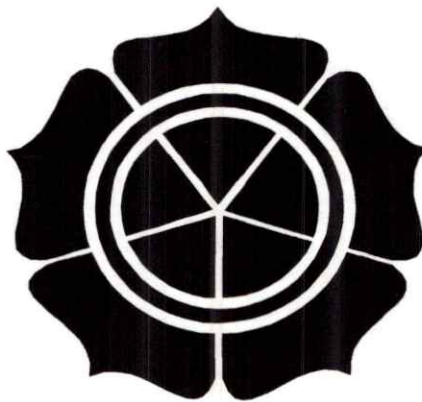


**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
SARANA PROMOSI DAN MEDIA INFORMASI
PADA KONVEKSI GANESA KLATEN**

TUGAS AKHIR



disusun oleh:

Hendra Yudha 04.02.5285

Emha Dzulfikar 04.02.5292

Dwi Hayati 04.02.5293

Jeyver Franssisus Wolff 04.02.5338

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

2007

HALAMAN PENGESAHAN

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
SARANA PROMOSI DAN MEDIA INFORMASI
PADA KONVEKSI GANESA**

Tugas Akhir

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Memperoleh
Gelar Diploma Tiga (D III) Pada Jurusan Manajemen Informatika

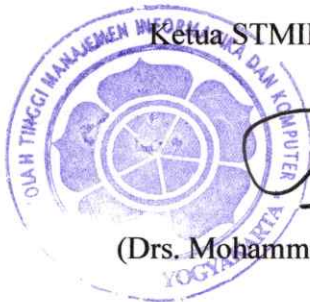
STMIK "AMIKOM"


Yogyakarta

Menyetujui:

Ketua STMIK "AMIKOM"

Dosen Pembimbing




(Drs. Mohammad Suyanto MM)



(M. Rudyanto Arief, ST)

HALAMAN BERITA ACARA

Tugas Akhir ini telah dipresentasikan dan dipertahankan di depan tim penguji Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM”

Yogyakarta pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 25 April 2007

Jam : 12.30

Tempat : Ruang Pixel

Tim Penguji:

Penguji I

(Armadyah A.,S.Kom.)

