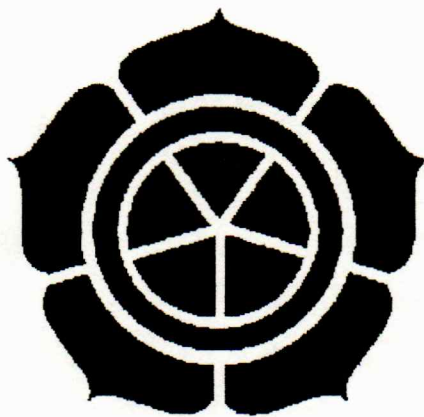


**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI
DAN PROMOSI PADA PERUSAHAAN “IKAN PRODUCTION”
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan
Untuk memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md) Komputer
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
STMIK “ AMIKOM “ YOGYAKARTA



Disusun oleh :

Yahya Kamal : 04.02.5278
Dian Anggraeni : 04.02.5281
Rudi Hastomo : 04.02.5286
Jaka Sumardyanto : 04.02.5304



**PROGRAM DIPLOMA III
JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
2008**

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA PERUSAHAAN “IKAN PRODUCTION” YOGYAKARTA

Tugas akhir ini telah dipresentasikan dan dipertahankan di depan tim Penguji

Dan dinyatakan lulus untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA

Disahkan dan Disetujui Oleh:

Ketua STMIK AMIKOM

(Dr. M. Suyanto, MM)

Mengetahui:

Dosen Pembimbing

(Amir Fatah Sofyan, ST)

. BERITA ACARA

Tugas Ahir Ini Telah Di Presentasikan Dan Di Pertahankan Di Hadapan Dewan Penguji Guna Mendapatkan Gelar Diploma III Di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta

Nama : Yahya Kamal
Nim : 04.02.5278
Hari : Jumat
Tanggal : 25 Januari 2008
Waktu : 08.30 WIB
Tempat : Ruang Stack
Kampus Terpadu STMIK Amikom Yogyakarta
Jl. Ring Road Utara, Condong Catur, Depok Sleman.
Yogyakarta

Susunan Dewan Penguji

Penguji I

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

Penguji II

(Hanif Al Fatta, M. Kom)

. BERITA ACARA

Tugas Ahir Ini Telah Di Presentasikan Dan Di Pertahankan Di Hadapan Dewan Penguji Guna Mendapatkan Gelar Diploma III Di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta

Nama : Dian Anggraeni

Nim : 04.02.5281

Hari: : Sabtu

Tanggal : 26 Januari 2008

Waktu : 08.30 WIB

Tempat : Ruang Network

Kampus Terpadu STMIK Amikom Yogyakarta

Jl. Ring Road Utara, Condong Catur, Depok Sleman.

Yogyakarta

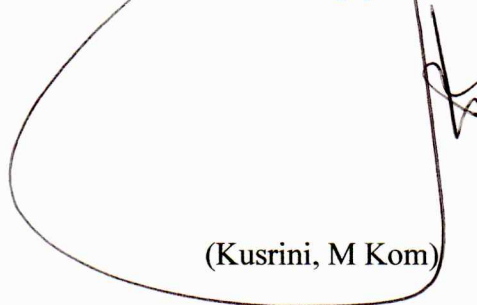
Susunan Dewan Penguji

Penguji I



(Sudarmawan , MT)

Penguji II



(Kusrini, M Kom)

. BERITA ACARA

Tugas Ahir Ini Telah Di Presentasikan Dan Di Pertahankan Di Hadapan Dewan Penguji Guna Mendapatkan Gelar Diploma III Di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta

Nama : Rudi Hastomo

Nim : 04.02.5286

Hari: : Jumat

Tanggal : 25 Januari 2008

Waktu : 08.30 WIB

Tempat : Ruang Pointer

Kampus Terpadu STMIK Amikom Yogyakarta

Jl. Ring Road Utara, Condong Catur, Depok Sleman.

