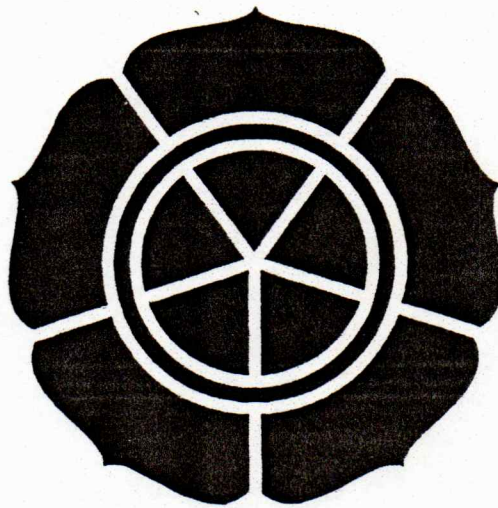


**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA PROMOSI
PENJUALAN PADA TOKO UNION GYPSUM YOGYAKARTA**

Tugas Akhir



Diajukan oleh :

Tria Kusuma Rahayu

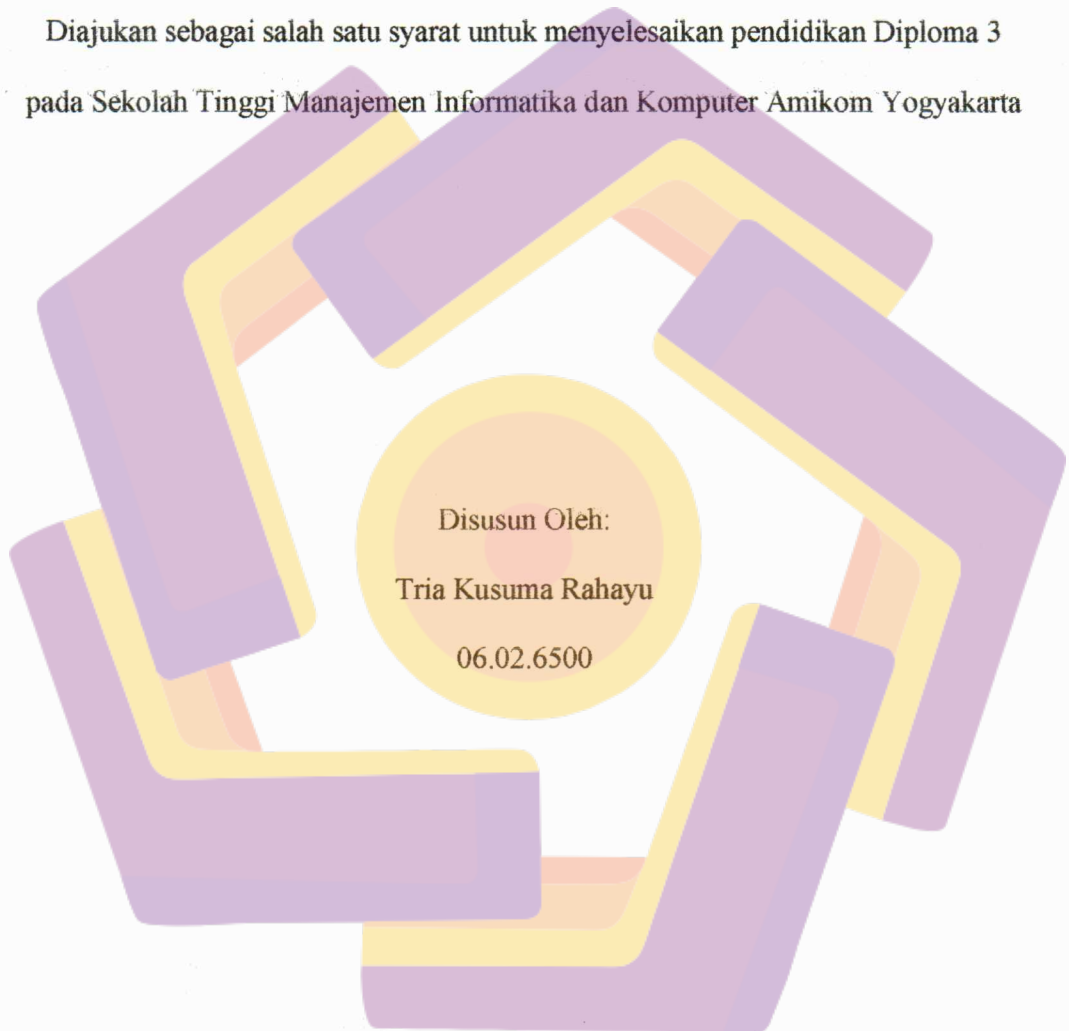
06.02.6500

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2009**

TUGAS AKHIR

“MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA PROMOSI PENJUALAN PADA TOKO UNION GYPSUM YOGYAKARTA”

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 3
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta



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

HALAMAN PENGESAHAN

“ Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Promosi Penjualan Pada Toko
Union Gypsum Yogyakarta”

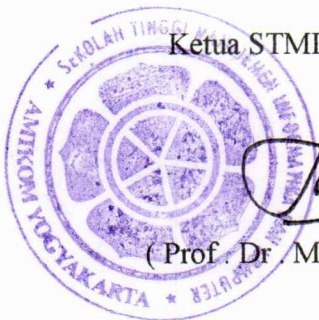
Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 3
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta



Mengetahui

Ketua STMIK AMIKOM

Dosen Pembimbing

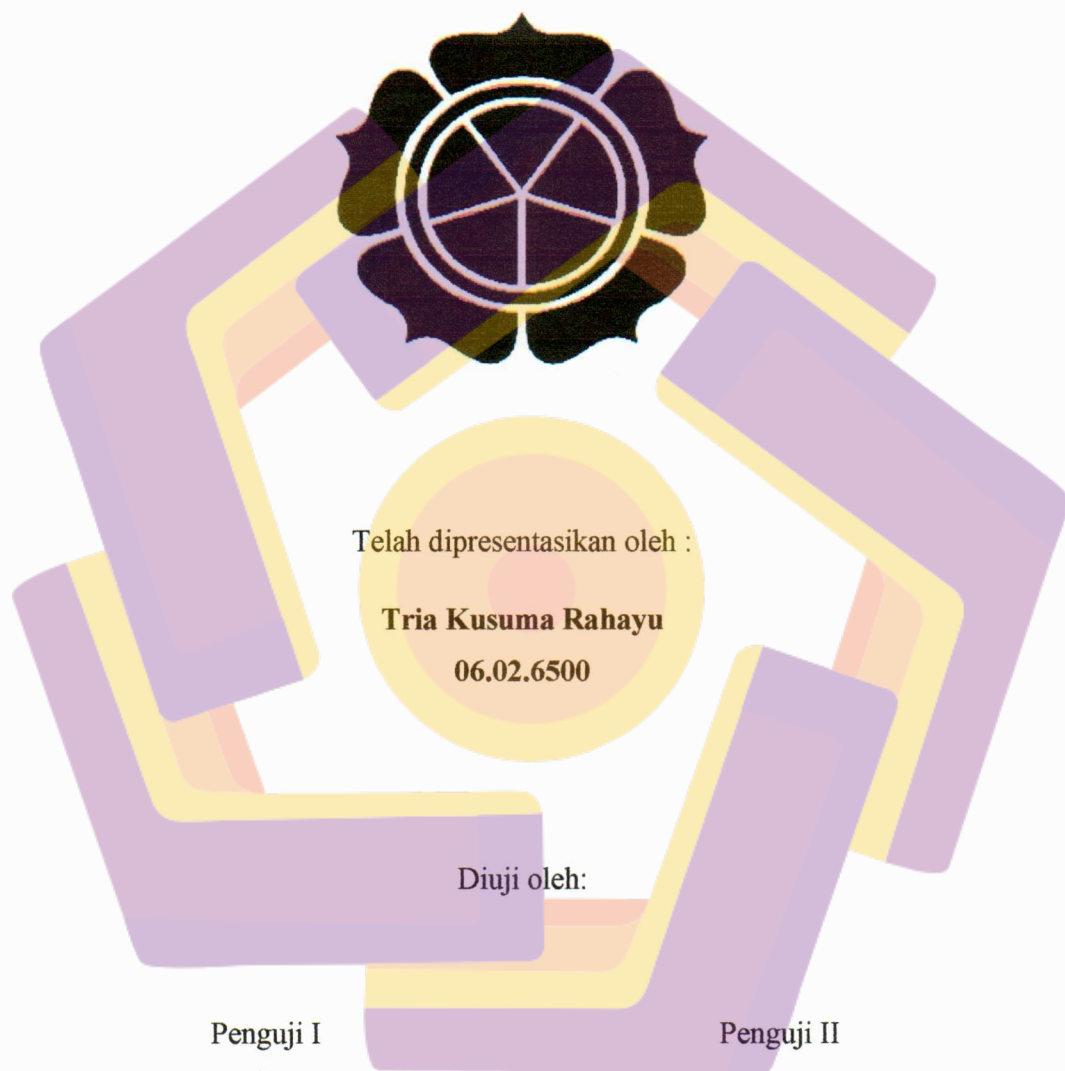


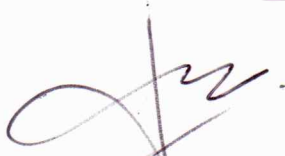
(Prof . Dr . M .Suyanto, MM)


(M.Rudyanto Arief, MT)

HALAMAN BERITA ACARA

**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA PROMOSI
PENJUALAN PADA TOKO UNION GYPSUM YOGYAKARTA**




(Sudarmawan, MT.)


(Krisnawati, S.Si, MT.)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya tulis ini Saya persembahkan untuk :

- **"ALLAH SWT" Atas segala Rahmat & ijinNYA**lah Tria dapat menyelesaikan TA ini
- **PAPA dan MAMA yang begitu Amat sangat berarti dalam hidup Tria**
- **Mas Anfal & Mbak Mita yang amat Tria Sayangi....terima kasih to dukungannya,, terutama Mbak Mita yang selalu cerewet to TA Tria karena satu kamar sama tria "Thank's yaa Mbak'qu", tambah satu lagi Mbak AYU "kaka ipar Tria cewek atutunya yang lagi hamil thank's yaa..to DOanya"**
- **Abang Putra & Keluarga Abang Makasih ya.. to Semuanya, "Ade Sayank banget sama Abang"**
- **Keluarga besar Mbah Atemo & Mbah Thalib. seluruh keluarga besar di Klaten & Lampung, terima kasih atas semua Perhatian dan Doanya**
