

**PEMBUATAN PROFIL PERUSAHAAN
PADA PT. LKIS PELANGI AKSARA BANTUL YOGYAKARTA
Tugas Akhir**



Disusun Oleh :

MUHAMMAD HENDRI SUHENDRA 05.02.5733

MATEUS BAMBANG W 05.02.5723

HASTO NOVIANTO 05.02.5706

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

2008

HALAMAN PENGESAHAN

**PEPEMBUATAN PROFIL PERUSAHAAN PADA PT LKIS PELANGI AKSARA
BANTUL YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

Disusun dan diajukan untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan Program Studi
D3 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer

STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA

Jurusan Manajemen Informatika

Mengetahui :

Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

Dosen Pembimbing



(DR. Mohammad Suyanto, MM)

(Amir Fatah Sofyan, ST)



HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir ini telah dipresentasikan dan dipertahankan di depan tim penguji Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada :

Hari : Senin

Tanggal : 19 Mei 2008

Jam : 08.50

Tempat : *Ruang Network, Kampus terpadu STMIK "AMIKOM"*

Jl. Ring Road Utara, Condang Catur Depok Sleman, Yogyakarta

Tim penguji :

1. Hanif AL Fatta, M.Kom

2. Ema Utami, Ssi, M. Kom



MOTTO

- ✓ Sebelum mengerjakan segala sesuatu ucapkan lafalz "Bismillahirrokhmanirrokhim"
- ✓ Hiduplah dengan Ilmu dan Amal Ibadah
- ✓ Berbakti kepada kedua Orang tua
- ✓ Berdoa karena Doa adalah senjata bagi orang Muslim
- ✓ Selalu Berpikir Positif
- ✓ Selalu mengingat Kematian
- ✓ Berani mati mempertahankan keyakinan "ISLAM"
- ✓ Setelah mengerjakan segala sesuatu ucapkan lafalz "Alkhmadulillahirobbil alamin"

HALAMAN PERSEMBAHAN

Yang pertama yang utama dan yang kami utamakan segala puji dan syukur kami panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat waktu. Dan Tugas Akhir ini kami persembahkan kepada :

- ✓ Kedua orang tua kami tercinta yang selalu memberikan bimbingan, dorongan dan doa sehingga kami menjadi anak-anak yang sehat jasmani dan rohani.
- ✓ Saudara sekandung kami yang tercinta yang telah menjadi inspirasi untuk mewujudkan cita-cita kami.
- ✓ Teman-teman satu kos-kosan kami yang membuat naluri bersaing cepat selesai kuliah bergelora.
- ✓ Teman-teman kelasku D3 Manajemen Informatika 2005.
- ✓ Dr. Muhammad Suyanto MM (Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta), Pak Amir Fatah Sofyan, ST (Dosen Pembimbing), dan seluruh dosen yang pernah mengajar kami maupun yang belum pernah dan seluruh pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah Tugas Akhir dengan judul “ Pembuatan Profil Perusahaan pada PT. LKIS Pelangi Aksara Bantul Yogyakarta” ini dapat kami selesaikan. Dengan doa dan dorongan yang di berikan oleh orang tua kami membuat kami terpacu untuk menyelesaikannya.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan kelulusan untuk jenjang program Ahli Madya untuk jurusan Manajemen Informatika pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu kami selama pembuatan Tugas Akhir ini.

1. Bapak Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST , selaku dosen pembimbing.
3. Kedua orang tua kami yang selalu memberikan bimbingan dan dorongan baik dalam bentuk materi maupun rohani.

Kami sadar bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu saya mengharapkan kritik dan sarannya. Akhir kata semoga Tugas Akhir ini bisa bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, April 2008

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Maksud dan Tujuan	4
1.4.1. Maksud.....	4
1.4.2. Tujuan	4
1.5. Data yang dibutuhkan.....	5
1.5.1. Data umum.....	5
1.5.2. Data khusus.....	5
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1. Metode Observasi.....	6
1.6.2. Metode Wawancara.	6

1.6.3. Metode Studi Pustaka.....	6
1.6.4. Dokumentasi.....	6
1.7. Sistematika Penulisan Laporan.....	7

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1. Pengertian multimedia	9
2.2. Elemen-elemen Multimedia	11
2.2.1. Teks	11
2.2.2. Audio (Suara)	12
2.2.3. Image (Gambar)	12
2.2.4. Video	13
2.2.5. Animasi	14
2.3. Pengembangan Aplikasi (Sistem) multimedia	15
2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Apikasi (Sistem) Multimedia	15
2.3.2. Mendefinisikan Masalah	17
2.3.3. Merancang Konsep	20
2.3.4. Merancang Isi Multimedia	21
2.3.5. Merancang Naskah	22
2.3.6. Merancang Grafik	23
2.3.7. Memproduksi Sistem Multimedia	23
2.3.8. Pengetesan Sistem Multimedia	24
2.3.9. Penggunaan Sistem Multiedia	24
2.3.10. Pemeliharaan Sistem Multimedia	25