Yogyakarta

Susunan Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II



(Ir.Abbas Ali Pangera, M. Kom)



(M. Rudyanto Arief, MT)

. BERITA ACARA

Tugas Ahir Ini Telah Di Presentasikan Dan Di Pertahankan Di Hadapan Dewan Penguji Guna Mendapatkan Gelar Diploma III Di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta

Nama : Jaka Sumardyanto
Nim : 04.02.5304
Hari: : Sabtu
Tanggal : 26 Januari 2008
Waktu : 08.30 WIB

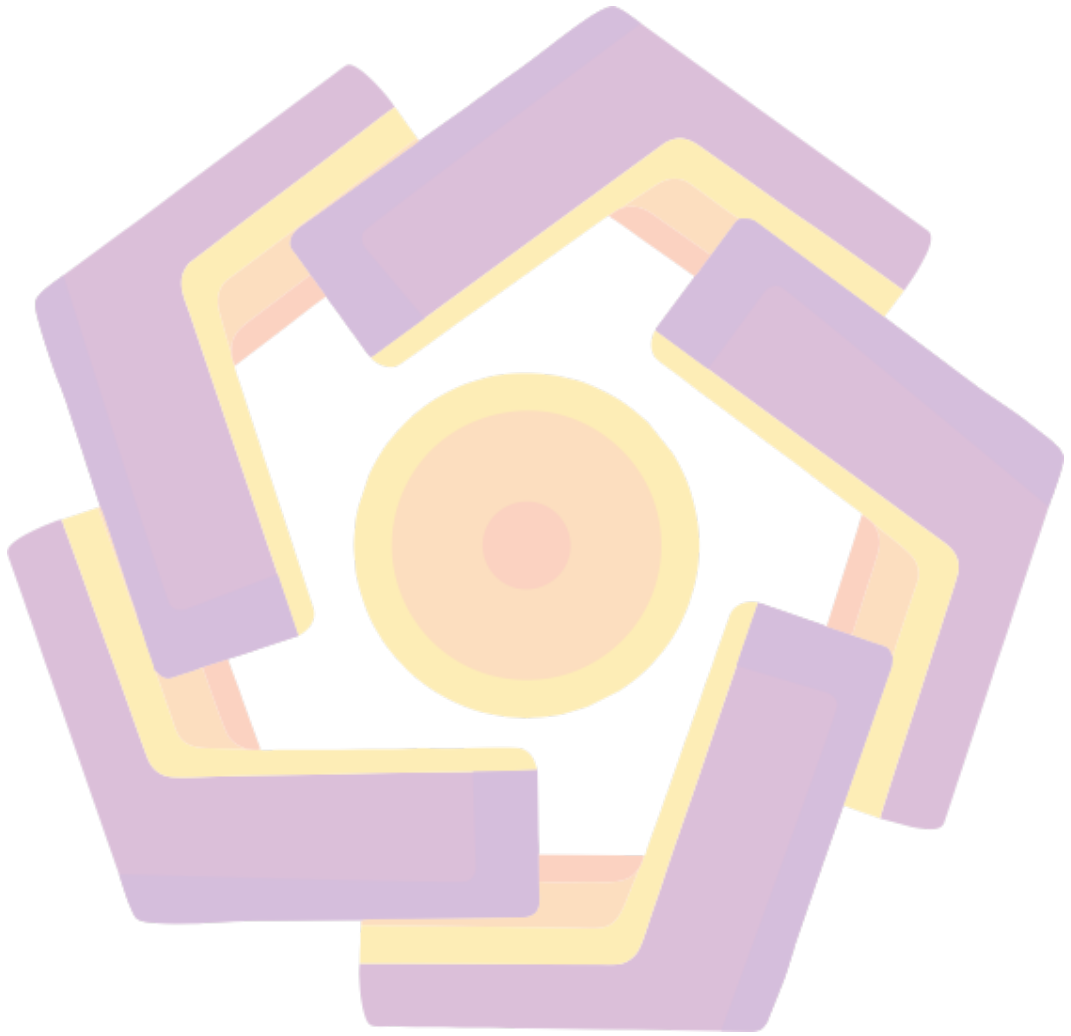
Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya... (Q.S. : Al-Baqarah : 286)

