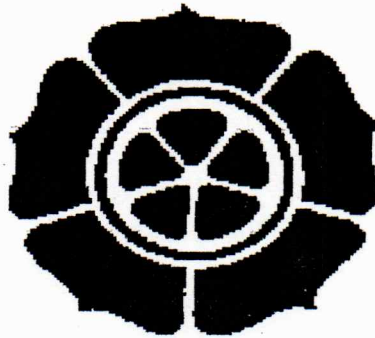


**CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA
“ JAVA ACCESSORIES COMPUTER & CELLULER “
CONDONG CATUR, SLEMAN
YOGYAKARTA**

Tugas Akhir



Disusun oleh:

- | | |
|--------------------------------------|--------------|
| 1. Patrick Ferdian Marshall Andreska | : 04.02.5554 |
| 2. Ardhiyanto Prabowo | : 04.02.5438 |

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM”
YOGYAKARTA
2008**

Halaman Pengesahan

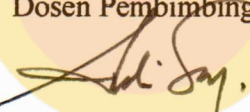
Tugas akhir ini penulis ajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan gelar Ahli Madya pada jenjang Ahli Madya jurusan Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta

Disusun oleh:

1. Patrick Ferdian Marshall A NIM: 04.02.5554
2. Ardhiyanto Prabowo NIM: 04.02.5438

Menyetujui :

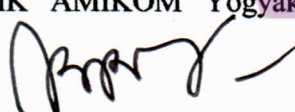
Dosen Pembimbing


(Andi Sunyoto, M/Kom)

Mengetahui :

Ketua Jurusan Manajemen Informatika

STMIK “AMIKOM” Yogyakarta


(Krisnawati, S.Si, MT)

Ketua

STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

(Dr. M. Suyanto, MM)

HALAMAN PENGUJIAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

Dan diterima guna memenuhi syarat

Untuk memperoleh gelar

Diploma III (D3) Jurusan Manajemen Informatika pada STMIK Amikom

Hari / Tanggal : Kamis / 21 Agustus 2008

Pukul : 10.30 WIB


Ruang : Pixel


Tempat : STMIK AMIKOM

Dewan Penguji :

Penguji I

Penguji II


(Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom)


(Emha Taufiq Luthfi, S.T, M. Kom)

MOTTO

Barang siapa yang menanam benih 'nanti' maka akan menuai tanaman bernama mudah-mudahan yang 'berbuah' seandainya dan rasanya adalah 'penyesalan'

(SomeOne)

Tak Perlu dipuji,,

Tapi harus diuji!!!

(5000Gemini)

"Segala sesuatu tidak ada yang instant, semua butuh proses yang kadang menyakitkan..."

(nOnO, Juli '08)

PERSEMBAHAN

Puji & Syukur kepada Tuhan yang telah memberikan saya kemampuan untuk mengerjakan tugas akhir ini hingga selesai.

Makacih buanget buat :

- *Mama & kakakku (Senna & Jeany) tercinta yang tiada bosan mendoakan, dan memberi dukungan setiap saat.*
- *P.dhe Soelendra, Abah Soetjipto, dan Smua Kluargaku yang tidak bisa aku sebutkan satu-persatu.*
- *Teman – teman kontrakan MonDolLoe (Ardi “Dabul”, Kriston “kribo”, Poetra, Yaman “Posseum”, Lendra, Achinda “Komandan”, Udin “Ba2hE”, Pak Denta)*
- *Teater “Manggar”koe , , ,*
- *All My Fans , , ,*

, , , , Emmuaaachhh , , , ,

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Dengan judul “ CD Interaktif Berbasis Multimedia Pada “ Java Accessories Computer & celluler “ Condong Catur, Sleman, Yogyakarta ”.

Tugas akhir ini disusun dengan tujuan 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 baik secara teknis maupun nonteknis, sehingga tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Bpk. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bpk Andi Sunyoto, M.kom, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
3. Semua pihak yang telah membantu.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penyusun, pembaca dan yang membutuhkan.

Yogyakarta, Juli 2008

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PENGUJIAN.....	ii
HALAMAN MOTTO.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.2.1 Internal.....	3
1.4.2.2 Eksternal.....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.1 Observasi.....	4
1.5.2 Wawancara.....	4
1.5.3 Kearsipan.....	4
1.5.4 Studi Literatur.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
1.7 Rencana Kegiatan Penelitian.....	5
BAB II	
DASAR TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2 Objek Multimedia.....	8

