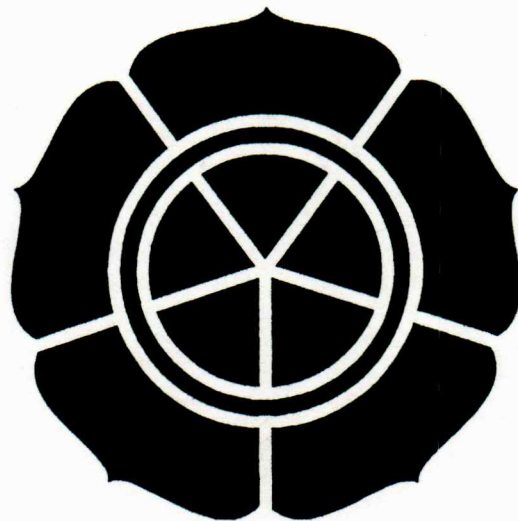


**PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN
BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI
CV. MUDYAR CERAMIC DI BANTUL**

Tugas Akhir



Disusun oleh :

RUSTAM AFFANDI
NIM. 99.01.0768

Jurusan Teknik Informatika
Program Studi D3

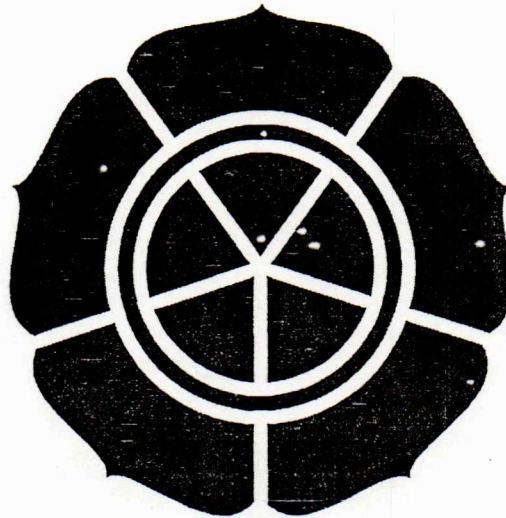
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“ AMIKOM “
YOGYAKARTA

2008

**PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN
BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI
CV. MUDYAR CERAMIC DI BANTUL**

Tugas Akhir



Disusun oleh :

RUSTAM AFFANDI
NIM. 99.01.0768

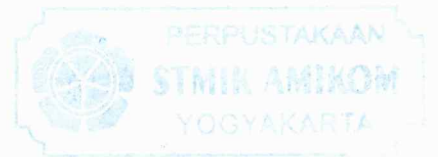
Jurusan Teknik Informatika
Program Studi D3

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

**“ AMIKOM “
YOGYAKARTA**

2008

HALAMAN PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI CV. MUDYAR CERAMIC DI BANTUL

Disusun Sebagai Persyaratan Menyelesaikan Program Pendidikan Diploma III,
Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer “AMIKOM” Yogyakarta

Diajukan oleh :

RUSTAM AFFANDI
NIM. 99.01.0768

Disahkan dan disetujui oleh :

Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta



Dr. H. M. Suyanto, M.M

Dosen Pembimbing

Amir Fatah Sofyan, ST

HALAMAN BERITA ACARA



Tugas Akhir

**PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN
BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI
CV. MUDYAR CERAMIC DI BANTUL**

Disusun Sebagai Syarat Menyelesaikan Jenjang Diploma III
Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer "AMIKOM" Yogyakarta

