

**PROFIL JURUSAN SOSIAL EKONOMI PERTANIAN (AGRIBISNIS)  
FAKULTAS PERTANIAN UPN VETERAN YOGYAKARTA  
SEBAGAI SARANA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA**



Disusun oleh :

Yosep Mulyana	04.02.5618
Rizqi Syabana	04.02.5625
Adi Sudrajat	04.02.5634
Kaherudin	04.02.5637

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

**2007**

**PROFIL JURUSAN SOSIAL EKONOMI PERTANIAN (AGRIBISNIS)  
FAKULTAS PERTANIAN UPN VETERAN YOGYAKARTA  
SEBAGAI SARANA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA**

**TUGAS AKHIR**

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Pendidikan Jenjang Ahli Madya  
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
STMIK “ AMIKOM “ Yogyakarta

Disusun oleh :

Yosep Mulyana	04.02.5618
Rizqi Syabana	04.02.5625
Adi Sudrajat	04.02.5634
Kaherudin	04.02.5637

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

**2007**

## HALAMAN PENGESAHAN

### PROFIL JURUSAN SOSIAL EKONOMI PERTANIAN (AGRIBISNIS) FAKULTAS PERTANIAN UPN VETERAN YOGYAKARTA SEBAGAI SARANA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA

#### TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Pendidikan Jenjang Ahli Madya  
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Di setujui dan di sahkan oleh :

Mengetahui,

Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Dosen Pembimbing

( Drs. Moh. Suyanto, MM, Phd )

( Hanif Al Fatta, S.Kom )

## BERITA ACARA

**Tugas ahir ini telah di presentasikan dan di pertahankan di hadapan dewan penguji guna mendapatkan gelar diploma III di sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer amikom yogyakarta**

Nama : Adi Sudrajat  
Nim : 04.02.5634  
Hari: : Sabtu  
Tanggal : 10 Maret 2007  
Waktu : 10.00 WIB  
Tempat : Ruang Pointer

Kampus Terpadu STMIK Amikom Yogyakarta  
Jl. Ring Road Utara, Condong Catur, Depok Sleman.  
Yogyakarta

Susunan Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II



( Rum Muhamad Andri KR,IR,M.Kom )

( Muhammad Rudyanto Arief,MT )

## ***Motto***

*“Jadilah orang yang terang seperti bintang yang bersinar dikala gelap”*

*“Jadikanlah kehidupan ini sebagai guru terbaikmu dimasa depan”*

*“Menjadi terbaik adalah keharusan, tetapi menjadi yang benar itu yang terbaik”*

*“Kesalahan terbesar manusia adalah ketika dia lupa akan nikmat dari Robb-Nya”*

*“Jadilah hebat karena berilmu dan berakhlak mulia.”*



## ***PERSEMBAHAN***

*Tugas akhir ini kami persembahkan yang pertama kepada Alloh Swt, orang tua dan keluarga kami tercinta, untuk teman dan sahabat-sahabat tercinta, specialnya untuk teman satu tim kami (Qiqi, Heru, Yosep, Adi)*

*dan Bapak Hanif Al Fattah selaku pembimbing kami, Pak Erik Hadisaputra selaku orang yang berjasa memberikan kami obyek sebesar UPN Veteran Yogyakarta.*

*Untuk kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta tercinta, bapak M. Suyanto selaku inspirator kami, dan semua dosen yang telah menguji kami. Sukses selalu.*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkan kepada Allah SWT. karena atas rahmat-Nya Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Profil Jurusan Sosial Ekonomi Pertanian (Agribisnis) Fakultas Pertanian UPN VETERAN YOGYAKARTA Sebagai Sarana Informasi Berbasis Multimedia”. Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat kelulusan pada program Diploma III (D3) Jurusan Manajemen Informatika pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

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

1. Bpk. Drs. M Suyanto, MM. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bpk. Hanif Al Fatta, S.Kom. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi serta ilmu yang telah diberikan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
3. Bpk. Drs. Bambang Sudaryanto selaku Kajur Manajemen Informatika. Terimakasih atas bimbingan dan motivasinya selama ini.
4. Bpk. Ir. Budi Widayanto, M.Si. selaku ketua Jurusan Sosial Ekonomi Pertanian (Agribisnis) UPN VETERAN Yogyakarta. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya selama ini.
5. Segenap Staff Pengajar dan Civitas Akademika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, baik langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat Penulis cantumkan satu persatu.

