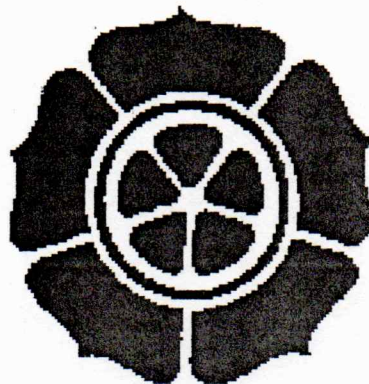


CD INTERAKTIF PENGENALAN MOBIL HONDA

Tugas Akhir
untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat sarjana D3
pada jurusan Manajemen Informatika



Disusun oleh :
Cici Rahayu Tri Purwaningrum
06.02.6288

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA

2009

HALAMAN PENGESAHAN
CD INTERAKTIF PENGENALAN MOBIL HONDA

Disusun sebagai syarat kelulusan Program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

Amikom Yogyakarta



Disahkan dan disetujui Oleh.



Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Erik Hadi Saputra, S.kom)

HALAMAN BERITA ACARA

Tugas Akhir ini dengan judul “**CD INTERAKTIF PENGENALAN MOBIL HONDA**” telah diuji dan dipertanggung jawabkan di depan tim penguji STMIK

AMIKOM Yogyakarta pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 28 April 2009

Jam : 10.00

Ruang : Pixel

Tempat : STMIK AMIKOM Yogyakarta

Peserta :

Cici Rahayu Tri Purwaningrum 06.02.6288

Tim Penguji

Penguji I

Penguji II


Dr. Abidarin Rosidi, M.Ma


Hanif Al Fatta, M.KOM

HALAMAN PERSEMBAHAN

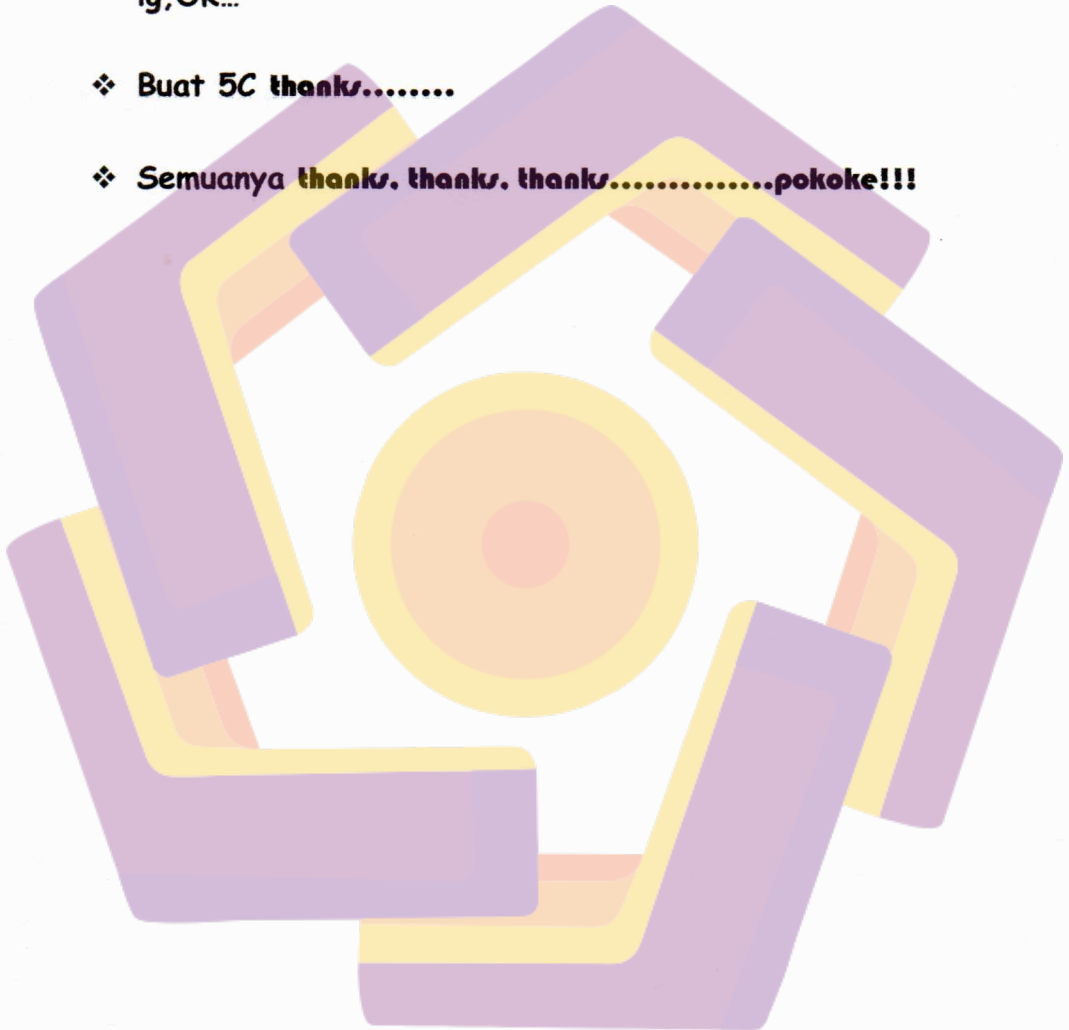
Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya
- ❖ Ayahanda dan Ibunda tercinta, serta Eyang Kakung dan Eyang Putri terima kasih atas kasih sayang, dukungan dan doa yang telah diberikan.
- ❖ Adik2 ku Rico n' Hilda makasih atas support yang kalian berikan...
- ❖ Bpk. Erik Hadi Saputra, S.kom yang dengan sabar membimbing saya dan memberikan masukan sehingga dapat memperoleh hasil yang memuaskan
- ❖ 'Bonder' makasih ya buat semuanya...pokoknya Bonder the best banget deh.....
- ❖ Buat 😊 thanks ya...udah ngajarin segala hal dan jadikan hidupku jadi berarti...