Telah Dipresentasikan dan Dipertahankan Di Depan Penguji

Pada : Sabtu
Tanggal : 17 Mei 2008
Jam : 12.30 wib
Tempat : Ruang Stack

STMIK AMIKOM Yogyakarta

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Armadiyah Amborowati, S.Kom

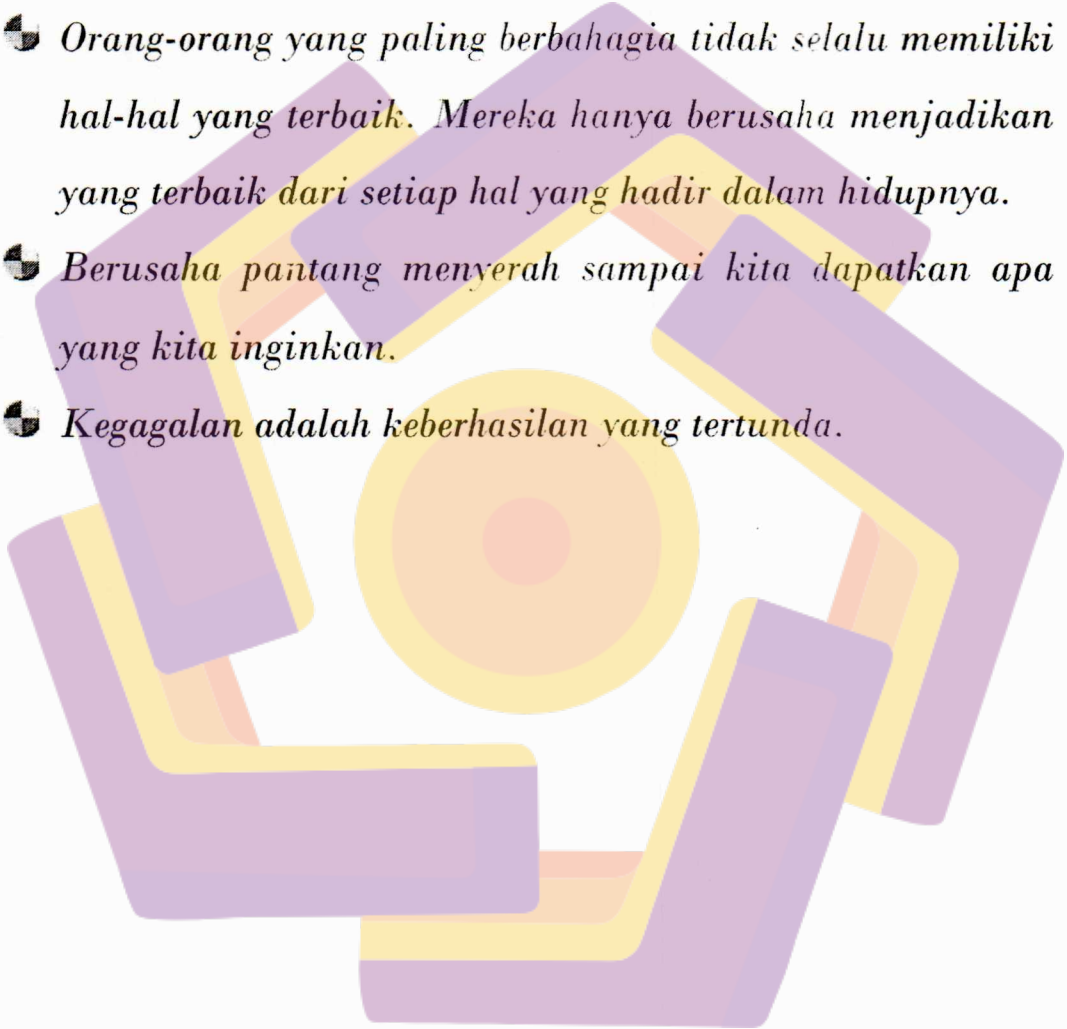
.....

2. Krisnawati, S.Si, MT

.....

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- *Berdoa dan berusaha, manusia hanyalah bisa berusaha, keputusan ada di tangan Allah semata*
- *Orang-orang yang paling berbahagia tidak selalu memiliki hal-hal yang terbaik. Mereka hanya berusaha menjadikan yang terbaik dari setiap hal yang hadir dalam hidupnya.*
- *Berusaha pantang menyerah sampai kita dapatkan apa yang kita inginkan.*
- *Kegagalan adalah keberhasilan yang tertunda.*



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahNya sehingga penulis dapat melaksanakan Tugas Akhir **“Perancangan Profil Perusahaan Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi CV. Mudyar Ceramic Di Bantul”** ini dengan baik.