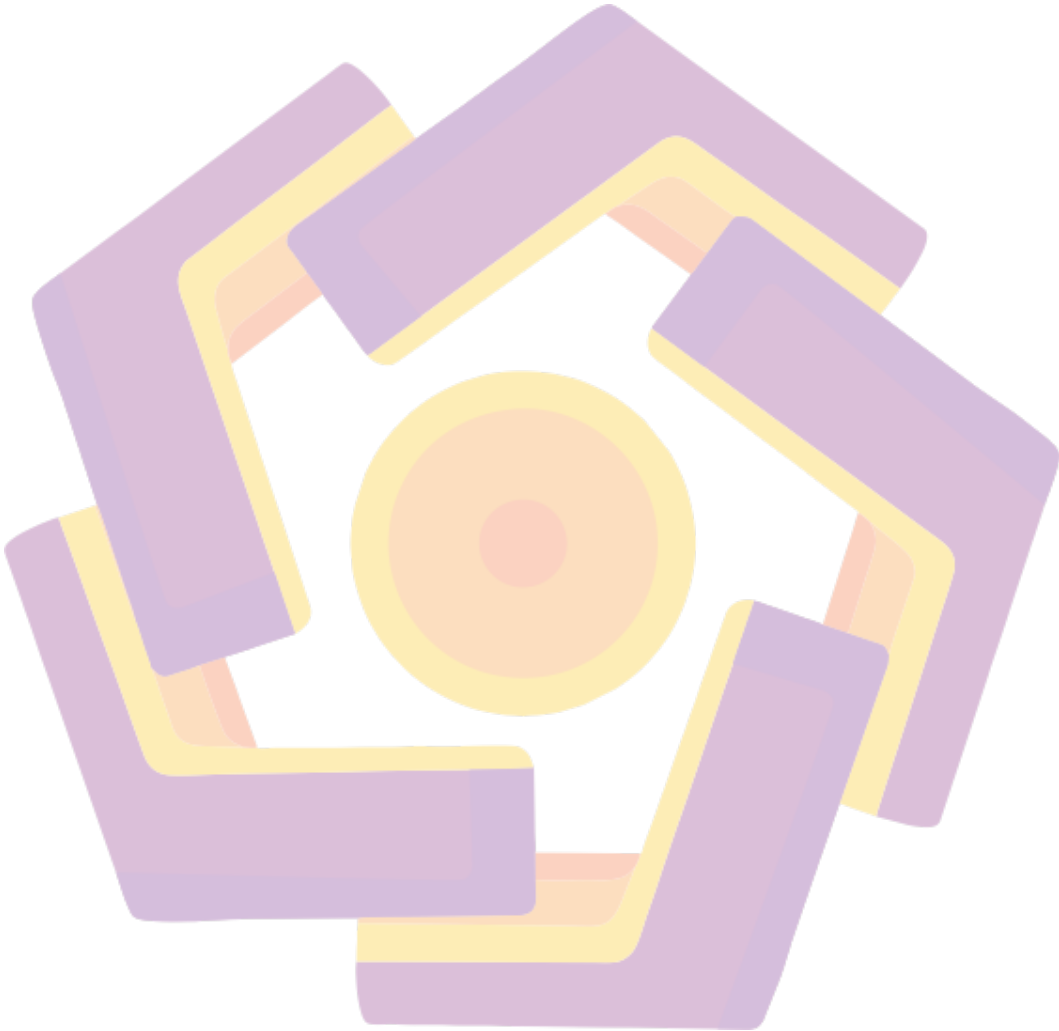
Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka

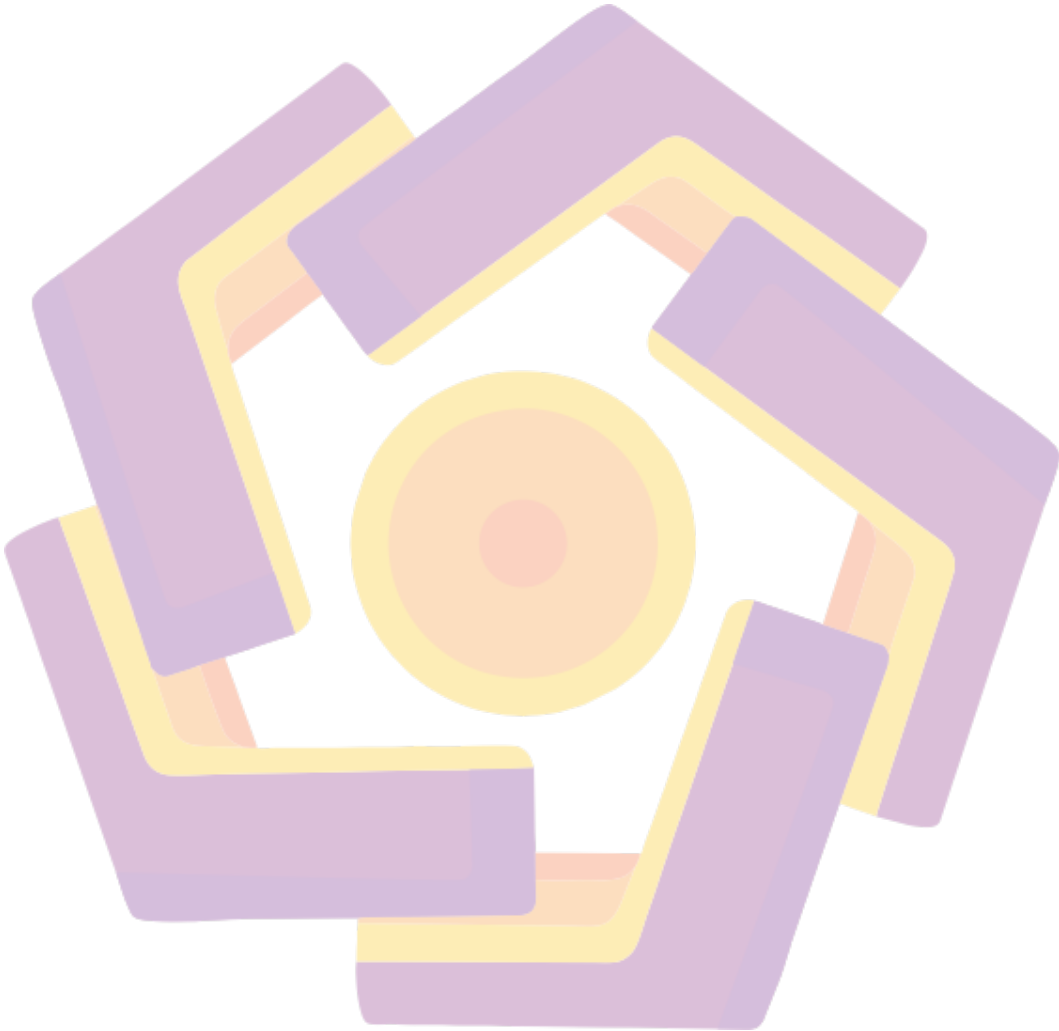
Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya... (Q.S. : Al-Baqarah : 286)

...Sesungguhnya











✚ “ Jangan terikat dengan masa lalu,karena masa lalu hanya sebuah pembelajaran dan kenangan.Jangan terbuai dengan masa depan karena hanya menjadikanmu seorang pemimpin.Jalani saja apa yang ada sekarang dan lakukan yang terbaik yang bisa kamu lakukan”

✚ “ They said even in the storm we'll find some lights,So we've trying to find our own light in our stormy days ”

MOTTO

- ❖ DIMANA ADA CINTA, MAKA TIDAK AKAN ADA RASA LELAH.
- ❖ JAGALAH APA YANG KAMU MILIKI DALAM HIDUPMU, KARENA DENGAN ITU KAMU AKAN RASAKAN INDAHNYA HIDUP.
- ❖ SEMUA YANG KAMU MILIKI TIDAK AKAN BERARTI APAPUN TANPA ORANG – ORANG TERCINTA DISEKELILINGMU.
- ❖ KESALAHAN ADALAH KEWAJIBAN YANG HARUS DILUNASI.
- ❖ YANG TERPENTING ADALAH APA YANG KAMU KERJAKAN DENGAN APA YANG KAMU MILIKI.
- ❖ KAMU TIDAK PERLU TAKUT DENGAN PERUBAHAN, KAMU TIDAK PERLU KHAWATIR DENGAN APA YANG TELAH PERGI, TAPI CUKUP LIHATLAH APA YANG TELAH BERTAMBAH.
- ❖ BILA KAMU RAGU AKAN SESUATU, MAKA IKUTI KATA HATIMU
JIKA KAMU YAKIN AKAN SESUATU, MAKA JANGAN PERNAH KATAKAN TIDAK KARENA DENGAN KEYAKINAN AKAN MEMBAWAMU PADA KEBERHASILAN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT. Atas berkat dan anugerahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat kelulusan program Diploma III STMIK “AMIKOM” Yogyakarta. Dalam tugas ini penulis membangun Aplikasi CD interaktif dengan judul **“Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada Perusahaan Ikan Production Yogyakarta”**. Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan yang diperoleh selama penulis menyelesaikan