Penguji II

(Ema Utami,S.Si,M.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

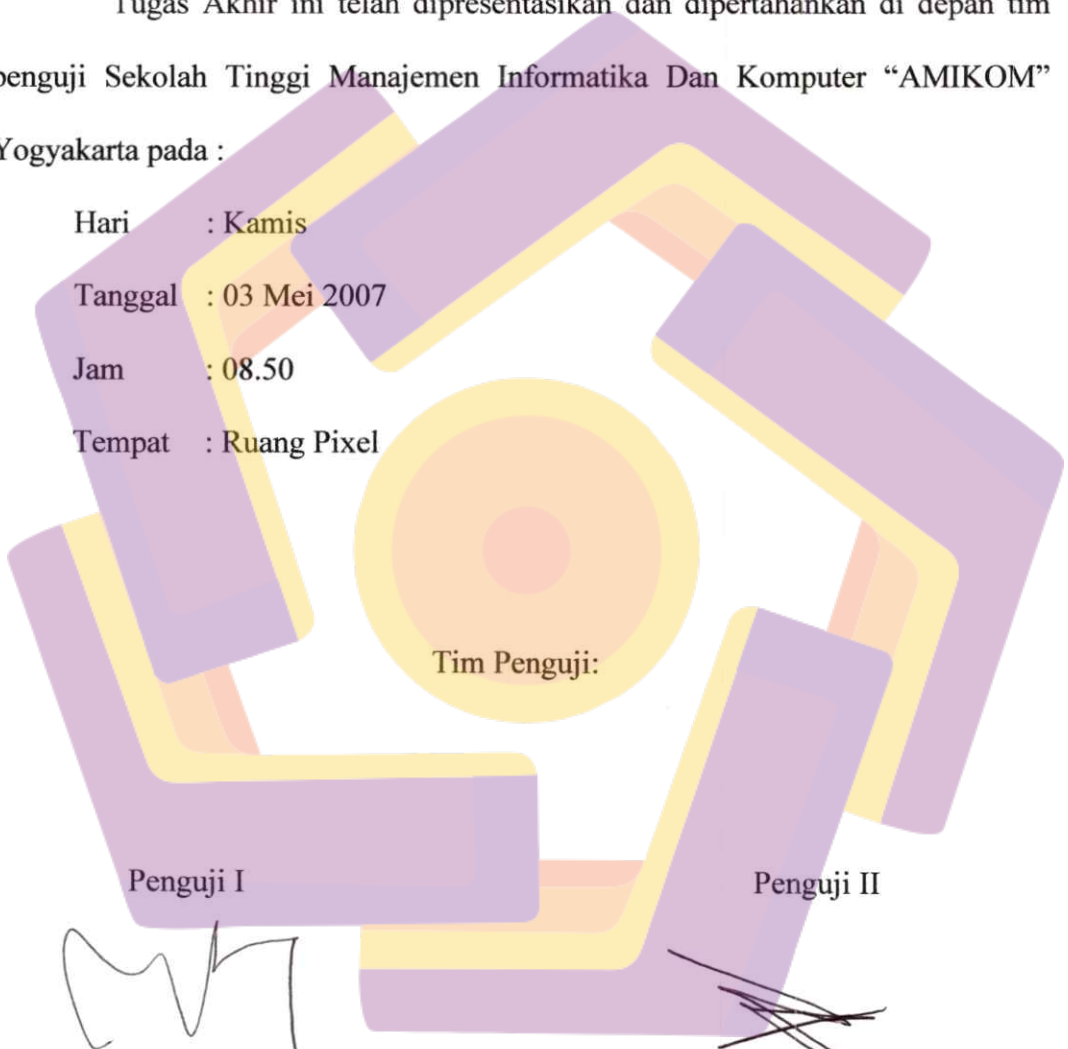
Tugas Akhir ini telah dipresentasikan dan dipertahankan di depan tim penguji Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 03 Mei 2007

Jam : 08.50

Tempat : Ruang Pixel



Tim Penguji:

Penguji I




(Ir. Rum M. Andri KR., M. Kom)

Penguji II



(Amir Fatah Sofyan, ST)

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ Untuk Tuhan Yesus
 - ❖ Untuk mama, papa, handri, marta dan oma yang ada di sanger
 - ❖ Untuk kel Majong – Mukmin dan saudara – saudaraku
 - ❖ Untuk Dwi pacarku
 - ❖ Untuk **SCMK 'Amikom' Yogyakarta**
 - ❖ Untuk **Ganesa Convection Klaten**
 - ❖ Untuk semua teman – temanku yang telah membantu
 - ❖ Untuk John Se
 - ❖ Untuk Apes Crew
- 

HALAMAN PERSEMBAHAN

Special Thanks to

- ◆ SANG MAHA PENCIPTA "ALLAH SWT" PUJI SYUKUR KE HADIRAT-MU YA ALLAH, YANG SELALU MELIMPahkan RAHMAT, PETUNJUK SERTA HIDAYAH-NYA BAGI HAMBAA - HAMBAMU.
- ◆ NABI DAN RASUL AKHIR SEPANJANG JAMAN "NABI MUHAMMAD SAW" YANG TELAH MEMBIMBING MANUSIA KE JALAN YANG DI RIDLOI OLEH ALLAH SWT, YANG SELALU MEMPERJUANGKAN KEBENARAN ISLAM BERSAMA PARA "SAHABAT RASUL". AKHLAKMU YANG MULIA DAN TERPUJI MENJADI CONTOH BAGI HAMBAA DAN PARA UMATMU.
- ◆ BAPAK & MAMIQ YANG AKU SAYANG,MAKASIH ATAS SEGALA YANG PERNAH ENKKAU BERIKAN KEPADAQ.BEGITU BANYAK PENGORBANAN YANG TELAH ENKKAU LAKUKAN DEMI AKU.MUNGKIN AKU TAK AKAN PERNAH BISA MEMBALAS SEMUANYA,AKU HANYA BISA BERDOA SEMOGA BAPAK & MAMI DIBERIKAN KESEHATAN,KEBAHAGIAN SERTA REJEKI YANG MELIMPah.MAAFKAN ANKMU YANG SELALU BIKIN ULAH DAN MASALAH INI YACH!?!?!?!?!?!?
- ◆ BUAT KAKAKQ YANG UDAH MINJEMIN PRINTERNYA,TANK'S BANGETTT!?! TAPI SORI Y KAK KEMARIN NGISIIN TINTANYA SALAH.
- ◆ BUAT AD€ - AD€Q MAKASIH DA BIKIN SUASANA RUMAH JADI RAM€, KALIAN MALAIKAT PENGHIBURKU JIKA AKU SEDANG KESEPIAN DIRUMAH (MESKI KITA SERING (AKAR - AKARAN)
- ◆ BUAT SEMUA KELUARGAQ KAK€K, N€N-€K, BUD€, PAKD€, OM, TANT€, SEPUPU, N KEPONAKAN2Q YANG UDAH NGEDUKUNG,TERIMA KASIH BANYAK!?!?!?
- ◆ BUAT "J€QY€R"MAKASIH Y SAYANG DA TEMENIN AKU SELAMA INI,BANYAK HAL YANG TELAH AYANK AJARKAN KE AKU.MAKASIH ATAS SEGALANYA SAYANG!?!?!?!?!?