❖ Buat "mongky" Love U poreper.....tetep kuat n' semangat
maju kedepan mundur ada aku yg nuntun bt kedepan
lg,OK...

❖ Buat 5C **thanks.....**

❖ Semuanya **thanks. thanks. thanks.....pokoke!!!**



HALAMAN MOTTO

- ❖ **Life is hard..... so try harder in life**
- ❖ **Tetap optimis, selagi kita masih hidup tidak ada yang tidak mungkin**
- ❖ **Myself is my life karena diri kita adalah hidup kita jadi klo kita sia-siain diri kita berarti hidup kita juga bakal sia-sia. so, buat yang terbaik bagi diri kita buat masa depan hidup kita...**
- ❖ **Selalu liat ke bawah, dengan begitu kita bisa selalu bahagia.**

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan lancar.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan naskah laporan Tugas Akhir, yaitu :

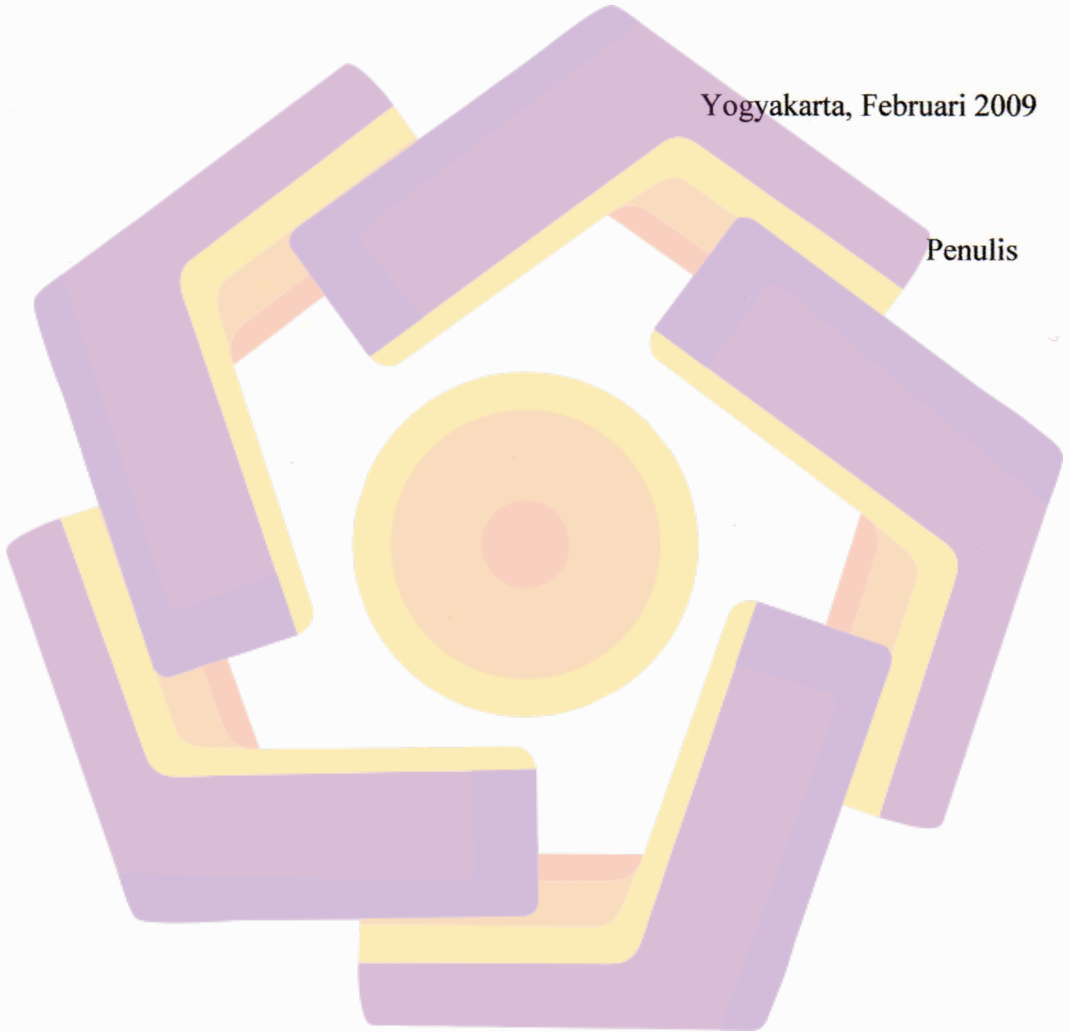
1. Bapak DR. M. Suyanto, MM. sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom. selaku Dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Semua Dosen dan Staff pengajar Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Ayahanda dan Ibunda yang selalu memberikan dukungan dan do'a restunya.
5. Teman - teman angkatan 2006 khususnya "Jurusan Manajemen Informatika" kelas D3MI_5C yang telah banyak memberi support kepada kami.
6. Semua pihak yang tidak dapat kami sebut satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun pikiran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu melimpahkan anugerah-Nya dan membalas budi baik kepada semua pihak yang telah membantu penulisan Tugas Akhir ini.