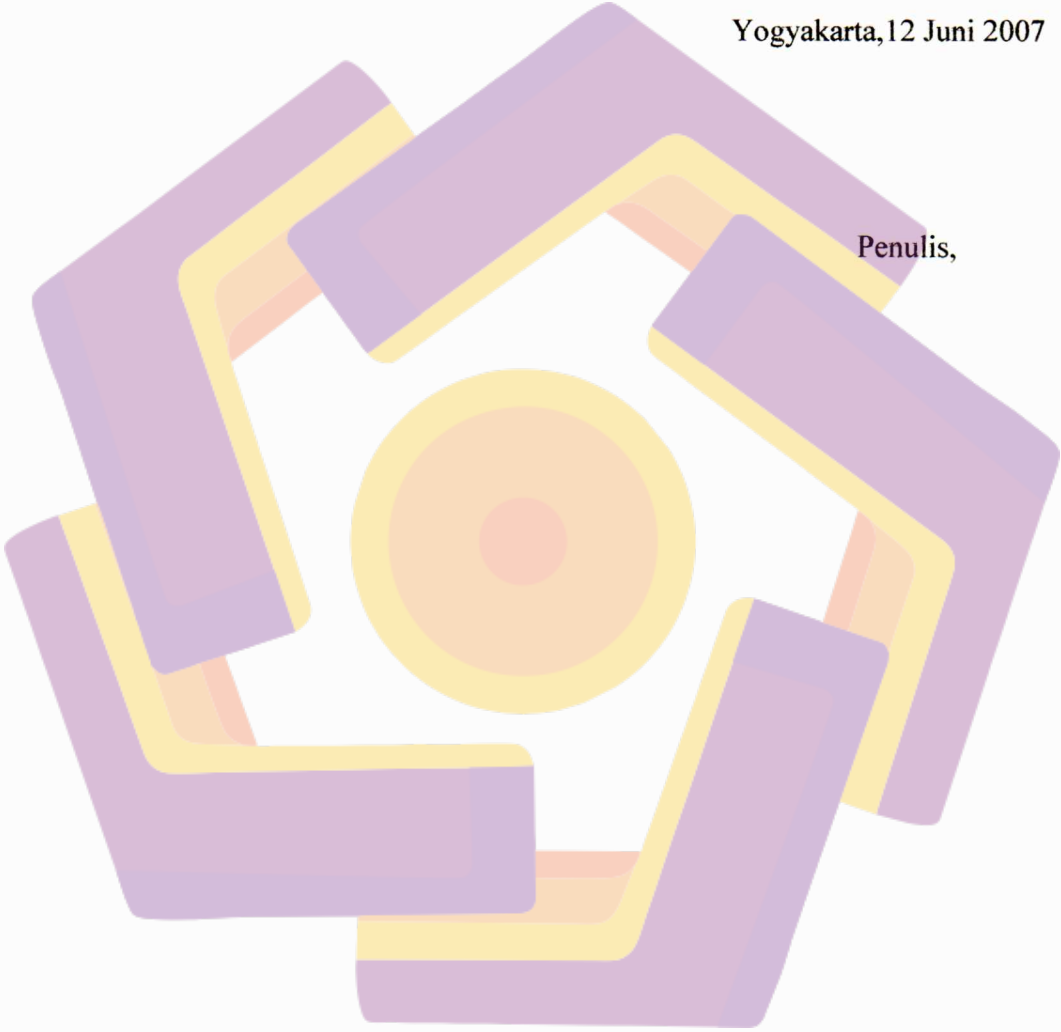
Tugas Akhir ini kepada:

1. Bapak Dr. M. Suyanto. MM selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan kepada penulis selama menyelesaikan tugas akhir.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Kajar Manajemen Informatika. Terima kasih atas bimbingan dan motifasinya selama ini.
4. Segenap Staff Pengajar dan Civitas Akademik STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
5. Bapak Rachmad B Kurniawan, Ssn pemilik Perusahaan Ikan Production yang telah memberikan waktu dan tempat untuk penulis melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, baik langsung maupun tak langsung, yang tidak dapat Penulis cantumkan satu persatu.

