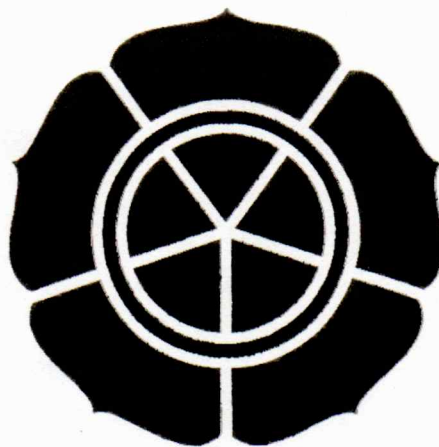


MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA INFORMASI

PADA KOPERASI “KOPMA UGM” BULAKSUMUR

YOGYAKARTA

Tugas Akhir



Oleh :

Agung Budi Saputro

04.02.5546

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

2007

MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA INFORMASI

PADA KOPERASI “KOPMA UGM” BULAKSUMUR

YOGYAKARTA



Tugas Akhir



Oleh :

Agung Budi Saputro

04.02.5546

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

2007

HALAMAN PENGESAHAN

MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA INFORMASI

PADA KOPERASI “KOPMA UGM” BULAKSUMUR

YOGYAKARTA



Diajukan Untuk Memenuhi Kelengkapan Kurikulum
Program Diploma III Pada Jurusan Manajemen Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM”

Yogyakarta

Mengetahui :

Ketua STMIK AMIKOM

Dosen Pembimbing



(Dr. M. Suyanto, MM)

(Erik Hadi Saputra, S. Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA INFORMASI
PADA KOPERASI “KOPMA UGM” BULAKSUMUR
YOGYAKARTA**

Tugas akhir ini telah dipresentasikan dan dipertahankan di depan tim penguji Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta, oleh :


Nama : Agung Budi Saputro
Hari : Rabu
Tanggal : 06 Februari 2008
Waktu : 10.00 WIB
Ruang : Stack
Tempat : Kampus Terpadu STMIK AMIKOM




TIM PENGUJI :

PENGUJI I

PENGUJI II



(Drs. Bambang Sudaryatno, MM)



(Krisnawati, S Si, MT)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Banyak hal yang tidak dapat aku lakukan tanpa bantuan mereka, oleh karena itu, aku persembahkan laporan Tugas Akhir ini untuk :

- ✓ Sang Pencipta Allah S.W.T. atas rahmat dan hidayah-Nya
- ✓ Junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW
- ✓ Kedua orang tua tercinta, yang telah memberi dukungan baik material maupun spiritual, serta Doa yang selalu menyertaku.
- ✓ Kedua kakak tercinta, terima kasih untuk semua motivasi dan kasih sayangnya.
- ✓ Semua teman-teman Manajemen Informatika 2004, khususnya kelas F yang menorehkan kenangan dan kebahagiaan.
- ✓ Semua teman-teman, Alex yang mau meminjemin computernya buat ngerjain Tugas Akhir ini, Hamdan, Rosul, Dede, Kiki, Afib, Ibu dan Bapak kontrakan, B'djong Coffe Shop yang selalu menemani malamku.
- ✓ Yogyakartaku yang telah memberi senyuman sejuta kenangan manis dan pahit dalam perjalanan hidupku.

HALAMAN MOTO

- ✓ Setiap orang dapat mencapai kejayaan dalam hal apa saja, asalkan ia sangat menyukai pekerjaan yang dilakukan.
- ✓ Dalam hidup, terkadang kita lebih banyak mendapatkan apa yang tidak kita inginkan. Dan ketika kita mendapatkan apa yang kita inginkan, akhirnya kita tahu bahwa yang kita inginkan terkadang tidak dapat membuat hidup kita menjadi lebih bahagia.
- ✓ Berfikir sejenak, merenung masa lalu adalah permulaan yang baik untuk bertindak.
- ✓ Yang telah berlalu biarkan ia berlalu, yang mendatang hadapi dengan cemerlang.
- ✓ Ikhlaslah menjadi diri sendiri agar hidup penuh dengan ketenangan dan keamanan.
- ✓ Lalai sesaat adakalanya mencururkan air mata setahun.
- ✓ Waktu itu bagaikan pedang, jika tidak kau potong maka ia (waktu) akan memotongmu.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, akan hidayah dan rahmat-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat di selesaikan. Tugas Akhir yang berjudul: “Multimedia Interaktif sebagai Sarana Informasi pada Koperasi “KOPMA UGM” Bulaksumur Yogyakarta.” Dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat penyelesaian pada Program Studi Diploma III STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar ahli madya, serta salah satu upaya dalam meningkatkan dan memperluas wawasan mahasiswa sebagai calon professional di masa yang akan datang.