Dengan keterbatasan ilmu yang penulis miliki, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan naskah Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, Februari 2009

Penulis



DAFTAR ISI

Keterangan :	Hal :
Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Berita Acara.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
Motto.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Tabel.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5. Metode Pengambilan Data.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
1.7. Rencana Kegiatan.....	6

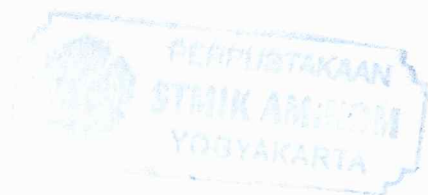
BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1. Sejarah Multimedia.....	7
2.1.2. Pengertian Multimedia.....	7
2.1.3. Komponen Dari Multimedia.....	10
2.1.3.1. Gambar (<i>Image</i>).....	10
2.1.3.2. Suara (<i>Audio</i>).....	12
2.1.3.3. Teks (<i>Text</i>).....	15
2.1.3.4. Animasi (<i>Animation</i>).....	15
2.1.3.5. Video Digital (<i>Digital Video</i>).....	16
2.2. Struktur Desain Multimedia	17
2.2.1. Struktur Linier.....	18
2.2.2. Struktur Hirarki.....	18
2.2.3. Struktur Piramida.....	19
2.2.4. Struktur Polar.....	19
2.3. Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	20
2.4. Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	24

