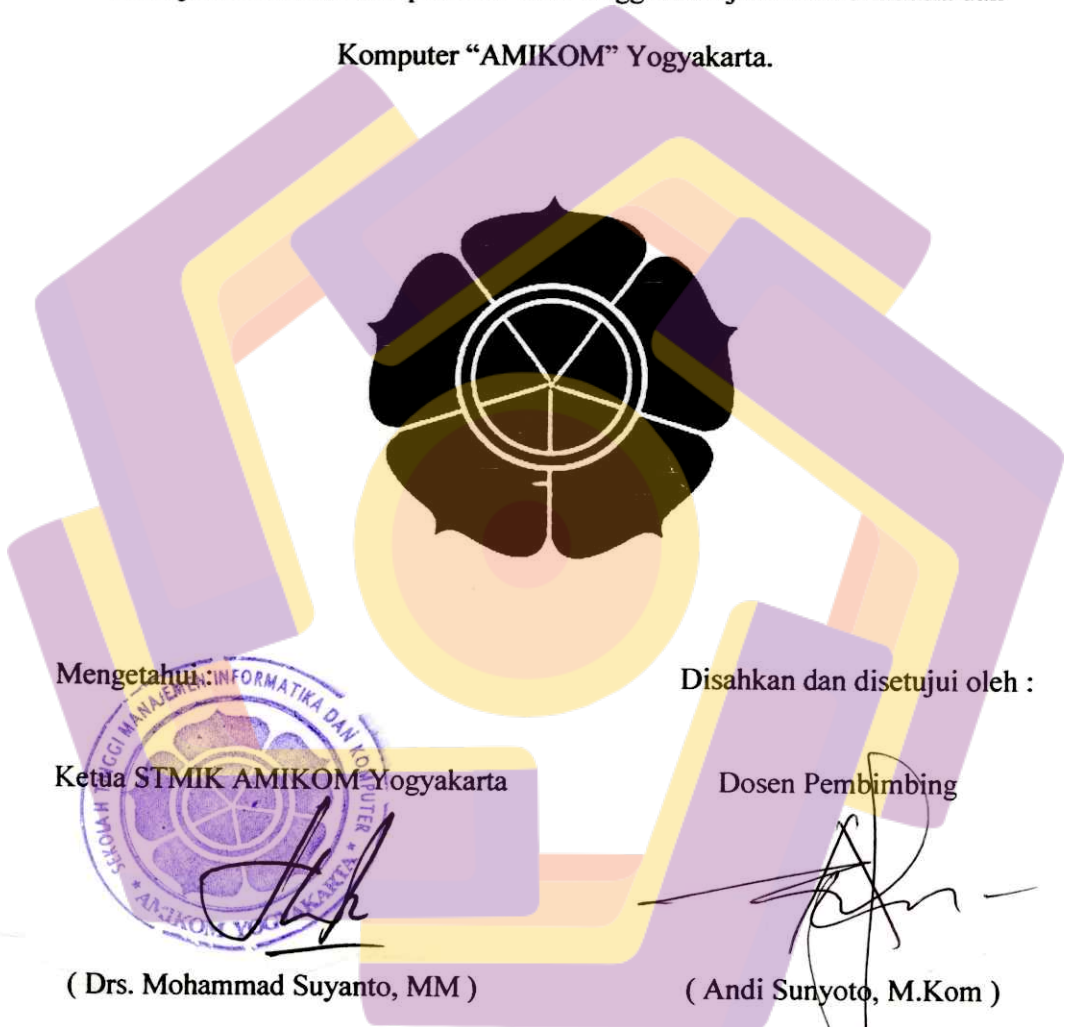
ROHMAD AGUNG NUGRAHA	04.02.5426
JIYONO	04.02.5428
ENI DWI ASTUTI	04.02.5454
ADE SARI	04.02.5463

**MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
"AMIKOM"
YOGYAKARTA**

2007

PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan Diploma III Jurusan
Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.