Akhirnya, Penulis sadar bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan kesalahan yang terjadi. Oleh karena itu Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari Pembaca, agar dalam masa yang akan datang dapat lebih baik.

Harapan Penulis semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi Penulis khususnya dan Pembaca umumnya. Akhir kata Penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 28 Februari 2007

Penulis,



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGUJIAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Metode Penelitian .....	5
1.6 Sistematika dan Penulisan .....	7
1.7 Rencana Kegiatan .....	8
<b>BAB II DASAR TEORI</b>	
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	9
2.1.1 Sejarah Perkembangan Multimedia .....	9
2.1.2 Pengertian Multimedia .....	10
2.1.3 Objek Multimedia .....	12

2.2 Struktur Sistem Aplikasi Multimedia .....	15
2.3 Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	18
2.3.1 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) .....	18
Multimedia	
2.3.2 Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan Sistem .....	18
Multimedia	
2.4 Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan .....	22
2.5 Spesifikasi Perangkat Keras dan Sistem Operasi .....	29
yang Digunakan	
<b>BAB III TINJAUAN UMUM</b>	
3.1 Sejarah Fakultas Pertanian .....	30
3.2 Visi, Misi dan Tujuan Fakultas Pertanian .....	31
3.3 Struktur Organisasi .....	33
3.4 Sarana dan Prasarana .....	37
<b>BABA IV PEMBAHASAN</b>	
4.1 Mendefinisikan Masalah .....	41
4.2 Merancang Konsep .....	42
4.3 Merancang Isi Aplikasi .....	42
4.4 Menulis Naskah .....	43
4.4.1 Rancangan Struktur Aplikasi .....	43
4.4.2 Rancangan Desain Menu .....	46
4.5 Merancang Grafik .....	50
4.6 Merancang dan Memproduksi Aplikasi .....	51

4.6.1 Membuat Latar Belakang dan Tombol .....	51
Menggunakan Adobe Photoshop CS2	
4.6.2 Membuat Animasi Tulisan dan Tombol .....	53
Menggunakan SwishMax	
4.6.3 Membuat Peta Animasi Menggunakan .....	54
Macromedia Flash MX 2004	
4.6.4 Membuat Halaman Aplikasi Menggunakan .....	55
Macromedia Director MX 2004	
4.6.5 Membuat Projector (.exe) Menggunakan .....	57
Macromedia Director MX 2004	
4.7 Melakukan Tes Pemakai .....	58
4.8 Instalasi Program .....	59
4.9 Menggunakan Aplikasi .....	60
4.9.1 Spesifikasi Komputer yang Digunakan .....	61
4.9.2 Cara Menjalankan Aplikasi .....	61
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	62
5.2 Saran .....	62

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear .....	15
Gambar 2.2 Struktur Hierarki .....	16
Gambar 2.3 Struktur Piramida .....	16
Gambar 2.4 Struktur Polar.....	17
Gambar 2.5 Keterangan Icon Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	17
Gambar 2.5 Keterangan Icon Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	21
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS.....	22
Gambar 2.8 Tampilan Macromedia Flash MX .....	24
Gambar 2.9 Tampilan Macromedia Director MX.....	25
Gambar 2.10 Tampilan SWISHmax.....	28
Gambar 3.1. Bagan Struktural Fakultas Pertanian .....	33
Gambar 4.1 Rancangan Struktur Aplikasi Multimedia .....	43
Gambar 4.2 Rancangan Desain Menu utama .....	46
Gambar 4.3 Rancangan Desain Menu Sejarah .....	47
Gambar 4.4 Rancangan Desain Menu Akademik .....	47
Gambar 4.5 Rancangan Desain Menu Fasilitas .....	48
Gambar 4.6 Rancangan Desain Menu Struktur Organisasi .....	48
Gambar 4.7 Rancangan Desain Menu Galeri .....	49
Gambar 4.8 Rancangan Desain Menu Peta .....	49
Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama.....	50
Gambar 4.10 Property Option New Windows.....	51
Gambar 4.11 Latar Belakang Halaman Menu Aplikasi .....	53

Gambar 4.12 Animasi Tulisan pada SwishMax ..... 54  
Gambar 4.13 Peta Animasi pada Flash MX ..... 55