2.4.1	Macromedia Flash MX.....	24
2.4.2	Cool Edit Pro 2.0.....	28
2.4.3	Adobe Photoshop Versi 7.0.....	29
2.5	Spesifikasi Perangkat Keras yang Digunakan.....	34
BAB III GAMBARAN UMUM		
3.1.	Data Perusahaan Honda.....	35
3.2.	Sejarah Honda.....	36
3.3.	Visi, Misi, dan Tujuan Honda.....	39
3.3.1.	Visi Honda.....	39
3.3.2.	Misi Honda.....	39
3.3.3.	Tujuan Honda.....	40
3.4.	Struktur Organisasi Honda.....	41
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1.	Mendefinisikan Masalah.....	44
4.2.	Merancang Konsep.....	45
4.3.	Merancang Isi.....	45
4.4.	Merancang Naskah.....	46

4.4.1.	Pembuatan Diagram Aplikasi.....	46
4.4.2.	Rancangan Aplikasi.....	47
1.	Rancangan Halaman Utama.....	47
2.	Rancangan Halaman Home.....	48
3.	Rancangan Halaman About.....	49
4.	Rancangan Halaman Fitur.....	50
5.	Rancangan Halaman Galery.....	51
6.	Rancangan Halaman Profil.....	52
7.	Rancangan Halaman Alamat Pemesanan.....	53
4.5.	Merancang Grafik.....	54
4.5.1.	Merancang Teks.....	54
4.5.2.	Merancang Tombol.....	54
4.5.3.	Merancang gambar.....	54
4.6.	Memproduksi Sistem.....	54
4.6.1.	Adobe Photoshop.....	54
4.6.2.	Cool Edit Pro 2.0.....	56

4.6.3. Macomedia Flash MX.....	57
1. Cara menyiapkan lembar kerja.....	57
2. Cara membuat Background.....	58
3. Cara membuat Halaman Utama.....	59
a. Cara membuat Halaman Home.....	59
1. Membuat Scroll Logo Honda.....	59
2. Membuat Kotak Untuk Teks Welcome.....	60
3. Membuat Animasi Teks Button.....	61
4. Cara membuat Halaman About.....	61
a. Membuat Scroll About Honda.....	61
b. Cara Membuat Halaman Fitur.....	62
c. Cara membuat Halaman Galery.....	66
d. Cara membuat My Profil.....	69
e. Cara Menambah Sound.....	70
f. Cara menambah Video Honda.....	71