BERITA ACARA

Tugas Akhir ini telah dipresentasikan dan dipertahankan dihadapan dewan penguji guna mendapatkan gelar Ahli Madya di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Nama : Eni Dwi Astuti

NIM : 04.02.5454

Hari dan Tanggal : Senin, 28 Mei 2007

Waktu : 8.50 WIB

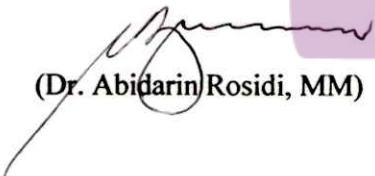
Tempat : Ruang Stack

Kampus Terpadu STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Susunan Dewan Penguji :

Penguji I

Penguji II


(Dr. Abidarin Rosidi, MM)


(Amir Fatah Sofyan, ST)

BERITA ACARA

Tugas Akhir ini telah dipresentasikan dan dipertahankan dihadapan dewan penguji guna mendapatkan gelar Ahli Madya di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Nama : Rohmad Agung Nugraha

NIM : 04.02.5426

Hari dan Tanggal : Senin, 28 Mei 2007

Waktu : 14.00 WIB

Tempat : Ruang Network

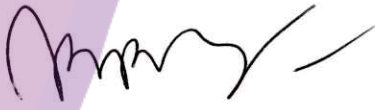
Kampus Terpadu STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

Susunan Dewan Penguji :

Penguji I

Penguji II


(Amir Fatah Sofyan, ST)


(Krisnawati, S.Si, M.T)

BERITA ACARA

Tugas Akhir ini telah dipresentasikan dan dipertahankan dihadapan dewan penguji guna mendapatkan gelar Ahli Madya di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Nama : Jiyono

NIM : 04.02.5428

Hari dan Tanggal : Senin, 30 April 2007

Waktu : 12.30 WIB

Tempat : Ruang Pixel

Kampus Terpadu STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

Susunan Dewan Penguji :

Penguji I

(Erik Hadi Saputra, S.Kom)

Penguji II

(Armadyah Amberowati, S.Kom)

MOTTO

“Kamu harus menjadi dirimu sendiri. Bersikaplah sangat jujur tentang siapa dan apa dirimu. Dan jika orang masih menyukaimu, itu bagus. Jika mereka tidak menyukaimu, itu masalah mereka.”

“Kebahagiaan bukan diukur dari berapa banyak yang kita miliki untuk dinikmati, tetapi bagaimana kita menikmati apa yang kita miliki.”

“Hari kemarin adalah kenangan, hari ini adalah kenyataan, dan hari esok adalah tantangan.”

“Menjadi Orang Penting itu Baik,
Tapi Menjadi Orang Baik itu Lebih Penting.”

-ENI-

MOTTO

LANGKAH YANG MENJADI SANDINGAN KETIKA AWAL YANG MENJADIKAN HIDUP LEBIH MEMAHAMI ARTI DARI SEGALA MAKSUD YANG DI ANUGRAHI SANG PENCIPTA DALAM MERAIH KEBAHAGIAN HIDUP DAN MENDAPATKAN SUATU TUJUAN YANG MENJADI PEGANGAN HIDUP KITA DALAM MENYONGSONG HARI DEPAN, DAN DOA SEBAGAI PENUNTUN KITA UNTUK MENUJU LANGKAH MASA DEPAN.

-ADE-



MOTTO

Sesungguhnya setelah ada kesulitan ada kemudahan
(Q.S. Alam Nasyroh : 6)

Selama masih ada waktu raihlah impian dan harapan, karena hidup
hanya sekali dan kesempatan tidak datang dua kali
(Muchtalipa Unsa)

Belajarlh dari pengalaman sebab pengalaman merupakan guru
paling berharga dalam hidup ini

Sesungguhnya segala sesuatu itu datangnya dari Allah SWT, dan
hanya kepada-Nya kita kembali