Penulis menyadari dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan kesalahan yang terjadi. Oleh karena itu Penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya, serta harapan penulis semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi Penulis khususnya dan Pembaca umumnya. Akhir kata Penulis mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 12 Juni 2007

Penulis,



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Alat Yang Digunakan	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	5
1.7 Metode Penelitian	7
1.8 Sistematika Penulisan	8
1.9 Rencana Kegiatan	10
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Konsep Dasar Multimedia	11
2.1.1 Pengertian Multimedia	11

2.1.2 Objek Multimedia	12
2.2 Struktur Sistem Aplikasi Multimedia	15
2.3 Pengembangan Aplikasi Multimedia	19
2.3.1 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem)Multimedia.....	19
2.3.2 Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	20
2.4 Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	23
BAB III TINJAUAN UMUM	
3.1 Sejarah Singkat Ikan Production	30
3.2 Visi Dan Misi	32
3.3 Struktur Organisasi.....	33
3.4 Sumber Modal.....	36
3.5 Karyawan	36
3.6 Sistem Pemasaran	36
3.7 Daerah Pemasaran	36
3.8 Kendala Dan Pengembangan Prospek Perusahaan	37
3.8.1 Kendala Yang Dihadapi	37
3.8.2 Pengembangan Prospek Perusahaan	37
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Mendefinisikan Masalah	38
4.2 Merancang Konsep	39
4.3 Merancang Isi Aplikasi	39
4.4 Menulis Naskah	40
4.4.1 Rancangan Struktur Aplikasi	40

4.5 Rancangan Desain Menu	41
4.5.1 Menu Utama	42
4.5.2 Menu Profil	43
4.5.3 Menu Service	44
4.5.4 Menu Klien.....	44
4.5.5 Menu Lokasi.....	45
4.5.6 Menu Kontak.....	47
4.5.7 Menu Gallery	47
4.6 Merancang Grafik	51
4.6.1 Membuat Latar Belakang Menggunakan Adobe Photoshop Cs	52
4.6.2 Membuat Grafik Tombol Menggunakan Adobe Photoshop Cs	53
4.7. Membuat Animasi Tulisan Dan Tombol Menggunakan Swish Max.....	59
4.7.1 Membuat Animasi Teks	59
4.7.2 Membuat Animasi Tombol Menggunakan Swish	60
4.8. Merekam Suara Narasi Menggunakan Cool Edit Pro	62
4.9. Membuat Halaman Aplikasi Menggunakan Macromedia Director MX 2004	63
4.9.1 Animasi Transparansi Background	64
4.9.2 Animasi Posisi Background	66
4.9.3 Animasi Posisi Tombol Menu	67
4.9.4. Membuat Tombol Exit	68
4.9.5. Membuat Tombol Music 1	68
4.9.6. Membuat Tombol Music 2.....	70