2.4. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	25
2.4.1. Struktur Linier	26
2.4.2. Struktur Hierarki	26
2.4.3. Struktur Piramid	27
2.4.4. Struktur Polar	27
2.5. Fungsi Efektif Multimedia	28
2.6. Sistem Perangkat Lunak (Software) Multimedia	30
2.6.1. Adobe Photoshop 7	30
2.6.1.1. Resolusi	31
2.6.1.2. Intensitas atau Kedalaman Warna	32
2.6.2. Macromedia Flash MX	33
2.6.3. Cool Edit Pro	36
2.6.3.1. Memahami Dasar Audio Digital	38
2.6.3.2. Sample dan Sample Rate	38
2.6.3.3. Bit Resolution	39
BAB III. GAMBARAN UMUM	
3.1. Sejarah Perusahaan	41
3.2. Deskripsi Perusahaan.....	43
3.3. Visi dan Misi.....	44
3.3.1. Visi.....	44
3.3.2. Misi.....	44

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

4.1. Perancangan Sistem.....	45
4.1.1. Merancang Konsep.....	45
4.1.2. Merancang Isi Multimedia.....	45
4.1.3. Merancang Naskah.....	46
4.1.4. Merancang Grafik.....	52
4.1.5. Memproduksi Sistem.....	54
4.1.5.1. Mengolah Gafik Dengan Adobe Photoshop 7	55
4.1.5.2. Mengolah Suara (Sound) Dengan Cool Edit	58
4.1.5.3. Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Macromedia Flash MX.....	60
4.1.5.3.1. Memasukan Data Gambar Dan Suara ke Macromedia Flash MX.....	60
4.1.5.3.2. Membuat Animasi.....	61
4.1.5.3.3. Membuat Tombol.....	62
4.1.5.3.4. Tahap Pengintegrasian.....	64
4.1.5.3.5. Membuat Tampilan Full Screen.....	66
4.1.5.3.6. Membuat File Windows Projector.....	67
4.2. Implementasi Sistem.....	68
4.2.1. Mengetes Sistem.....	68
4.2.2. Menggunakan Sistem.....	69
4.2.3. Memelihara Sistem.....	70

4.2.3.1. Hardware.....71

4.2.3.2. Software..... 71

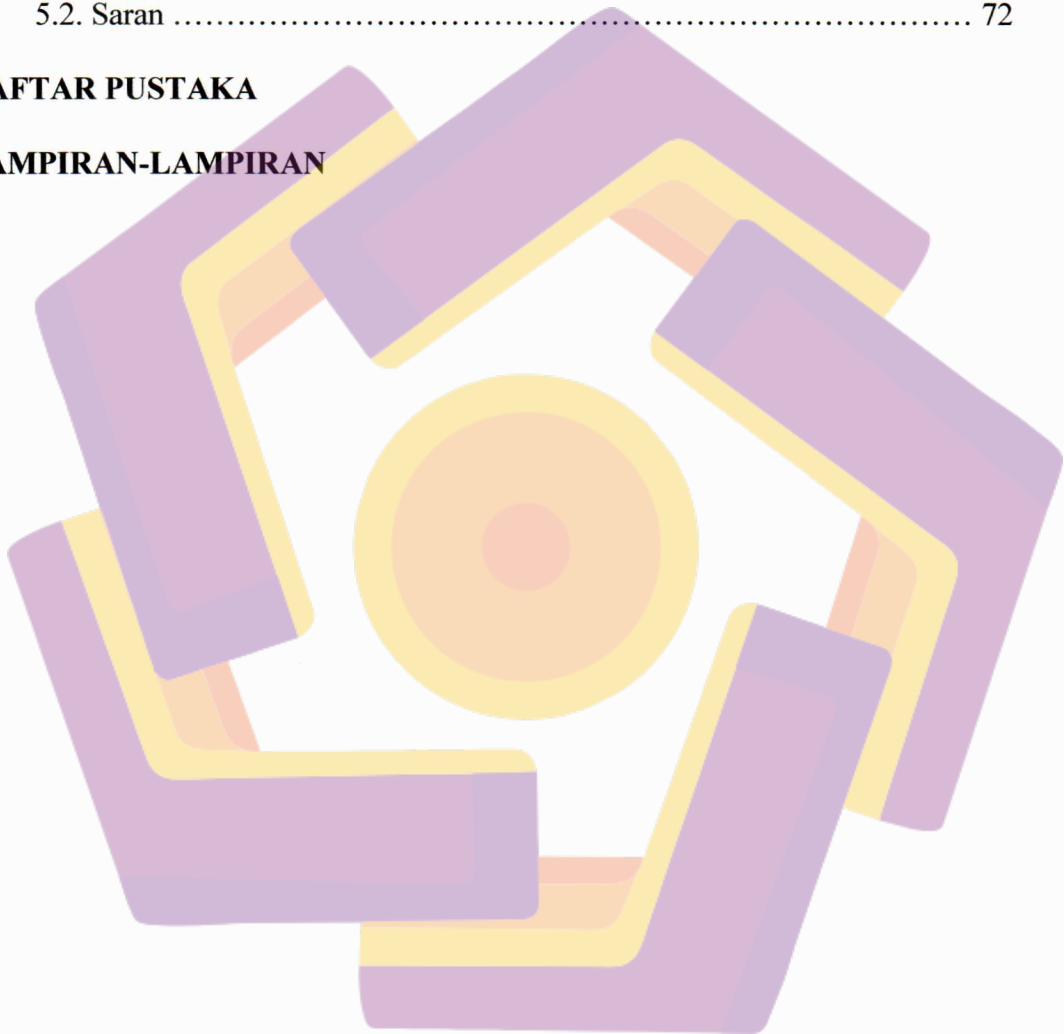
BAB V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan 72