Penulisan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Diploma III jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

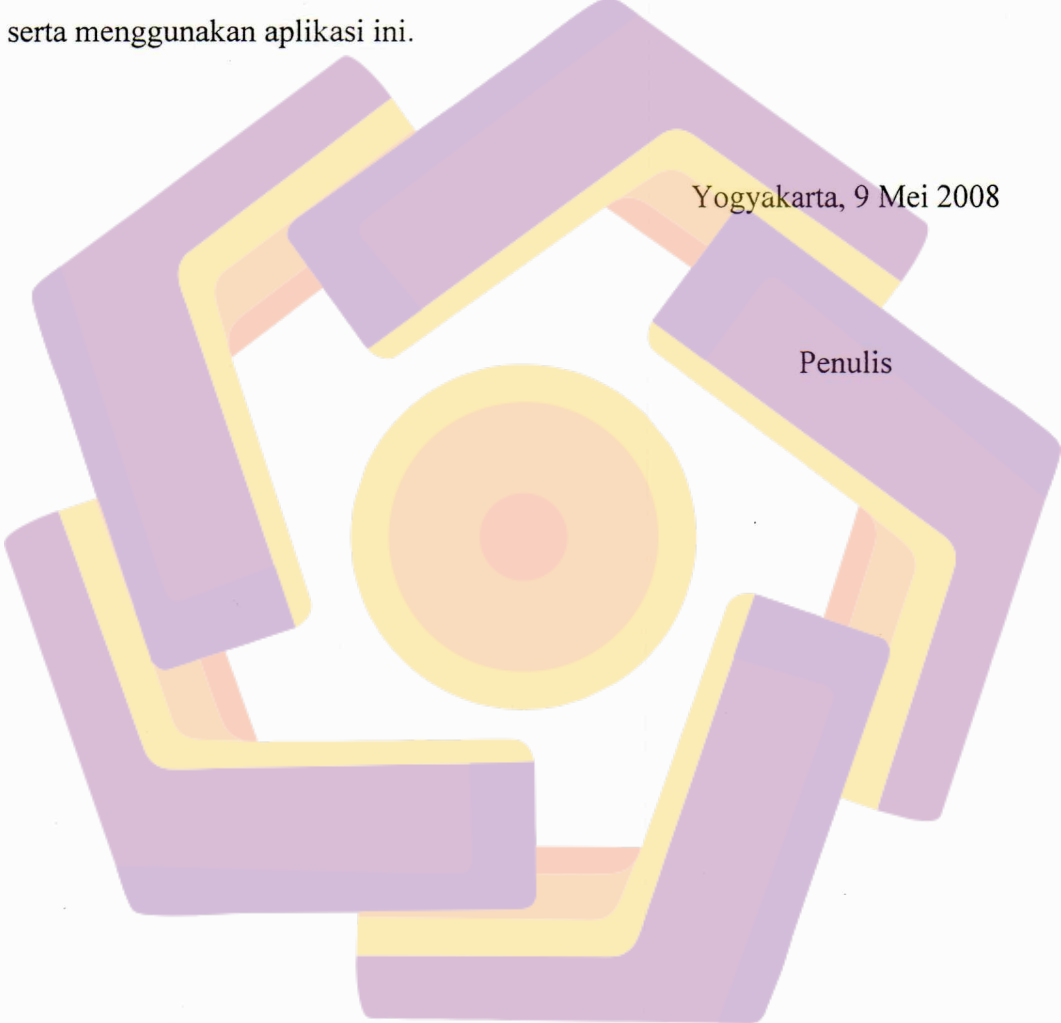
Telah tersusunya Tugas Akhir ini tentunya atas bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ingin mengucapkan dan menyampaikan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Dr. H. M. Suyanto, M.M, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Amir Fatah Sofyan, ST, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
3. Bp. Mudyar, selaku pimpinan perusahaan CV. MUDYAR CERAMIC yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di perusahaannya.
4. Kedua orang tuaku dan keluarga yang telah memberikan kepercayaan untuk menyelesaikan pendidikan ini.
5. Para Dosen STMIK “AMIKOM” yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
6. Segenap STAF dan karyawan STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah membantu dalam kelancaran administrasi sampai dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini.
7. Semua pihak serta seluruh teman-teman yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga terselesaikannya penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca maupun pengguna aplikasi yang kami buat ini, kami harapkan demi kesempurnaan pengembangan kedepan. Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat menambah khasanah dunia ilmu yang tentunya dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan bagi semua yang membaca serta menggunakan aplikasi ini.