Pilihlah apa yang kamu yakini dan yakinilah apa yang kamu pilih

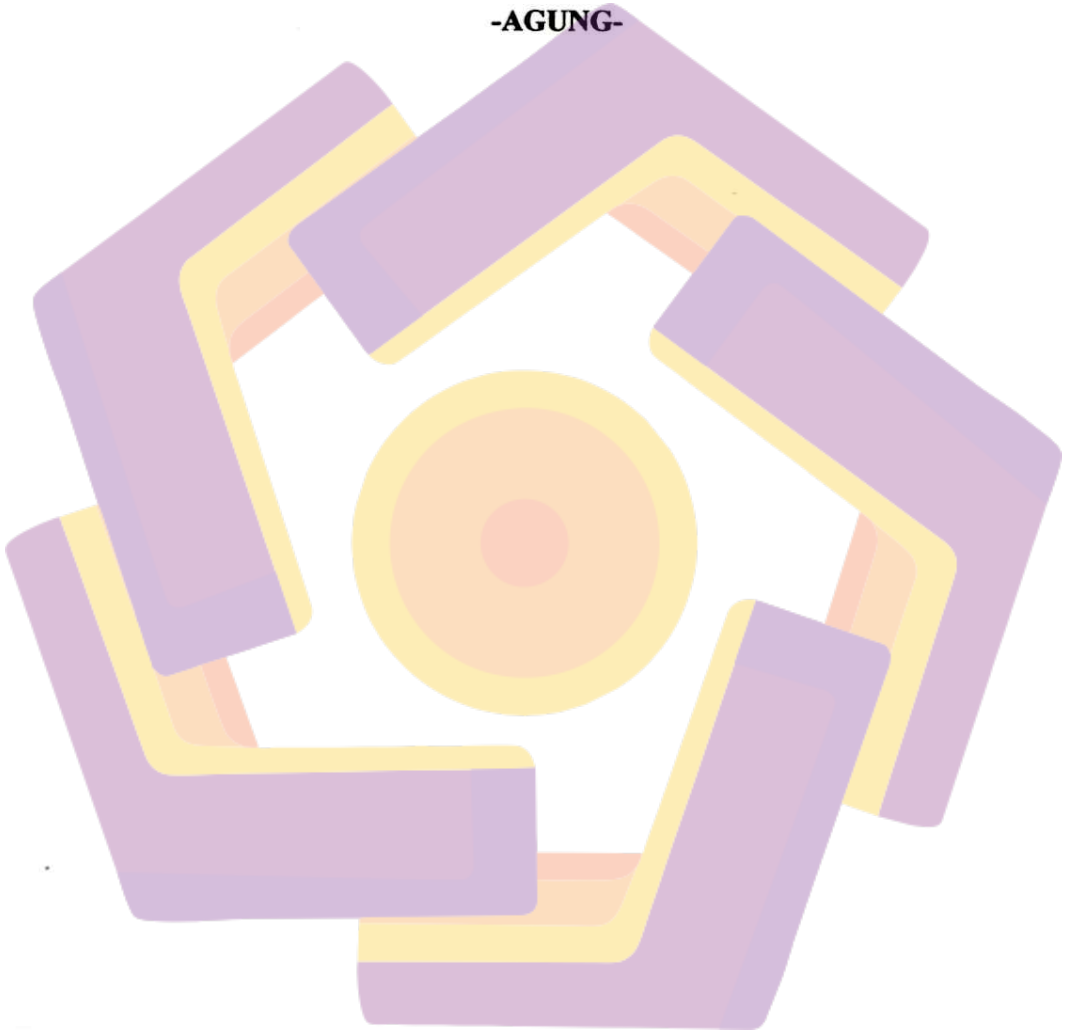
-JIYONO-



MOTTO

**“Don't let go of hope. Hope gives you the strength to keep going
When you feel like giving up.”**

-AGUNG-



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil'alamin, puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah- Nya, sehingga tugas akhir ini dapat kami selesaikan dengan baik. Dengan segala kerendahan hati, Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. **Bapak dan Ibu** tercinta, terimakasih atas do'a dan restunya, serta kasih sayangnya.
2. **Kakakku, dan Adikku**, serta all family's tercinta. Terimakasih atas segala perhatian, kasih sayang, dan support yang telah kalian berikan.
3. **Bapak Andi Sunyoto, M.Kom**, terimakasih atas bimbingannya.
4. **Teman TA ku (Ade, Jiyono dan Agung)**. Semoga kesuksesan selalu bersama kita.
5. **Mas Willy S** (makasih banget mas, atas semua bantuannya ;-). Teman-temanku, **Etik, Fini, Ana, Afri, Cotrex's, Ilham, Yudha, Galih, Septa, Udi', Eko, Pendi, Wahid, Hari Kurnia, Hari Eko** (thanks for all), **Yudex Bali, mas Irfanus, mas Ragil B, mas Ivan, mas Ateng (Asnawi), mas Felix, mas Andy, mas Tinggil, mas Cemet, mas Doni Cs.** Dan temen-temenku semuanya yang belum aku sebutin, makasih atas support 'n do'anya.
6. **Kampus Ungu-ku** tercinta, **STMIK AMIKOM Yogyakarta**. Serta seluruh staf dan karyawannya, terimakasih.
7. Dan semua pihak yang belum disebutkan satu persatu. Terima kasih... :-).

- ENI -

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT di hari yang bahagia ini aku ingin mempersembahkan tugas akhir ku untuk orang yang aku sayangi .