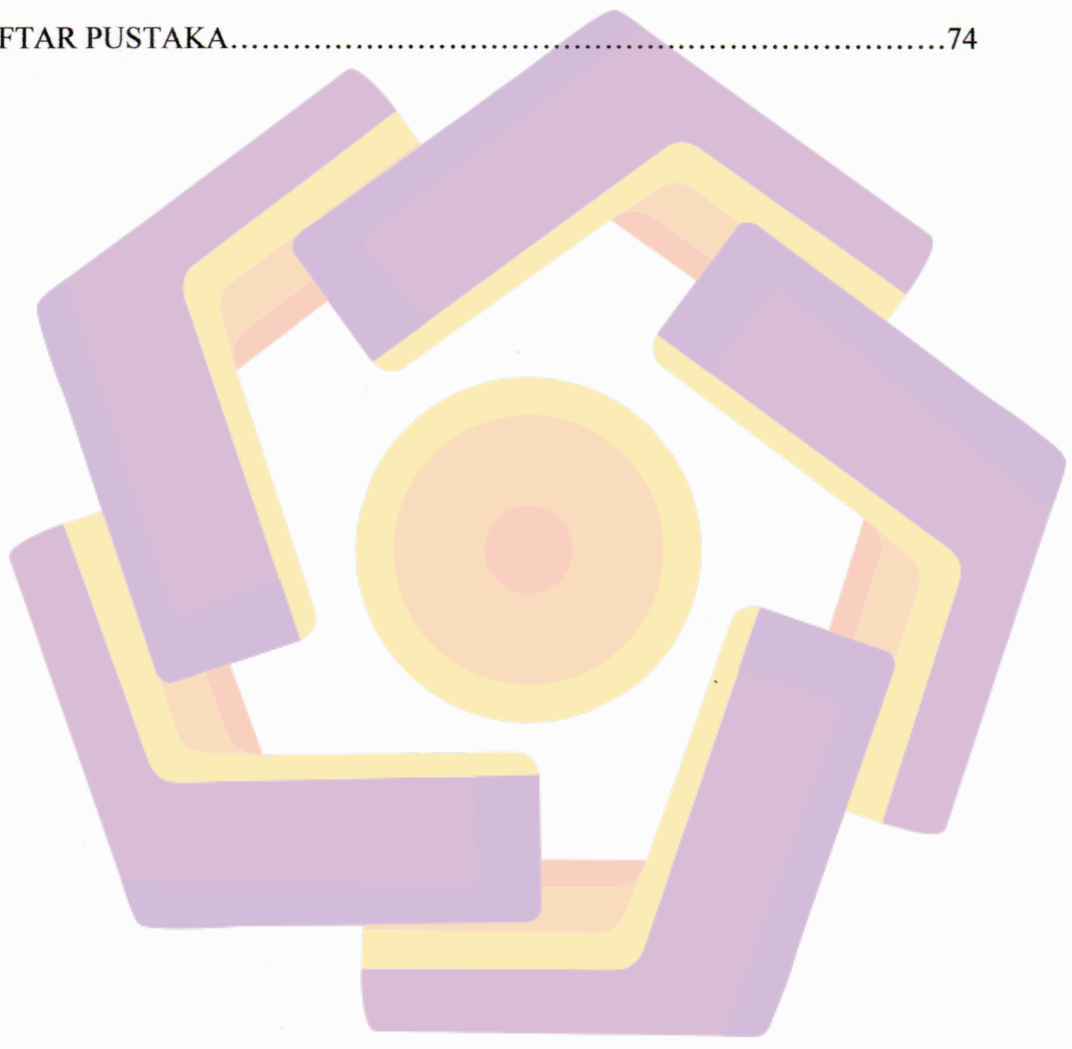


BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....73

5.2. Saran.....73

DAFTAR PUSTAKA.....74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen-Elemen Multimedia.....	10
Gambar. 2.2. Struktur Linear.....	18
Gambar 2.3. Struktur Hirarki.....	18
Gambar 2.4. Struktur Piramida.....	19
Gambar 2.5. Struktur Polar.....	19
Gambar 2.6. Model Icon.....	20
Gambar 2.7. Proses Pengembangan Sistem.....	21
Gambar 2.8. Macromedia Flash.....	25
Gambar 2.9. Tampilan Cool Edit Pro.....	29
Gambar 2.10. Tampilan Adobe Photoshop Versi 7.0.....	32
Gambar 3.1. Mesin Honda VTEC.....	39
Gambar 3.2. Struktur Organisasi Honda.....	41
Gambar 4.1. Diagram Aplikasi.....	46
Gambar 4.2. Rancangan Halaman Utama.....	47