Penyelesaian Tugas Akhir ini berjalan lancar berkat dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. M. Suyanto, MM. ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom Dosen Pembimbing, yang telah memberi banyak bimbingan dan pengarahan dalam penyusun Tugas Akhir ini dengan penuh kesabaran.
3. Semua Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM.
4. Mas Bayu Satrio Ketua Umum Koperasi “KOPMA UGM”.
5. Mas Prasetyo .P Ketua Bidang Adminhum Koperasi “KOPMA UGM”.
6. Semua Pengurus dan Karyawan Koperasi “KOPMA UGM”.
7. Kedua orang tua tercinta, yang telah memberi dukungan baik material maupun spiritual, serta Doá yang selalu menyertaiku.

8. Kedua kakak tercinta, terima kasih untuk semua motivasi dan kasih sayangnya.
9. Semua temen-temen Manajemen Informatika 2004, khususnya kelas F yang memberikan kenangan tersendiri bagi penulis.
10. Semua temen-temen nongkrong selama di Jogja, Alex, Rosyid, Dede, Kiki, Habib, Hendra, Thole, Dheny, Reny Nduz, Ria, Qori, Aira “Chemplux”, Molina, Wika, Fitri, Nina, Nia, Ani, Hamdan, Lintang, Heru, Achong, Rudi, Adit, kabeh koncoku nang ngomah.
11. Ibu dan Bapak kontrakan yang selalu mendukung dan memberi semangat dan semua anak-anak Fantasy PS.
12. Jogjakarta yang telah memberi senyum sejuta kenangan manis dan pahit dalam perjalanan hidupku..
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas dukungannya sehingga laporan ini dapat terselesaikan.

Akhirnya penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun kesempurnaan dalam Tugas Akhir ini. Akhirnya hanya kepada Tuhan Yang Maha Esa memohon ampun dan petunjuk dari segala kesalahan.

Yogyakarta, 30 Januari 2008



Agung Budi Saputro
04.02.5546

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
BERITA ACARA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH	2
C. BATASAN MASALAH	2
D. TUJUAN DAN MANFAAT	3
E. METODE PENELITIAN	4
F. SISTEMATIKA PENULISAN	5
G. JADWAL KEGIATAN	6
BAB II DASAR TEORI	7
A. DEFINISI MULTIMEDIA	7
B. ELEMEN MULTIMEDIA	9
1. Faksimil	9
2. Image Dokumen	10

3. Image Foto	11
4. Audio Message	11
5. Video Message	12
6. Full Motion dan Live Video	13
C. OBJEK MULTIMEDIA	13
1. Teks	13
2. Image	13
3. Visible	14
4. Non Visible	15
5. Abstrak	15
6. Animasi	15
7. Audio	16
8. Full-Motion dan Live Video	16
D. STRUKTUR SISTEM MULTIMEDIA	17
1. Struktur Linier	17
2. Struktur Menu	18
3. Struktur Hierarki	18
4. Struktur Jaringan	19
5. Struktur Kombonasi	20
E. PENGEMBANGAN MULTIMEDIA	22
1. Concept	22
2. Design	22
3. Material Collecting	22

4. Assembly	22
5. Testing	23
6. Distribution	23
F. SISTEM PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	24
1. Mcromedia Flash MX 2004	25
2. Adobe Photoshop 7.0	34
3. Cool Edit Pro	37
4. SWiSHmax	39
G. SPESIFIKASI KOMPUTER	42
BAB III TINJAUAN UMUM	43
A. SEJARAH SINGKAT	43
B. BENTUK	45
C. STRUKTUR ORGANISASI	45
D. ASAS, PRINSIP, TUJUAN, VISI DAN MISI	49
E. KEDUDUKAN DAN ALAMAT	51
F. DOKUMEN ADMINISTRASI DAN LEGALITAS	51
G. PRESTASI	52
H. KLASIFIKASI	53
I. KEANGGOTAAN	55
1. Aktifitas Pembinaan Anggota	55
2. Pendidikan dan Latihan	56
3. Lembaga Penerbitan	56
4. Komunitas Kajian dan Penelitian	56