- Spesial untuk orang tua tercinta Ayahanda”Junaidi” serta Ibuku”Kunir” Kakak ku “Norita” dan Adikku “Yayuk” dan keluarga ku yang telah memberikan do’a dan kasih sayang yang abadi.
- Teruntuk Arif irfanus (ifan) terima kasih untuk kasih sayangmu dan sebagai sandaranku.
- Untuk teman sekelompokku terimakasih untuk kerjasamanya(Mba’ Eni, Jiono, Agung) thank for all.
- Kepada teman-teman kosku yang tercinta (Mba’QQ, Mira, Evi, Eva, A’an).
- Untuk Teman kampus khususnya untuk kelas D angkatan 2004 (Etik, Co-tex, Hari, Galeh, Septa, Udik dan masih banyak lagi).buat mas Willy makasih dah mau sabar bantuin kita dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Ade Sari

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah- Nya, sehingga tugas akhir ini dapat kami selesaikan dengan baik. Dengan segala kerendahan hati, Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. **Bapak dan Ibu**, terimakasih atas doa dan restunya. Kakak- kakakku, (Joko dan Yati), serta keponakanku dirumah dan semua sanak family.
2. **Wida**, terimakasih untuk kasih sayangnya,
3. **Bapak Andi Sunyoto, M.Kom**, treimakasih atas bimbingannya.
4. **STMIK AMIKOM Yogyakarta**.
5. Semua teman- teman Diploma III angkatan 2004 terutama klas D. Teman satu kelompok seperjuangan, serta temen- temen yang aku kenal, **Willy, Ateng, Cemet, Topreks, Andi, Felix, Kotrek, Septa, Wahid, Agung, Eni, Ade, Edi**, dan semua temen- temen yang tidak dapat aku sebutkan satu- persatu. Terimakaih atas dukungan kalian, dan kalian sungguh sangat menggembirakan.

-JIYONO-

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah- Nya, sehingga tugas akhir ini dapat kami selesaikan dengan baik. Dengan segala kerendahan hati, Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. **Bapak dan Ibu** tercinta dirumah, terimakasih atas do'a dan restunya.
2. **Kakak- kakakku**, serta semua keluarga. Terimakasih atas segala perhatian, kasih sayang, dan dukungan yang telah kalian berikan.
3. **Daniek, Nita, Vety**, makasih telah menghiasi hari- hariku.
4. **Bapak Andi Sunyoto, M.Kom**, terimakasih atas bimbingan dan pengarahannya.
5. **Teman TA ku (Ade, Jiyono dan Eni)**.
6. **Teman-temanku di MKC (Motor Klaten Clear)**, kompak selalu. Temen-temenku khususnya MI klas D. (**Kotrek, Galih, Eko, Pendi, Septa, Udi'**, dan **mas Willy**). Dan temen-temenku semuanya yang belum aku sebutin, makasih atas support 'n do'anya.
7. **STMIK AMIKOM Yogyakarta**. Serta seluruh staf dan karyawannya, terimakasih.
8. Dan semua pihak yang belum disebutkan satu persatu. Terima kasih.

- AGUNG -

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji dan Syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang berjudul “ APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF pada RUMAH MAKAN SEGO WIWIT.” Penyusunan laporan tugas akhir ini bertujuan sebagai syarat untuk menempuh jenjang pendidikan Diploma III di Jurusan Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan tugas akhir ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari semua pihak yang terkait langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penyusun mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Ayahanda, Ibunda dan saudara-saudara tercinta yang telah memberikan dukungan, baik moral maupun material selama penulis menjalani masa studi.
2. Bapak Drs. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T Selaku ketua jurusan Manajemen Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom. Selaku dosen pembimbing Tugas Akhir kami.
5. Seluruh Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada kami.
6. Ragil Basuki, selaku pemilik rumah makan Sego Wiwit Prambanan Yogyakarta yang telah mengijinkan penulis untuk melakukan penelitian.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu, semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan dan melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Sebagai manusia, penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, baik penulisan maupun dalam pengolahan data. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penyusun harapkan. Akhirnya, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya, amin.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 02 Juni 2007

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Maksud dan Tujuan	4
1.4.1. Maksud.....	4
1.4.2. Tujuan	5
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.1. Metode Obserfasi	5
1.5.2. Metode Wawancara	5
1.5.3. Metode Studi Pustaka.....	6
1.6. Sistematika Penulisan Laporan.....	6
1.7. Lampiran.....	7