- ◆ BUAT ANAK2 KOST MEGOL,MIZT,PIE2,APRIE,MB'GUGUN,MB'LEA THANK'S ATAS SEMUA DUKUNGANNYA.
- ◆ TEMEN - TEMEN D3 MI KELAS B, G TERASA YACH KLU TERNYATA KITA DA BARENG - BARENG HAMPPIR 3TH.KALIAN UDAH BIKIN SUASANA KELAS JADI ASYIK,,,,,,,,,SUKSES BWT KALIAN SEMUA!?!?!?!?!?
- ◆ BUAT PIE2T MA KRISMA KALIAN SHABATQ YANG PALING BAE',,,,,,,,, MAKASIH ATAS SEMUANYA,MAAFKAN AKU JIKA SELAMA NE AKU SELALU NGREPOTIN N BIKIN SALAH MA KALIAN.
- ◆ DAN SEMUA TEMAN-TEMAN YANG MUNGKIN SAYA KHILAF DAN LUPA UNTUK MENYEBUTKAN SATU-PERSATU.TEIMA KASIH ATAS SEMUA DUKUNGAN YANG TLAH KALIAN BERIKAN.



Motto

- ✦ Kebahagiaan Tergantung Pada Apa Yang Dapat Anda Berikan, Bukan Pada apa Yang Anda Peroleh.....(Mahatma Gandhi)
- ✦ Great Work Is Done, By People Who Are Not Afraid To Be Great.....(Fernando Flores)
- ✦ When Love & Skills Work Together, expect a Masterpiece.....(John Ruskin)
- ✦ The Road To Happiness Lies In Two Simple Principles: Find What Interest You And That You Can Do Well, and Put Your Whole Soul Into It Every Bit Of Energy and Ambition and Natural Ability You Have.....(John D. Rockefeller)
- ✦ The Difference Between a Successful Person and Others Is Not a Lack of Strength, not a Knowledge, But Rather a Lack of Will.....(Vincent Lombardi)

MOTTO

- # TEGAS TRENGGAS BIAR TIDAK DIINDAS..... UWJE
- # JANGAN BUMBANG MENGHADAPI SEGALA MACAM PENDERITAAN. KARENA SEMAKIN DEKAT CITA-CITA TERCAPAI. MAKA MAKIN BERAT PENDERITAAN YANG HARUS KITA HADAPI..... PANGLIMA BESAR JENDRAL SOEDIRMAN
- # BARANGSIAPA TIDAK BERANI. DIA TIDAK BAKAL MENANG. ITULAH SEMBOVANKU MAJU SEMUA HARUS DIMULAI DENGAN BERANI KARENA PEMBARANI-PEMBERANI MEMENANGKAN 3 4 DUNIA..... PRAMOEDVA ANANTA TOER
- # NILAI SESEORANG DITENTUKAN OLEH KEBERANIANNYA MEMIKUL TANGGUNG JAWAB. MENCINTAI HIDUP DAN PEKERJAANNYA..... KAHILIL QIBRAN