5. Kopma UGM Speaking Club	57
6. Komunitas Kewirausahaan	57
7. Trainer Community	57
8. Kopma Design Center (KDC)	58
J. BIDANG BISNIS	58
1. Divisi Warparpostel	58
2. Divisi Swalayan	59
3. Divisi Konveksi dan Sablonase	59
4. Divisi Kafetaria	60
K. KEPENGURUSAN	60
1. Bidang Pengembangan Sumber Daya Anggota	62
2. Bidang Bisnis	65
3. Bidang Personalia	68
4. Bidang Administrasi dan Humas	70
5. Bidang Keuangan	74
BAB IV PEMBAHASAN	77
A. MENDEFINISIKAN MASALAH	77
B. MERANCANG KONSEP	78
C. MERANCANG ISI	79
D. MENULIS NASKAH	79
E. MERANCANG GRAFIK	84
1. Tampilan Loading	84
2. Tampilan Intro	85

3. Tampilan Menu Utama	85
4. Tampilan Menu Profile	86
5. Tampilan Menu Manajemen Organisasi	87
6. Tampilan Menu Sumber Daya Anggota	87
7. Tampilan Menu Bidang Bisnis	88
8. Tampilan Menu Bidang Personalia	89
9. Tampilan Menu Administrasi dan Humas	89
10. Tampilan Menu Bidang Keuangan	90
11. Tampilan Menu Galeri Photo	91
12. Tampilan Menu Quit	91
F. MEMPRODUKSI SISTEM	92
1. Adobe Photoshop 7.0	92
2. Cool Edit Pro	93
3. SWiSH v2.0	95
4. Macromedia Flash MX 2004	96
G. MELAKUKAN TES PEMAKAIAAN	100
H. MENGGUNAKAN SISTEM	101
I. PEMELIHARAAN SISTEM	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	103
A. KESIMPULAN	103
B. SARAN	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Philips faksmagic5primo	10
Gambar 2.2 Bengkel Buku Teks	11
Gambar 2.3 Surat Izin Mengemudi	11
Gambar 2.4 Message Audio	12
Gambar 2.5 Video Klip Group Band GIGI	12
Gambar 2.6 Hierarki Objek Image dalam Multimedia	14
Gambar 2.7 Struktur Linier	17
Gambar 2.8 Struktur Menu	18
Gambar 2.9 Struktur Hierarki	19
Gambar 2.10 Struktur Jaringan	20
Gambar 2.11 Struktur Kombinasi	21
Gambar 2.12 Tahap Pengembangan Multimedia	24
Gambar 2.13 Tampilan Macromedia Flash MX	25
Gambar 2.14 Tampilan Adobe Photoshop 7.0	35
Gambar 2.15 Tampilan Cool Edit Pro	37
Gambar 2.16 Tampilan SWiSH v2.0	40
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Koperasi “KOPMA UGM” 2007-2008	47
Gambar 4.1 Struktur Aplikasi Multimedia dengan Struktur Hierarki	80
Gambar 4.2 Tampilan Menu Loading	85
Gambar 4.3 Tampilan Menu Intro	85
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama	86
Gambar 4.5 Tampilan Menu Profile	86
Gambar 4.6 Tampilan Menu Manajemen Organisasi	87
Gambar 4.7 Tampilan Menu Sumber Daya Anggota	88
Gambar 4.8 Tampilan Menu Bidang Bisnis	88
Gambar 4.9 Tampilan Menu Bidang Personalia	89
Gambar 4.10 Tampilan Menu Bidang Administrasi dan Humas	90
Gambar 4.11 Tampilan Menu Bidang Keuangan	90

Gambar 4.12 Tampilan Menu Galeri Photo	91
Gambar 4.13 Tampilan Menu Quit	91
Gambar 4.14 Proses Penggabungan File	92
Gambar 4.15 Editing Header Divisi Warparpostel	93
Gambar 4.16 Tampilan Windows Saat Menentukan Format File	94
Gambar 4.17 Tampilan Pembuatan Animasi Fade Out	95
Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama	98
Gambar 4.19 Tampilan Panel Action Pada Tombol Quit	98
Gambar 4.20 Tampilan Panel Publish Setting	99