1.8. Jadwal Penelitian.....	8
-----------------------------	---

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1. Pengertian Multimedia	9
2.2. Elemen-elemen Multimedia	11
2.2.1. Teks	11
2.2.2. Audio (Suara)	12
2.2.3. Image (Gambar)	12
2.2.4. Video	13
2.2.5. Animasi	14
2.3. Pengembangan Sistem Multimedia	15
2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	15
2.3.2. Mendefinisikan Masalah	17
2.3.3. Merancang Konsep	20
2.3.4. Merancang Isi Multimedia	21
2.3.5. Merancang Naskah	22
2.3.6. Merancang Grafik	23
2.3.7. Memproduksi Sistem Multimedia	23
2.3.8. Pengetesan Sistem Multimedia	24
2.3.9. Penggunaan Sistem Multimedia	24
2.3.10. Pemeliharaan Sistem Multimedia	25
2.4. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	25

2.4.1. Struktur Linier	26
2.4.2. Struktur Hierarki	27
2.4.3. Struktur Piramid	27
2.4.4. Struktur Polar	28
2.5. Fungsi Efektif Multimedia	29
2.6. Sistem Perangkat Lunak (Software) Multimedia	31
2.6.1. Adobe Photoshop 7	31
2.6.1.1. Resolusi	32
2.6.1.2. Intensitas atau Kedalaman Warna	33
2.6.2. Macromedia Flash MX	35
2.6.3. Cool Edit Pro	37
2.6.3.1. Memahami Dasar Audio Digital	39
2.6.3.2. Sample dan Sample Rate	39
2.6.3.3. Bit Resolution	40
BAB III. GAMBARAN UMUM	
3.1. Sejarah Perusahaan	42
3.2. Latar Belakang.....	43
3.3. Bangunan Dan Fasilitas.....	44
3.4. Media Yang Dipakai.....	47
4 Daftar Menu makanan.....	47

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

4.1. Perancangan Sistem.....	53
4.1.1. Merancang Konsep.....	53
4.1.2. Merancang Isi Multimedia.....	53
4.1.3. Merancang Naskah.....	54
4.1.4. Merancang Grafik.....	60
4.1.5. Memproduksi Sistem.....	63
4.1.5.1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop 7	63
4.1.5.2. Mengolah Suara (Sound) Dengan Cool Edit	66
4.1.5.3. Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Macromedia Flash MX.....	68
4.1.5.3.1. Memasukan Data Gambar Dan Suara ke Macromedia Flash MX.....	68
4.1.5.3.2. Membuat Animasi.....	69
4.1.5.3.3. Membuat Tombol.....	70
4.1.5.3.4. Tahap Pengintegrasian.....	73
4.1.5.3.5. Membuat Tampilan Full Screen.....	75
4.1.5.3.6. Membuat File Windows Projector.....	76
4.2. Implementasi Sistem.....	77
4.2.1. Mengetes Sistem.....	77
4.2.2. Menggunakan Sistem.....	78
4.2.3. Memelihara Sistem.....	79
4.2.3.1. Hardware.....	80