5.2. Saran 72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Siklus pengembangan aplikasi multimedia.....	16
Gambar 1.2. Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia.....	17
Gambar 1.3. Desain Struktur Linier.....	26
Gambar 1.4. Desain Struktur Hierarki.....	26
Gambar 1.5. Desain Struktur Piramid.....	27
Gambar 1.6. Desain Struktur Polar.....	27
Gambar 1.7. Tampilan Photoshop 7.....	33
Gambar 1.8. Tampilan Macromedia flash MX.....	35
Gambar 1.9. Tampilan Cool Edit Pro.....	40
Gambar: 2.1 <i>Brosur PT LKIS Pelangi Aksara</i>	44
Gambar: 2.2 <i>Poster PT LKIS Pelangi Aksara</i>	44
Gambar 3.1. <i>Desain Struktur Aplikasi Multimedia</i>	47
Gambar 3.2. Desain Tampilan Menu Utama atau Home.....	48
Gambar 3.3. Desain Tampilan Menu Sejarah.....	48

Gambar 3.4. Desain Tampilan Menu Visi Misi.....	49
Gambar 3.5. Desain Tampilan Menu Struktur Organisasi.....	49
Gambar 3.6. Desain Tampilan Menu Video.....	50
Gambar 3.7. Desain Tampilan Menu Product.....	50
Gambar 3.8. Desain Tampilan Menu Contact.....	51
Gambar 3.9. Desain Tampilan Menu Peta.....	51
Gambar 3.10. Animasi yang digunakan dalam project.....	52
Gambar 3.11. Penggunaan tipe huruf Arial pada Flas.....	53
Gambar 3.12. Menu Utama atau Home.....	53
Gambar 3.13. Brosur yang digunakan pada PT.LKIS Pelangi Aksara.....	54
Gambar 3.14. Menu Utama atau Home pada Kios informasi.....	54
Gambar 3.15. Diagram Alir Proses Produksi Sistem.....	55
Gambar 3.16. Dialog Box New.....	56
Gambar 3.17. Tampilan Home pada Layar kerja Photoshop.....	57
Gambar 3.18. Dialog Box Save As.....	57
Gambar 3.19. Dialog Box New Wave form.....	58
Gambar 3.20. Tampilan Layar kerja Cool Edit Pro.....	59
Gambar 3.21. Dialog Box Save Waveform As.....	60
Gambar 3.22. Dialog Box Import to Library.....	61

Gambar 3.23. Tampilan Layar Kerja Macromedia Flash MX.....	61
Gambar 3.24. Dialog Box Create New Symbol.....	62
Gambar 3.25. Tampilan Edit Tombol.....	63
Gambar 3.26. Tampilan Panel Action Button.....	64
Gambar 3.27. Tampilan Hasil Akhir Pada Macromedia Flash.....	64
Gambar 3.28. Tampilan Publish Setting.....	67