2.1.2	Objek Multimedia	8
2.1.3	Teks	8
2.1.3.1	Gambar	8
2.1.3.2	Bunyi	9
2.1.3.3	Video	9
2.1.3.4	Animasi.....	9
2.1.4	Struktur Sistem Multimedia.....	9
2.1.4.1	Struktur Linear	10
2.1.4.2	Struktur Hierarki	10
2.1.4.3	Struktur Piramida	11
2.1.4.4	Struktur Polar	11
2.1.5	Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	12
2.1.6	Mendefinisikan Masalah	14
2.1.6.1	Merancang konsep.....	14
2.1.6.2	Merancang isi	14
2.1.6.3	Merancang Naskah	14
2.1.6.4	Merancang Grafik.....	14
2.1.6.5	Memproduksi Sistem.....	14
2.1.6.6	Melakukan Tes Pemakai.....	15
2.1.6.7	Menggunakan Sistem	15
2.1.6.8	Memelihara Sistem	15
2.2	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	15
2.2.1	Macromedia Director MX 2004.....	15
2.2.2	Adobe Photoshop 7.0	18
2.2.3	Adobe After Effect 6.5	20
2.2.4	Cool Edit Pro 2.0.....	23
BAB III	TINJAUAN UMUM.....	25
3.1	Sejarah Singkat Usaha	25
3.2	Lingkup dan Tujuan Usaha	27
3.2.1	Lingkup Usaha.....	27

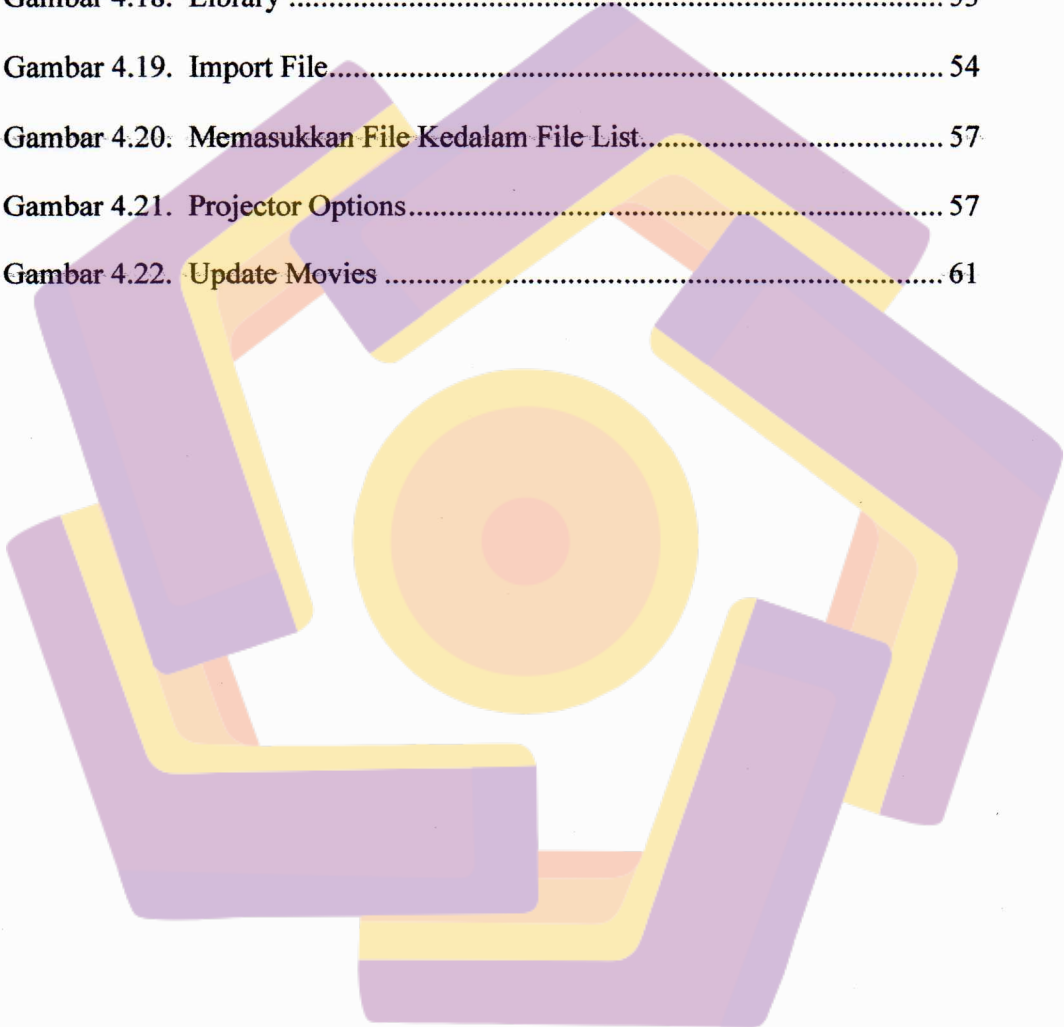
3.2.1.1	Accessories Computer	27
3.2.1.2	Kartu Perdana dan Voucher Pulsa.....	27
3.2.1.3	Unit Usaha di Bidang Jasa	28
3.2.2	Tujuan Usaha	28
3.3	Organisasi Usaha	28
3.4	Lokasi Tempat Usaha	28
3.5	Sarana Usaha	29
3.6	Pengelolaan Usaha.....	30
3.6.1	Kegiatan Usaha	30
3.6.2	Pengadaan Barang.....	34
3.6.3	Proses Kegiatan Usaha.....	34
3.7	Tenaga Kerja	35
3.8	Pemasaran Usaha.....	35
BAB IV	PEMBAHASAN	36
4.1	Definisi Masalah.....	36
4.2	Merancang Konsep	36
4.3	Merancang Isi	37
4.4	Menulis naskah.....	38
4.5	Merancang Grafik.....	40
4.5.1	Tampilan Pembuka.....	40
4.5.2	Tampilan Menu Utama.....	41
4.5.3	Tampilan Submenu Profil Toko Java.....	42
4.5.4	Tampilan Subprofil Sejarah Toko Java	42
4.5.5	Tampilan Subprofil Pemilik Toko Java.....	43
4.5.6	Tampilan Subprofil Tujuan Toko Java.....	44
4.5.7	Tampilan Submenu Lokasi.....	44
4.5.8	Tampilan Submenu Product	45
4.5.9	Tampilan Subproduct Accessories Computer	46
4.5.10	Tampilan Subproduct Kartu Perdana.....	46
4.5.11	Tampilan Subproduct Voucher.....	47
4.5.12	Tampilan Subproduct TiKi.....	47