- **Temen temen Tria Thank's Buanget yaa.. to dukungan & Doa'nya, "Terutama MUSTAQIM makasih banget to Bantuannya"**

MOTTO

**Ketika Qta lahir, Qta menangis
dan orang-orang disekeliling Qta
tersenyum**

**Jalanilah hidup dengan penuh
kebaikan**

Sehingga.....

**Pada saat qta tiada
kelak, Qta tersenyum
dan orang-orang
disekeliling akan
menangis**

Jalani Hidup dengan penuh rasa

IKHLAS & SABAR

Disertai IKHTIAR dalam

mencari RIDWAN

ALLAH SWT

Dalam Hidup Qita Harus:

SIAP

RIDHA

JANGAN MEMPERSULIT DIRI

EVALUASI DIRI

YAKIN HANYA "ALLAH" SATU-SATUNYA

PENOLONG

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmatnya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Laporan ini saya susun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Diploma Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Laporan tugas akhir ini dilaksanakan guna melatih mahasiswa agar mengetahui kerja yang akan mereka hadapi kelak. Gambaran umum mengenai lingkungan pekerjaan ini mampu mendorong mahasiswa memiliki potensi untuk bersaing dengan yang lain. Selain itu mahasiswa akan merasa terdorong untuk memperbaiki segala kelemahan yang belum terpenuhi sebagai standar kerja di perusahaan.


