PENGOLAHAN DATA TENTANG PERTAMINA UNIT PEMBEKALAN DAN PEMASARAN DALAM NEGRI III SECARA AUDIO VISUAL

PERPUSTAKAAN
UNIKOM BANDUNG

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah satu Syarat
Kelulusan Program Diploma III
Jurusan Teknik Informatika

Oleh
NYANYANG RUSYATNA
NIM 10297008
NIRM 43B77006990216

SEKOLAH TINGGI KOMPUTER BANDUNG
BANDUNG
2000

PENGOLAHAN DATA TENTANG PERTAMINA UNIT PEMBEKALAN DAN PEMASARAN DALAM NEGRI III SECARA AUDIO VISUAL

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah satu Syarat
Kelulusan Program Diploma III
Jurusan Teknik Informatika

Oleh
NYANYANG RUSYATNA
NIM 10297008
NIRM 43B77006990216

Menyetujui,
Bandung, Oktober 2000

Pembimbing

(Ir.Taryana Suryana)

Mengetahui,

Ketua Jurusan

(Ir. Bambang Siswoyo)

Ketua

(Ir. Eddy Suryanto Soegoto, M.Sc)

PENGOLAHAN DATA TENTANG PERTAMINA UNIT PEMBEKALAN DAN PEMASARAN DALAM NEGRI III SECARA AUDIO VISUAL

TUGAS AKHIR

Oleh

NYANYANG RUSYATNA
NIM 10297008
NIRM 43B7700690216

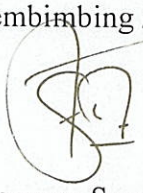
Telah dipertanggung jawabkan dan disyahkan
Oleh Komisi Sidang pada ujian sidang
Program Diploma III STKB

Mengesyahkan,
Bandung, Oktober 2000

Penguji I

(Drs.Hariadi, M.Sc)

Dosen Pembimbing / Penguji II



(Ir.Taryana Suryana)

Penguji III

(Ir.Jhon Kennedy ,M.Sc)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat allah SWT, karena hanya ridho dan karunia-Nya jualah Tugas Akhir dengan judul "Sistem Informasi Multimedia Interaktif Pertamina UPPDN III" dapat tersusun.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ayahanda dan Ibunda yang telah memberikan dukungan yang tak terbatas selama mengikuti kuliah di Sekolah Tinggi Komputer Bandung sampai tersusunnya Tugas Akhir ini, tak lupa penulis pada kesempatan ini mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Eddy Suryanto Soegoto, MSc, selaku Ketua Sekolah Tinggi Komputer Bandung.
2. Bapak Ir. Bambang Siswoyo, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Ir. Taryana, selaku pembimbing dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh Dosen dan karyawan Sekolah Tinggi Komputer Bandung.
5. Deni Cahyadi dan keluarga, yang telah memberikan fasilitas kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Irwan Syah, yang terus memberikan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Reni Anggraeni, yang telah banyak membantu dan memberikan dorongan.
8. PT. Mega Data, yang telah memberikan data Pertamina UPPDN III.
9. Teman-teman Teknik Informatika STKB / IGI terutama kepada anak-anak Jaring Multimedia Interaktif
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, sehingga dapat tersusunnya Tugas Akhir ini.

Kiritik dan saran sangat diharapakan penulis, karena didalam pembuatan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna masih banyak kekurangan. Akhir kata penulis menyampaikan terima kasih.

Bandung, September 2000

penulis

ABSTRAK

PERTAMINA merupakan satu-satunya Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang mendapat tugas dan tanggung jawab dari pemerintah, untuk mengelola industri minyak, gas dan panas bumi di Indonesia. Pertamina dalam upaya memberikan informasi yang cepat dan tepat kepada pengguna informasi, memerlukan suatu sistem pengolahan data yang baik dan terstruktur serta siap saji untuk didistribusikan kepada para pengguna informasi.

Produksi Sistem Informasi yaitu mengolah masukan berupa data yang diolah menjadi keluaran berupa informasi. Sistem informasi multimedia berisikan data-data berupa data teks, data gambar, data grafik, video, suara dan musik diolah menjadi satu kesatuan informasi yang menarik, efesien dan mudah dalam pengoperasiannya.