4.5.13 Tampilan Keluar.....	48
4.6. Memproduksi Sistem Multimedia	49
4.6.1 Pembuatan Desain Grafis	49
4.6.1.1 Adobe Photoshop	49
4.6.2 Membuat Aplikasi Menggunakan Macromedia Director MX.....	50
4.6.3 Proses Pengintegrasian pada Macromedia Director MX.....	50
4.6.4 Memasukkan Objek ke dalam Macromedia Director MX.....	51
4.6.5 Memulai Pembuatan Movie.....	51
4.6.6 Penggunaan Marker	51
4.6.7 Penggunaan Library	53
4.6.8 Membuat dan Mengimport Objek.....	53
4.6.9 Membuat Tombol Navigasi.....	55
4.6.10 Membuat file .EXE(Execution)	56
4.7 Mengetes Sistem.....	57
4.8 Menggunakan Sistem.....	58
4.9 Memelihara Sistem	60
BAB V PENUTUP	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Struktur Linier	10
Gambar 2.2. Struktur Hierarki.....	11
Gambar 2.3. Struktur Piramida	11
Gambar 2.4. Struktur Polar	12
Gambar 2.5. Proses Pengembangan Sistem Multimedia	13
Gambar 2.6. Tampilan Macromedia Director MX 2004	16
Gambar 2.7. Tampilan Adobe Photoshop 7.0	18
Gambar 2.8. Tampilan Adobe After Effect 6.5.....	21
Gambar 2.9. Tampilan Cool Edit Pro 2.0	24
Gambar 4.1. Struktur Aplikasi Multimedia Java.....	39
Gambar 4.2. Tampilan Movie Intro.....	40
Gambar 4.3. Tampilan Menu Utama.....	41
Gambar 4.4. Tampilan Submenu Profil Java	42
Gambar 4.5. Tampilan Subprofil Sejarah Java	43
Gambar 4.6. Tampilan Subprofil Pemilik.....	43
Gambar 4.7. Tampilan Subprofil Tujuan.....	44
Gambar 4.8. Tampilan Submenu Lokasi	45
Gambar 4.9. Tampilan Submenu Product.....	45
Gambar 4.10. Tampilan Subproduct Accessories Computer.....	46
Gambar 4.11. Tampilan Subproduct Kartu Perdana	46
Gambar 4.12. Tampilan Subproduct Voucher	47

Gambar 4.13. Tampilan Subproduct TiKi	47
Gambar 4.14. Tampilan Movie Created By	48
Gambar 4.15. Tampilan Movie Penutup	48
Gambar 4.16. New File Adobe Photoshop	49
Gambar 4.17. Score Macromedia Direktor MX 2004	52
Gambar 4.18. Library	53
Gambar 4.19. Import File	54
Gambar 4.20. Memasukkan File Kedalam File List	57
Gambar 4.21. Projector Options	57
Gambar 4.22. Update Movies	61



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Tabel Rencana Kegiatan.....	6
Tabel 3.1. Aksesories Komputer	31
Tabel 3.2. Kartu Perdana	31
Tabel 3.3. Voucher Pulsa	32