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat yang telah dilimpahkan-Nya sehingga Tugas Akhir ini bisa terselesaikan dengan baik. Adapun judul dari Tugas Akhir ini adalah **“APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN MEDIA INFORMASI PADA KONVEKSI GANESA”**

Tugas Akhir ini kami ajukan sebagai prasyarat dalam menyelesaikan pendidikan Diploma Tiga (D III) jurusan manajemen informatika pada **“STMIK AMIKOM”** Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini banyak sekali bantuan yang kami terima berupa bimbingan, arahan, maupun masukan dan dukungan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu pada kesempatan ini kami sebagai penyusun ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM. pimpinan **“STMIK AMIKOM”** Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. selaku ketua jurusan sistem informasi.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, ST. selaku dosen pembimbing, yang dalam penulisan Tugas Akhir ini telah banyak memberi bimbingan dan dukungannya.

4. Seluruh staf serta para Dosen “**STMIK AMIKOM**” yang telah banyak berjasa dalam memberikan ilmu yang bermanfaat.
5. Rabimin Cipto Atmojo, selaku pemilik dari Konveksi Ganesa.
6. Seluruh karyawan Konveksi Ganesa atas bantuannya dalam melaksanakan penelitian.
7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan Tugas Akhir ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang akan menambah kesempurnaan Tugas Akhir ini. Kami berharap semoga Tugas Akhir ini bisa berguna bagi siapa saja yang membacanya.

Yogyakarta, Mei 2007

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Pokok Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Metodologi Penulisan.....	5
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2 Sejarah Multimedia.....	8
2.1.3 Obyek – Obyek Multimedia.....	9

2.1.4	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	11
2.1.5	Sistem Penyajian Multimedia.....	13
2.1.6	Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
2.2	Informasi Dan Promosi.....	17
2.2.1	Informasi.....	17
2.2.2	Promosi.....	18
2.3	Sistem Perangkat Lunak.....	19
2.3.1	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	19
BAB III TINJAUAN UMUM		
3.1	Sejarah Singkat Konveksi Ganesa.....	26
3.2	Media Promosi Yang Di Pakai Konveksi Ganesa Saat Ini.....	30
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Mendefinisikan Masalah.....	32
4.2	Merancang Konsep.....	33
4.3	Merancang Isi Aplikasi.....	34
4.4	Merancang Naskah.....	35
4.4.1	Menu Utama (Home).....	38
4.4.2	Menu Halaman Profile.....	39
4.4.3	Menu Halaman Shop.....	40
4.4.4	Sub Menu Product.....	41
4.4.5	Sub Menu Price.....	43
4.4.6	Sub Menu Produce.....	44

4.4.7	Menu Halaman Contact.....	45
4.5	Merancang Grafik.....	46
4.5.1	Merancang Suara.....	46
4.5.2	Merancang Video.....	47
4.5.3	Merancang Teks.....	47
4.5.4	Merancang Tombol Dan Layout.....	47
4.5.5	Merancang Gambar.....	48
4.5.6	Merancang Animasi.....	48
4.6	Memproduksi Sistem.....	48
4.6.1	Merancang Teks Dengan Swish Max 2.0.....	48
4.6.2	Merancang Grafik Dengan Adobe Photoshop 7.0.....	54
4.6.3	Merancang Sound (Musik) Dengan Adobe Audition 1.0...	60
4.6.4	Merancang Animasi Dengan Swish Max 2.0.....	63
4.6.5	Merancang Video Dengan Swish Max 2.0.....	68
4.6.7	Merancang Aplikasi Dengan Macromedia Director MX...	73
4.7	Mengetes Sistem.....	86
4.8	Menggunakan Sistem.....	88
4.9	Memelihara Sistem.....	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	kesimpulan.....	94
5.2	Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA		96
LAMPIRAN		97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear.....	11
Gambar 2.2 Struktur Hierarki.....	12
Gambar 2.3 Struktur Pyramidal.....	12
Gambar 2.4 Struktur Polar.....	13
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
Gambar 2.6 Sirklus Pengembangan Multimedia.....	17
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Director MX.....	22
Gambar 2.8 Tampilan Swish Max 2.0.....	23
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop 7.0.....	24
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Audition 1.0.....	25
Gambar 3.1 Contoh Produk Seragam Sekolah.....	27
Gambar 3.2 Contoh Produk T-Shirt.....	28
Gamabr 3.3 Contoh Produk Pin.....	29
Gambar 3.4 Informasi Harga Pada Brosur.....	31
Gambar 4.1 Struktur Paramydal.....	36
Gambar 4.2 Menu Utama (Home).....	38
Gambar 4.3 Menu Halaman Profile.....	39
Gambar 4.4 Menu Halaman Shop.....	40
Gambar 4.5 Sub Menu Product.....	41
Gambar 4.6 Sub Menu Price.....	43
Gambar 4.7 Sub Menu Produce.....	44