Melalui laporan ini saya mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto MM., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Ketua jurusan MI STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M.Rudyanto, MT selaku Dosen pembimbing tugas akhir di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Orang tua dan saudara yang telah memberikan dorongan selama menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
5. Teman-Teman yang selalu memberikan kritikan, saran, ide, dan semangat.

6. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

7.

Akhir kata saya berharap laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat baik untuk teman-teman serta adik kelas yang akan menghadapi tugas akhir. Jika ada kesalahan kami mohon maaf dan jika ada kelebihan itu datangnya dari Allah SWT.



Yogyakarta, 6 Agustus 2009


Penulis

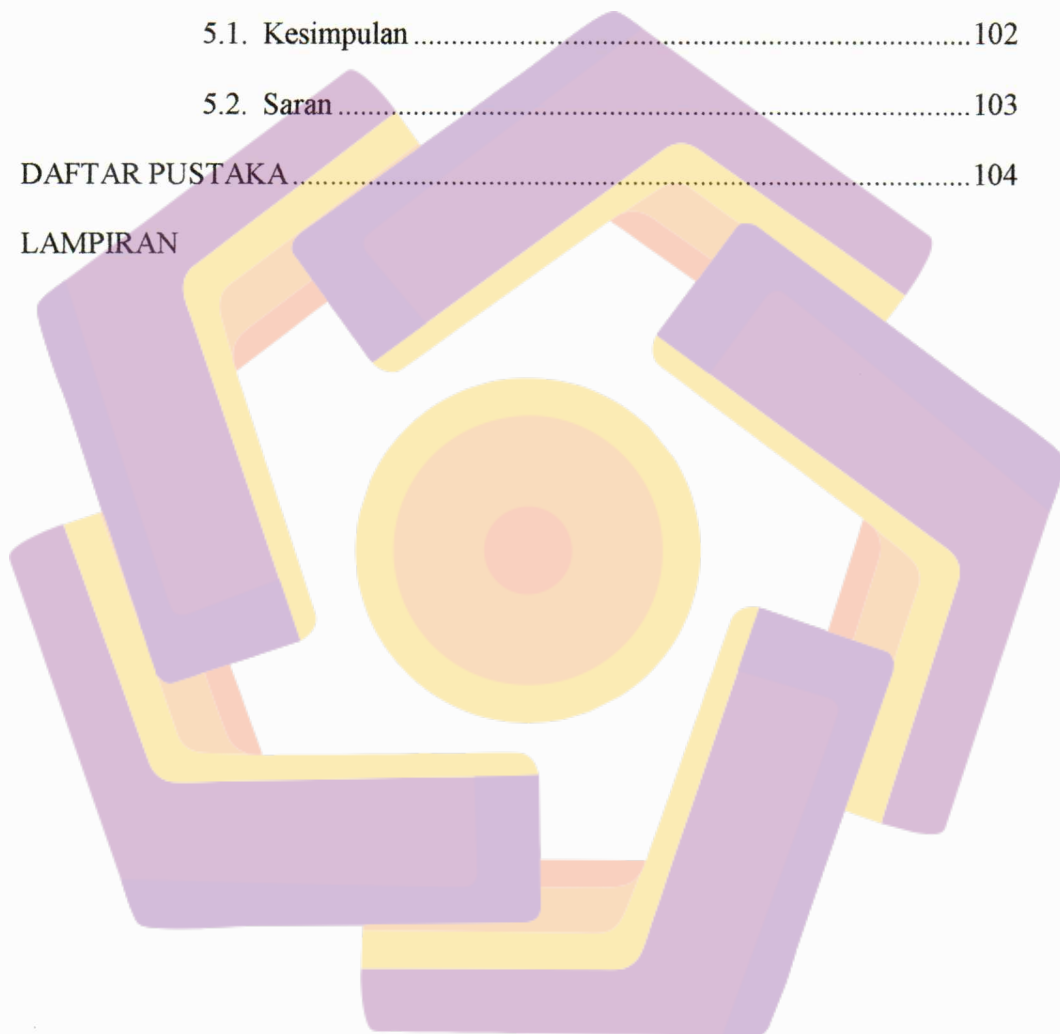
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL TUGAS AKHIR	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Metode Penulisan Laporan	5
1.7 Jadwal Kegiatan.....	7
BAB II DASAR TEORI	8
2.1. Konsep Dasar Aplikasi Multimedia.....	8
2.1.1. Sejarah Multimedia	8
2.1.2. Pengertian Multimedia	10