MPC (*Multimedia Personal Computer*) yaitu suatu perangkat komputer pribadi yang mempunyai kemampuan memproses (*Playback Recording, Editing*) citra (*image*), suara (*sound*), dan video selain teks. Kemampuan multimedia dalam mengolah dan menggabungkan penglihatan, suara, gerak, dan pesan-pesan membuat penyampaian informasi dan komunikasi menjadi lebih cepat, efektif, dan efisien maka program multimedia interaktif merupakan program yang siap saji dan dapat diperbanyak penyebarluasan informasinya dengan memanfaatkan media simpanan data berbentuk CD dan dapat didistribusikan kepada masyarakat luas.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN I..... i

LEMBAR PENGESAHAN II..... ii

KATA PENGANTAR..... iii

ABSTRAK..... v

DAFTAR ISI..... vi

DAFTAR GAMBAR..... ix

BAB I Pendahuluan..... 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Maksud dan Tujuan..... 3

1.3 Pembatasan Masalah..... 4

1.4 Sistematika Penulisan..... 6

BAB II Tinjauan Pustaka..... 8

2.1 Sistem..... 8

2.3 Informasi..... 9

2.3 Sistem Informasi..... 10

2.4 Multimedia..... 10

2.4.1 Teks..... 11

2.4.2 Gambar..... 12

2.4.3 Animasi..... 12

2.4.4 Video..... 13

2.4.5 Suara..... 14

2.5 Teknik Presentasi..... 15

BAB III Konsep Perancangan Sistem Informasi Multimedia Interaktif 19

3.1 Perancangan..... 19

3.2 Software..... 21

3.2.1 Sistem Operasi Windows 98..... 21

3.2.2 Adobe Photoshop..... 22

3.2.3 Sound Forge..... 22

3.2.4 Gif Animator..... 23

3.2.5 Macromedia Director..... 24

3.2.6 Corel Draw..... 25

3.3 Hardware..... 26

3.3.1 Processor..... 27

3.3.2 Memori Utama..... 27

3.3.3 Hard Disk..... 28

3.3.4 Monitor..... 29

3.3.5 Video Card..... 29

3.3.6 CD-R0M..... 30

3.3.7 Sound Card..... 30

3.3.8 Keyboard..... 31

3.3.9 Mouse..... 31

3.3.10 Scanner..... 31

PERPUSTAKAAN UNIKOM BANDUNG

BAB IV Produksi Sistem Informasi Multimedia Interaktif 33

4.1 Pengumpulan Data..... 33

4.2 Pengolahan Data..... 33

4.2.1 Proses Scanning..... 33

4.2.2 Desain Tampilan Layar..... 34

4.2.3 Desain Button..... 35

4.2.4 Konsep Link Interaktif..... 35

4.2.5 Rekaman Narasi..... 35

4.2.6 Programing teks, Gambar dan Narasi..... 36

4.3 Finalisasi Program..... 37

4.3.1 Opening..... 38

4.3.2 Menu Utama..... 38

4.3.3 Sub Menu Sambutan..... 39

4.3.4 Sub Menu Profil..... 40

4.3.5 Sub Menu Organisasi..... 40

4.3.6 Sub Menu Penyediaan..... 41

4.3.7 Sub Menu Penyaluran..... 42

4.4 Uji Program..... 42

BAB V Kesimpulan dan Saran..... 44

5.1 Kesimpulan..... 44

5.2 Saran..... 44

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar penerapan Sistem Informasi..... 5

Gambar 3.1 Logo Windows 98..... 21

Gambar 3.2 Logo Adobe Photoshop..... 22

Gambar 3.3 Logo Sound Forge..... 23

Gambar 3.4 Logo Gif Animator 24

Gambar 3.5 Logo Macromedia Director..... 25

Gambar 3.6 Logo Corel Draw..... 26

Gambar 4.1 Hasil Scan..... 34

Gambar 4.2 Desain Tampilan Layar..... 34

Gambar 4.3 Desain Button..... 35

Gambar 4.4 Rekam Narasi..... 36

Gambar 4.3.1 Opening..... 38

Gambar 4.3.2 Menu Utama..... 39

Gambar 4.3.3 Sambutan..... 39

Gambar 4.3.4 Profil..... 40

Gambar 4.3.6 Organisasi..... 41

Gambar 4.3.7 Penyediaan..... 41

Gambar 4.3.8 Penyaluran..... 42