Yogyakarta, 9 Mei 2008

Penulis



DAFTAR ISI

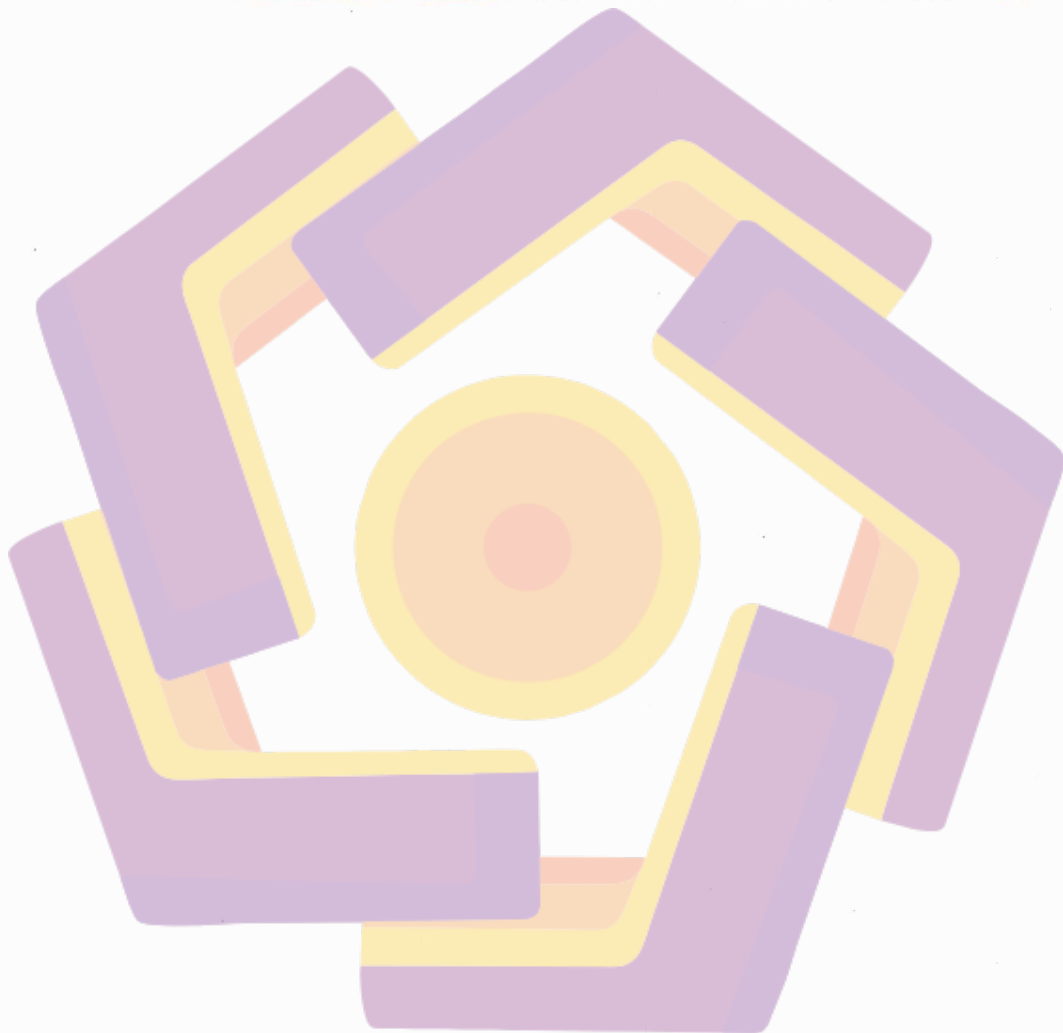
Cover	i
Halaman pengesahan	ii
Halaman berita acara	iii
Halaman motto dan persembahan	iv
Kata pengantar	v
Daftar isi	vii
Daftar gambar	ix
Daftar tabel	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
E. Metode Pengumpulan Data	5
F. Sistematika Penulisan Laporan	6
G. Jadwal Kegiatan	7
BAB II DASAR TEORI	8
A. Pengertian Profil Perusahaan	8
B. Definisi Multimedia	8
C. Objek - objek Multimedia	9
D. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	11
E. Perangkat Lunak yang Digunakan	15
F. Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan System Multimedia	25
G. Hardware atau Perangkat Keras yang Digunakan	27
BAB III TINJAUAN UMUM CV. MUDYAR CERAMIC	29
A. Sejarah dan Perkembangan Perusahaan	29