2.2. Langkah Langkah Pengembangan Multimedia	12
2.3. Macam Macam Struktur Aplikasi Multimedia	15
2.4. Pengertian Promosi	21
2.5. Aplikasi Multimedia untuk Mendukung Promosi	22
2.6. Perangkat Lunak yang di Gunakan	23
2.6.1. Macromedia Director MX 2004	23
2.6.2. Adobe Photoshop CS	25
2.6.3. Shotink Glanda	26
2.6.4. Jet Audio	27
2.6.5. Swis Max	28
2.7. Perangkat Keras yang di Gunakan	28
BAB III TINJAUAN UMUM	30
3.1. Gambaran Umum	30
3.1.1. Sejarah Singkat Union Gypsum	30
3.1.2. Lokasi Perusahaan	31
3.1.3. Struktur Organisasi	31
3.1.4. Visi dan Misi	34
3.1.5. Media Promosi	34
3.1.6. Daftar Harga	35
3.1.6.1. Haga Satuan Hasil Cetakan Lis dan Beading	35
3.1.6.2. Harga Satuan Hasil Cetakan Centre Panel ...	36
3.1.6.3. Harga Satuan Board	

	3.1.6.4. Harga Pemasangan.....	36
BAB IV	PEMBAHASAN	40
	4.1. Mendefinisikan Masalah.....	40
	4.2. Merancang Konsep Aplikasi.....	40
	4.3. Merancang Isi Aplikasi.....	41
	4.4. Merancang Naskah Aplikasi.....	43
	4.5. Merancang Sketsa Aplikasi	48
	4.5.1. Rancangan Tampilan Utama.....	48
	4.5.2. Rancangan Tampilan Tombol Home	50
	4.5.3. Rancangan Tampilan Tombol Product	51
	4.5.4. Rancangan Tampilan Tombol Galery.....	53
	4.5.5. Rancangan Tampilan Tombol Price List	54
	4.5.6. Rancangan Tampilan Tombol About Us	56
	4.5.7. Rancangan Tampilan Tombol Creator.....	57
	4.6. Merancang Sistem.....	58
	4.6.1. Teknik Menggunakan Adobe Photoshop CS	59
	4.6.2. Teknik Membuat Animasi Dengan Shotink Glanda	65
	4.6.3. Mengolah Suara dengan Jet Audio.....	74
	4.6.4. Swis Max.....	76
	4.6.5. Membuat Aplikasi pada Macromedia Director MX	79
	2004.....	79
	4.7. Implementasi Sistem.....	86

4.7.1. Uji Coba Sistem	86
4.7.2. Manual Sistem.....	91
4.7.3. Memelihara Sistem.....	98
4.8. Update Sistem.....	100
BAB V PENUTUP	102
5.1. Kesimpulan	102
5.2. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Proses Pengembangan Sistem Multimedia	13
Gambar 2.2	Struktur Linier.....	14
Gambar 2.3	Struktur Menu	15
Gambar 2.4	Struktur Hierarki	16
Gambar 2.5	Struktur Jaringan.....	17
Gambar 2.6	Struktur Kombinasi	19
Gambar 2.7	Tampilan Program Macromedia Director MX.....	22
Gambar 2.8	Jendela Program Adobe Photoshop CS	25
Gambar 2.9	Tampilan Program Shotink Glanda.....	26
Gambar 2.10	Tampilan Program Jet Audio	27
Gambar 2.11	Tampilan Program Swis Max	28
Gambar 2.12	Tampilan Program jet Audio.....	33
Gambar 3.1	Struktur Organisasi	31
Gambar 4.1	Diagram Aplikasi	42
Gambar 4.2	Sketsa Tampilan Utama	48
Gambar 4.3	Sketsa Tampilan Tombol Home	50
Gambar 4.4	Sketsa Tampilan Tombol Product.....	51
Gambar 4.5	Sketsa Tampilan Tombol Galery	53
Gambar 4.6	Sketsa Tampilan Tombol Price List.....	54
Gambar 4.7	Sketsa Tampilan Tombol ProductAbout Us	56
Gambar 4.8	Sketsa Tampilan Tombol Creator	57