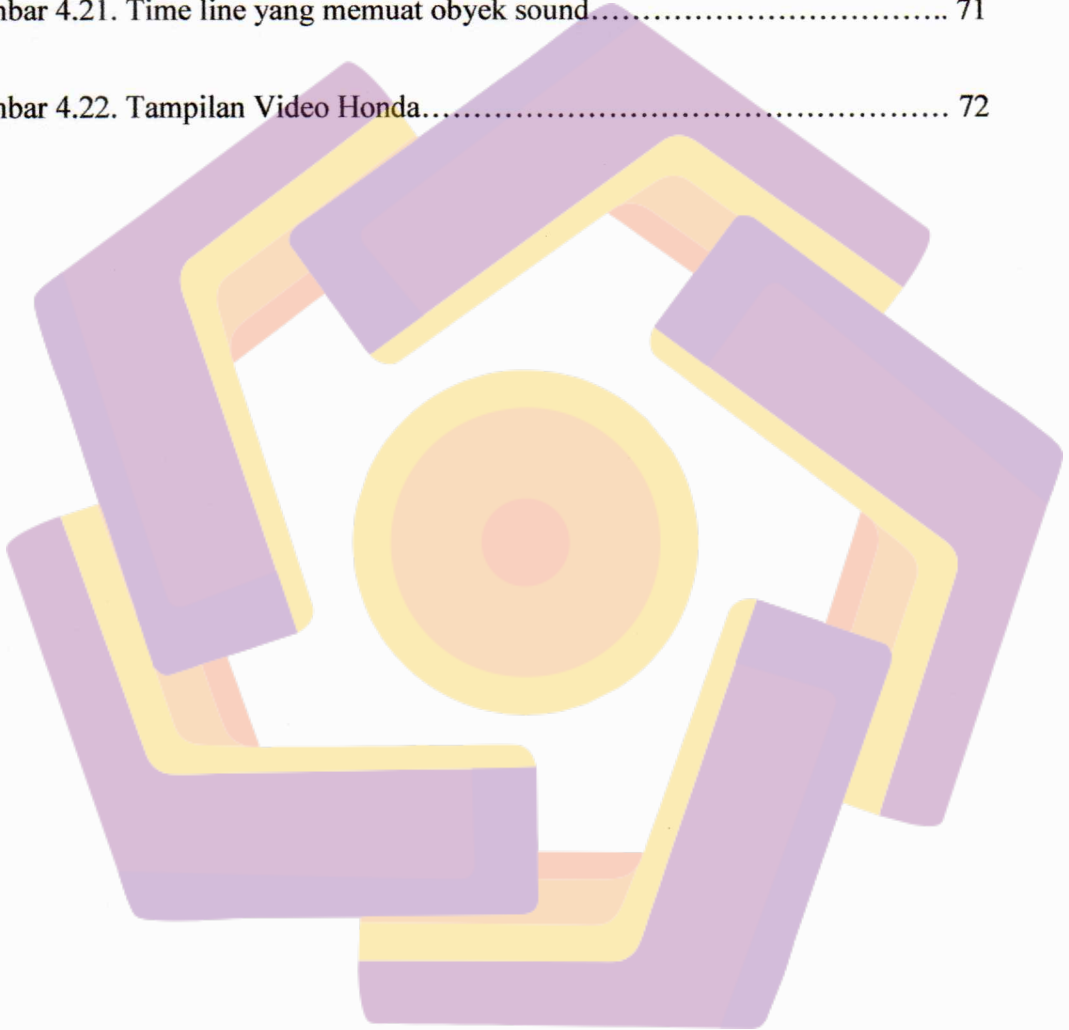
Gambar 4.3 Halaman Home.....	48
Gambar 4.4. Rancangan Halaman About.....	49
Gambar 4.5. Rancangan Halaman Fitur.....	50
Gambar 4.6. Rancangan Halaman Galery.....	51
Gambar 4. 7. Rancangan Halaman Profil.....	52
Gambar 4. 8. Rancangan Halaman Pemesanan.....	53
Gambar 4.9. Tampilan jendela Photoshop 7.0 pada saat pengeditan gambar.....	56
Gambar 4.10. Tampilan jendela Cool Edit pro 2.0 proses pemotongan suara.....	57
Gambar 4.11. Kotak dialog Document Propertis.....	58
Gambar 4.12. Kotak dialog Import to Library.....	59
Gambar 4.13. Scroll Logo Honda.....	60
Gambar 4.14. Kotak Untuk Teks.....	60
Gambar 4.15. Kotak Untuk Scroll.....	62
Gambar 4.16. Tampilan Library.....	62
Gambar 4.16. Tampilan Library.....	65
Gambar 4.18. Halaman Galery.....	68

Gambar 4.19. Halaman Profil..... 69

Gambar 4.20. Simbol Sound telah ter simpan dalam library..... 70

Gambar 4.21. Time line yang memuat obyek sound..... 71

Gambar 4.22. Tampilan Video Honda..... 72



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana kegiatan.....	6
Tabel 2.1. Extention File Gambar (Image).....	11
Tabel 2.2. Extention File Suara (Audio).....	12
Table 2.3. Extention File Video Digital (Digital Video).....	16