4.9.7. Membuat Tombol Music 3	71
4.9.8. Membuat Tombol Volume	71
4.9.9. Membuat Tombol Stop Music	72
4.10. Membuat Projector (.Exe) Menggunakan Macromedia Director	
Mx 2004	72
4.11. Melakukan Tes Pemakai	73
4.12. Instalasi Program	73
4.13. Menggunakan Aplikasi	75
4.13.1 Spesifikasi Komputer Yang Digunakan	75
4.13.2 Cara Menjalankan Aplikasi	76
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1. Struktur Linear	16
2. Gambar 2.2. Struktur Hierarki	16
3. Gambar 2.3 Struktur Nonlinear.....	17
4. Gambar 2.4.Struktur Composite	17
5. Gambar 2.5. Struktur Primer Pada Multimedia	18
6. Gambar 2.6.Depth Struktur	19
7. Gambar 2.7.Surface Struktur	19
8. Gambar 2.8. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	20
9. Gambar 2.9. Pengembangan Sistem Multimedia	22
10. Gambar 2.10. Tampilan Adobe Photoshop CS.....	23
11. Gambar 2.11. Tampilan Macromedia Director Mx	25
12. Gambar 2.12. Tampilan Software Cool Edit Pro 2.0	27
13. Gambar 2.13. Tampilan Software Swish Max	29
14. Gambar 3.1. Contoh Design Product Kemeja Klien.....	32
15. Gambar 3.2. Struktur Organisasi	33
16. Gambar 4.1. Rancangan Struktur Aplikasi Multimedia	40
17. Gambar 4.2. Rancangan Desain Menu Utama	42
18. Gambar 4.3. Rancangan Desain Sub Menu Sejarah	42
19. Gambar 4.4. Rancangan Desain Sub Menu Visi Dan Misi.....	43
20. Gambar 4.5. Rancangan Desain Sub Menu Organisasi	43

21. Gambar 4.6. Rancangan Desain Menu Sevice	44
22. Gambar 4.7. Rancangan Desain Menu Klien	44
23. Gambar 4.8. Rancangan Desain Sub Menu Peta Indonesia.....	45
24. Gambar 4.9. Rancangan Desain Sub Menu Peta jawa.....	45
25. Gambar 4.10. Rancangan Desain Sub Menu Peta Diy.....	46
26. Gambar 4.11. Rancangan Desain Sub Menu Peta Lokasi Ikan Production.....	46
27. Gambar 4.12. Rancangan Desain Menu Kontak	47
28. Gambar 4.13. Rancangan Desain Menu Galeri	47
29. Gambar 4.14. Rancangan Desain Sub Menu Galeri Flyer	48
30. Gambar 4.15. Rancangan Desain Desain Sub Menu Galeri Majalah.....	48
31. Gambar 4.16. Rancangan Desain Desain Sub Menu Galeri Katalog	49
32. Gambar 4.17. Rancangan Desain Sub Menu Gallery Id Card	49
33. Gambar 4.18. Rancangan Desain Sub Menu Galeri Undangan.....	50
34. Gambar 4.19. Rancangan Desain Sub Menu Galeri Clothing	50
35. Gambar 4.20. Tampilan Menu Utama	51
36. Gambar 4.21. Tampilan Jendela Property Option New Window Pada Photoshop CS	52
37. Gambar 4.22. Tampilan membuat background Pada Photoshop CS	53
38. Gambar 4.23. Tampilan Membuat Grafik Tombol Menu Pada Photoshop CS	54

39. Gambar 4.24. Tampilan Membuat Grafik Tombol Music Pada Photoshop CS	56
40. Gambar 4.25. Tampilan Membuat Grafik Tombol Volume Music Control Pada Photoshop CS	57
41. Gambar 4.26. Tampilan Membuat Grafik Tombol Stop Music Pada Photoshop CS	59
42. Gambar 4.27. Tampilan Membuat Animasi Text Pada Swishmax ..	60
43. Gambar 4.28. Tampilan Membuat Animasi Tombol Menggunakan Swishmax	61
44. Gambar 4.29. Tampilan Kotak Dialog New WaveForm Pada Cool Edit Pro	62
45. Gambar 4.30. Tampilan Transport Button Pada Cool Edit Pro	62
46. Gambar 4.31. Tampilan Jendela Effect Echo Pada Cool Edit Pro ..	62
47. Gambar 4.32. Tampilan Area Kerja Pada Cool Edit Pro	63
48. Gambar 4.33. Animasi Transparansi Background	64
49. Gambar 4.34. Animasi Posisi Background Slide Kanan	65
50. Gambar 4.35. Animasi Posisi Background Slide Kiri	66
51. Gambar 4.36. Animasi Posisi Background Slide Atas	66
52. Gambar 4.37. Animasi Posisi Background Slide Bawah	67
53. Gambar 4.38. Animasi Posisi Tombol Menu	68
54. Gambar 4.39. Tampilan Jendela Xtras Option Pada Macromedia Mx 2004	74
55. Gambar 4.40. Tampilan File Auto Run.Inf Pada Notepad	75