Gambar 4.8 Menu Halaman Contact.....	45
Gambar 4.9 Kotak Movie Properties.....	49
Gambar 4.10 Kotak Text Properties.....	50
Gambar 4.11 Tampilan Setelah Text Dimasukkan.....	51
Gambar 4.12 Pemberian Effect Pada Text.....	52
Gambar 4.13 Tampilan Script.....	53
Gambar 4.14 Export Movie.....	53
Gambar 4.15 Kotak Dialog New.....	55
Gambar 4.16 Membuka File Gambar.....	56
Gambar 4.17 Menyeleksi Gambar.....	57
Gambar 4.18 Merubah Ukuran Gambar.....	58
Gambar 4.19 Layer Setelah Ditambah Effect.....	59
Gambar 4.20 Kotak Dialog Save.....	60
Gambar 4.21 Open File.....	61
Gambar 4.22 Kotak Dialog Open File.....	61
Gambar 4.23 Pemotongan atau Penghapusan Suara.....	62
Gambar 4.24 Kotak Dialog Save.....	63
Gambar 4.25 Kotak Movie Properties.....	63
Gambar 4.26 Kotak Dialog Import.....	64
Gambar 4.27 Insert Sprite.....	65
Gambar 4.28 Effect Pada Obyek Semua Gambar.....	66
Gambar 4.29 Pengaturan Effect.....	67
Gambar 4.30 Export Movie.....	68

Gambar 4.31 Kotak Movie Properties.....	69
Gambar 4.32 Kotak Text Properties.....	69
Gambar 4.33 Posisi Objek.....	71
Gambar 4.34 Penempatan Effect – Effect	72
Gambar 4.35 Script Movie.....	72
Gambar 4.36 Export Movie.....	73
Gambar 4.37 Kotak Dialog Property Inspector.....	74
Gambar 4.38 Mengimport File Ke Macromedia Director MX.....	75
Gambar 4.39 Image Option.....	75
Gambar 4.40 Internal Cast.....	76
Gambar 4.41 Score.....	76
Gambar 4.42 Penempatan Marker.....	79
Gambar 4.43 Penempatan File Sound.....	80
Gambar 4.44 Objek 1.....	80
Gambar 4.45 Objek 2.....	81
Gambar 4.46 Mengaktifkan Library Pallete.....	81
Gambar 4.47 Mengatur Play Sound.....	82
Gambar 4.48 Mengatur Shop Sound.....	82
Gambar 4.49 Kotak Dialog Untuk Menulis Script.....	83
Gambar 4.50 Kotak Dialog Transition.....	84
Gambar 4.51 Gambar Di Import Dan Diberi Behavior.....	85
Gambar 4.52 Kotak Dialog Publish Setting.....	86
Gambar 6.1 Tampilan Menu Utama.....	97

Gambar 6.2 Tampilan Menu Profile.....	97
Gambar 6.3 Tampilan Menu Shop.....	98
Gambar 6.4 Tampilan Halaman Product.....	98
Gambar 6.5 Tampilan Halaman Price.....	99
Gambar 6.6 Tampilan Halaman Produce.....	99
Gambar 6.7 Tampilan Halaman Contact.....	100