Gambar 4.9 Rancangan Sistem.....	58
Gambar 4.10 Tampilan Membuat File Dari Photoshop CS.....	59
Gambar 4.11 Tampilan Gambar yang akan di edit pada Photoshop CS.....	60
Gambar 4.12 Tampilan Gambar yang selesai di edit menggunakan magic eraser tool pada Photoshop CS.....	61
Gambar 4.13 Tampilan Hasil Gambar yang selesai di edit dengan ekstensi .PNG.....	62
Gambar 4.14 Tampilan New From Template pada Shotink Glanda.....	66
Gambar 4.15 Tampilan Type Album pada Shotink Glanda.....	66
Gambar 4.16 Tampilan Import Gambar pada Shotink Glanda.....	67
Gambar 4.17 Tampilan Pengaturan Background Album pada Shotink Glanda.....	67
Gambar 4.18 Tampilan Generate Album pada Shotink Glanda.....	68
Gambar 4.19 Tampilan Pengeditan Text dan Animasi pada Shotink Galanda.....	69
Gambar 4.20 Tampilan Penyimpanan File dengan ekstensi Flas Movie pada Shotink Glanda.....	69
Gambar 4.21 Tampilan Hasil Akhir dengan Extensi Flas Movie pada Shotink Glanda.....	70
Gambar 4.22 Tampilan Import Lagu.....	74
Gambar 4.23 Tampilan Memotong Lagu.....	75
Gambar 4.24 Tampilan New Swis Max.....	76
Gambar 4.25 Tampilan Membuat Text.....	77
Gambar 4.26 Tampilan Mengatur Background.....	78
Gambar 4.27 Tampilan Hasil Akhir dari Swis Max.....	78

Gambar 4.28	Tampilan Tampilan Property Macromedia Director MX 2004	80
Gambar 4.29	Tampilan Import pada Macromedia Director	81
Gambar 4.30	Tampilan Kotak Dialog Import	81
Gambar 4.31	Tampilan Kotak Dialog Cast	82
Gambar 4.32	Tampilan Langkah langkah menyusun Background	82
Gambar 4.33	Tampilan Kotak Dialog Behaviors Inspector susunan Tombol	84
Gambar 4.34	Tampilan Sound yang sudah di Drag	85
Gambar 4.35	Tampilan Kotak Dialog Publis Setting	86
Gambar 4.36	Tampilan Pengetesan pada Tombol tombol	87
Gambar 4.37	Tampilan Pengetesan pada Sound	87
Gambar 4.38	Tampilan Pengetesan pada Tombol Home	88
Gambar 4.39	Tampilan Pengetesan pada Tombol Product	88
Gambar 4.40	Tampilan Pengetesan pada Tombol Galery	89
Gambar 4.41	Tampilan Pengetesan pada Tombol Price List	89
Gambar 4.42	Tampilan Pengetesan pada Tombol About Us	90
Gambar 4.43	Tampilan Pengetesan pada Tombol Creator	90
Gambar 4.44	Tampilan Rincian Awal Aplikasi	92
Gambar 4.45	Tampilan Rincian Tombol Home	93
Gambar 4.46	Tampilan Rincian Tombol Product	94
Gambar 4.47	Tampilan Rincian Tombol Galery	95
Gambar 4.48	Tampilan Rincian Tombol Price List	96
Gambar 4.49	Tampilan Rincian Tombol About Us	97
Gambar 4.50	Tampilan Rincian Tombol Creator	97