4.2.3.2. Software..... 80

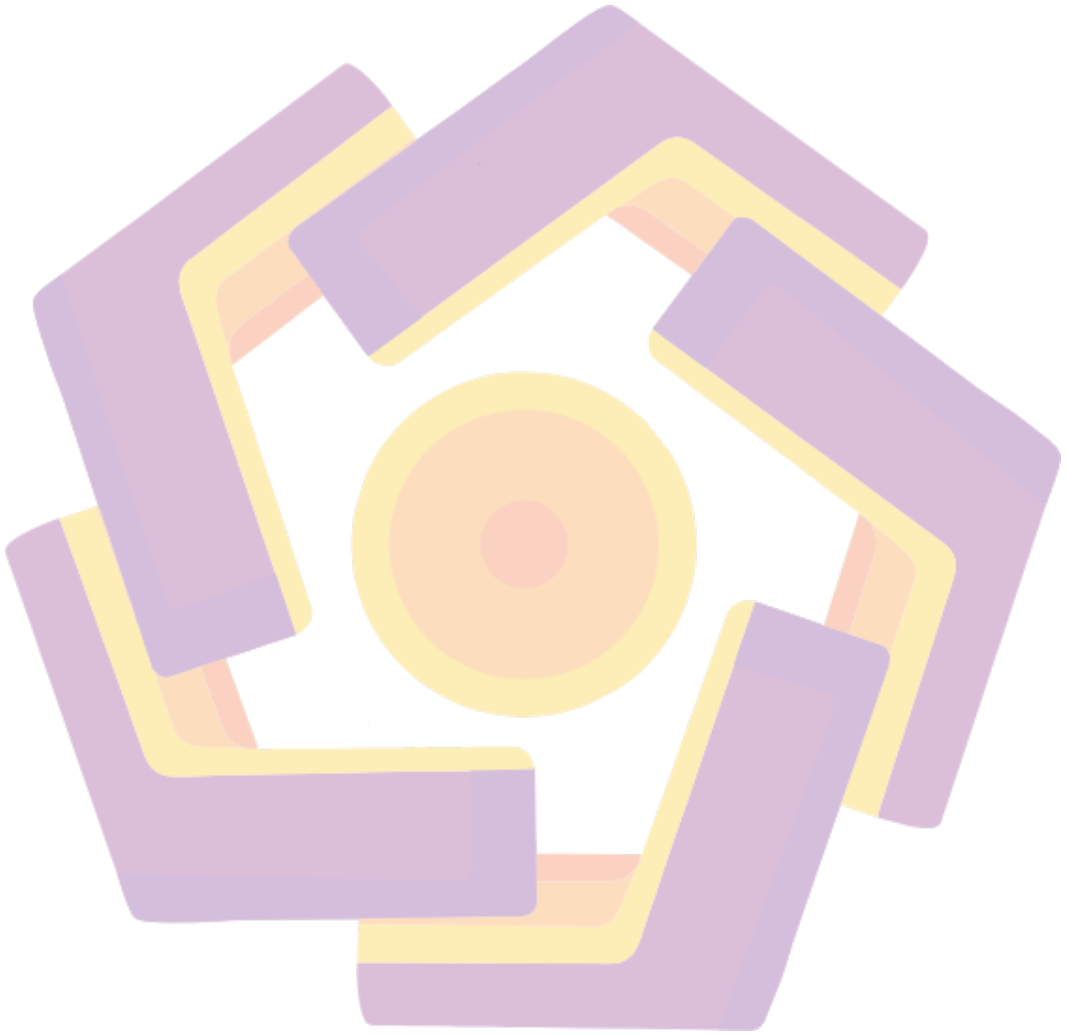
BAB V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan 81

5.2. Saran 81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus pengembangan aplikasi multimedia.....	16
Gambar 2.2. Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia.....	17
Gambar 2.3. Icon yang digunakan untuk mendesain struktur aplikasi multimedia...	26
Gambar 2.4. Desain Struktur Linier	26
Gambar 2.5. Desain Struktur Hierarki.....	27
Gambar 2.6. Desain Struktur Piramid.....	28
Gambar 2.7. Desain Struktur Polar.....	28
Gambar 2.8. Tampilan Photoshop 7.....	34
Gambar 2.9. Tampilan Macromedia flash MX.....	36
Gambar 2.10. Tampilan Cool Edit Pro.....	41
Gambar 4.1. Desain Struktur Aplikasi Multimedia.....	56
Gambar 4.2. Desain Tampilan Menu Utama atau Home.....	58
Gambar 4.3. Desain Tampilan Menu Sejarah.....	58
Gambar 4.4. Desain Tampilan Menu Fasilitas	59
Gambar 4.5. Desain Tampilan Halaman Menu Masakan.....	59

Gambar 4.6. Animasi Yang Digunakan Dalam Proyek.....	60
Gambar 4.7. Penggunaan Tipe Huruf Arial Pada Flas.....	61
Gambar 4.8. Menu Utama atau Home.....	61
Gambar 4.9. Menu Utama atau Home Pada Kios Informasi.....	62
Gambar 4.10. Diagram Alir Proses Prodoksi Sistem.....	63
Gambar 4.11. Dialog Box New.....	64
Gambar 4.12. Tampilan Home Pada Layer Kerja Photoshop.....	65
Gambar 4.13. Dialog Box Save As.....	65
Gambar 4.14. Dialog Box New Wave From.....	66
Gambar 4.15. Tampilan Layar Kerja Cool Edit Pro.....	67
Gambar 4.16. Dialog Box Save Wavefrom As.....	68
Gambar 4.17. Dialog Box Import To Library.....	69
Gambar 4.18. Tampilan Layar Kerja Macromedia Flash MX.....	70
Gambar 4.19. Dialog Box Create New Symbol.....	71
Gambar 4.20. Tampilan Edit Tombol.....	71
Gambar 4.21. Tampilan Panel Action Button.....	72
Gambar 4.22. Tampilan Hasil Akhir Pada Macromedia Flash.....	73
Gambar 4.23. Tampilan Publish Setting.....	76