B.	Visi dan Misi	30
C.	Lokasi Perusahaan	31
D.	Personalia	31
E.	Struktur Organisasi Perusahaan	32
F.	Macam Produk Perusahaan	33
BAB IV	PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM	35
A.	Perancangan Sistem	35
B.	Memproduksi Sistem	47
C.	Implementasi Sistem	60
BAB V	PENUTUP	64
A.	Kesimpulan	64
B.	Saran	64
LAMPIRAN		
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR GAMBAR

Gambar	2.1. Struktur Linear	11
Gambar	2.2. Struktur Menu	12
Gambar	2.3. Struktur Piramida	12
Gambar	2.4. Struktur Polar	13
Gambar	2.5. Struktur Kombinasi	14
Gambar	2.6. Default Pothoshop	15
Gambar	2.7. Subtool	16
Gambar	2.8. Corel Draw	18
Gambar	2.9. Toolbox dan Sub Toolbox	19
Gambar	2.10. Swishmax	20
Gambar	2.11. Baris Tool	22
Gambar	2.12. Interface Cool Edit Pro	23
Gambar	2.13. Area Kerja Cool Edit Pro	25
Gambar	2.14. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	26
Gambar	3.1. Struktur Organisasi CV. MUDYAR CERAMIC	33
Gambar	4.1. Rancangan Aplikasi	38
Gambar	4.2. Sketsa Tampilan Splash Screen	39
Gambar	4.3. Sketsa Tampilan Menu Utama	40
Gambar	4.4. Sketsa Tampilan Sejarah	41
Gambar	4.5. Sketsa Tampilan Visi dan Misi	42
Gambar	4.6. Sketsa Tampilan Produk	43
Gambar	4.7. Sketsa Tampilan Galeri	44
Gambar	4.8. Sketsa Tampilan Peta	45
Gambar	4.9. Penggunaan Software Untuk Merancang Sistem	47
Gambar	4.10. Tampilan Menu Untuk Mengatur Ukuran	48
Gambar	4.11. Tampilan Default Adobe Pothoshop CS 2	49
Gambar	4.12. Tampilan Menu Wafeform Cool Edit Pro	50
Gambar	4.13. Tampilan Pemotongan Lagu dengan Cool Edit Pro	51
Gambar	4.14. Tampilan Menu Transport Control Cool Edit Pro	51

Gambar 4.15.	Tampilan Movie Panel dalam Swishmax	53
Gambar 4.16.	Tampilan Pembuatan Aplikasi dalam Swishmax.....	55
Gambar 4.17.	Tampilan Hasil Mengimpor Fali dalam Swishmax	57
Gambar 4.18.	Kotak Dialog Sound Effect dalam Swishmax.....	59
Gambar 4.19.	Tampilan Lokasi Penyimpanan File dalam Swishmax	59



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Tabel Kegiatan	7
Tabel 2.1. Panduan Untuk Pengembangan Aplikasi Multimedia	26
Tabel 4.1. Event Pada Tombol Navigasi	55