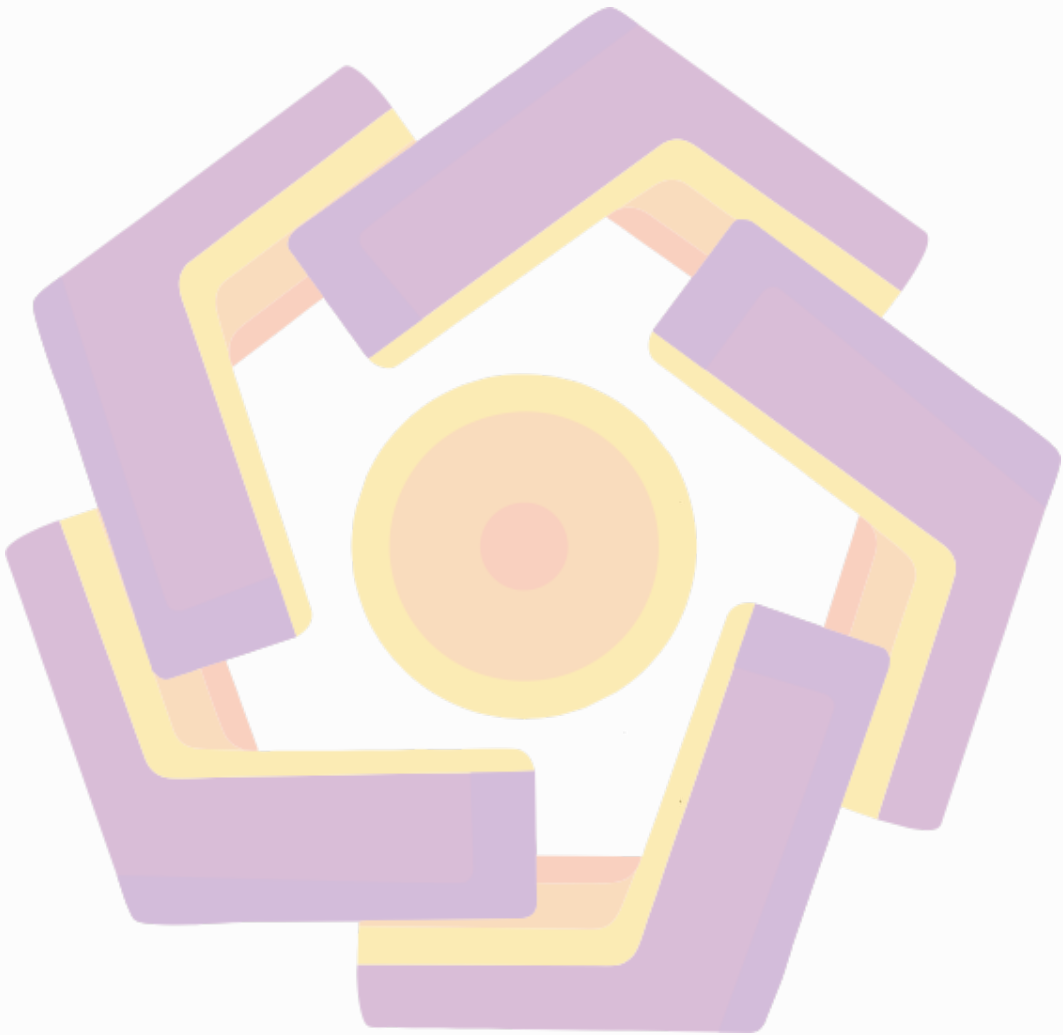
Gambar 4.51 Proses Back Up99

Gambar 4.52 Proses Folder untuk menyimpan.....99

Gambar 4.53 Proses Update.....100

Gambar 4.54 Proses Pemilihan File yang akan di Edit.....101

Gambar 4.55 Kotak Akhir Dialog Proses Update.....101



DAFTAR TABEL

Table 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan13

