

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE  
MULTIPLATFORM UKM KEMPO STMIK AMIKOM  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ibnu Zaman Wijdani**

**11.12.5563**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE  
MULTIPLATFORM UKM KEMPO STMIK AMIKOM  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Ibnu Zaman Wijdani**

**11.12.5563**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE  
MULTIPLATFORM UKM KEMPO STMIK AMIKOM  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ibnu Zaman Wijdani**

**11.12.5563**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 September 2014

Dosen Pembimbing,



**Melwin Syafrizal, S.Kom M.Eng**  
**NIK. 190302105**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE  
MULTIPLATFORM UKM KEMPO STMIK AMIKOM  
YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

**Ibnu Zaman Wijdani**

**11.12.5563**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 November 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

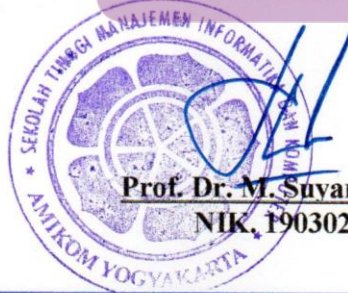
**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**Melwin Syafrizal, S.Kom M.Eng**  
**NIK. 190302105**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 November 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, .....

Meterai  
Rp. 6.000

Ibnu Zaman Wijdani

11.12.5563

## **MOTTO**

URIP KUWI URUP

DIA BISA, AKU JUGA BISA!!

UKE CAN'T ALWAYS GET WHAT YOU WANT, BUT IF YOU TRY  
SOMETIMES, JUST MIGHT UKE GET WHAT YOU NEED!  
(THE ROLLING STONE)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia kenikmatan, kesehatan, kemudahan dan kelapangan hati sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan setulus hati skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Kedua orang tua tersayang Ayah dan Ibu yang selalu mendukung dalam bentuk dukungan moral, materil dan doa, terimakasih..
- ❖ Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng terimakasih atas ilmu, masukan dan bimbingan nya dengan sabar sampai skripsi ini dapat terselesaikan..
- ❖ Saudara dan saudariku Ririen Widhiyanti, Zulaludin Wijdani, Iqbal Wijdani
- ❖ Sahabat – sahabat sekutrek ( Sukun Kopleng, Jibon, Pecel, Kidul, Gareng, Inal a.k.a Didut, Melwin, Kakak Jibon ) banyak cerita yang gak akan ada habis nya jika ditulis, terimakasih semoga persahabatan kita tidak selesai sampai dibangku kuliah ini saja.
- ❖ Semua warga 11-SI-03 banyak pengalaman yang saya dapatkan bareng temen-temen semua.
- ❖ Semua pihak yang secara langsung atau tidak langsung udah bantuin terimakasih..
- ❖ Pembaca laporan skripsi yang udah menyempatkan waktu untuk membaca halaman ini.



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE MULTIPLATFORM UKM KEMPO STMIK AMIKOM YOGYAKARTA”** dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dan arah yang lebih baik lagi.

Yogyakarta, 30 November 2015

Penulis



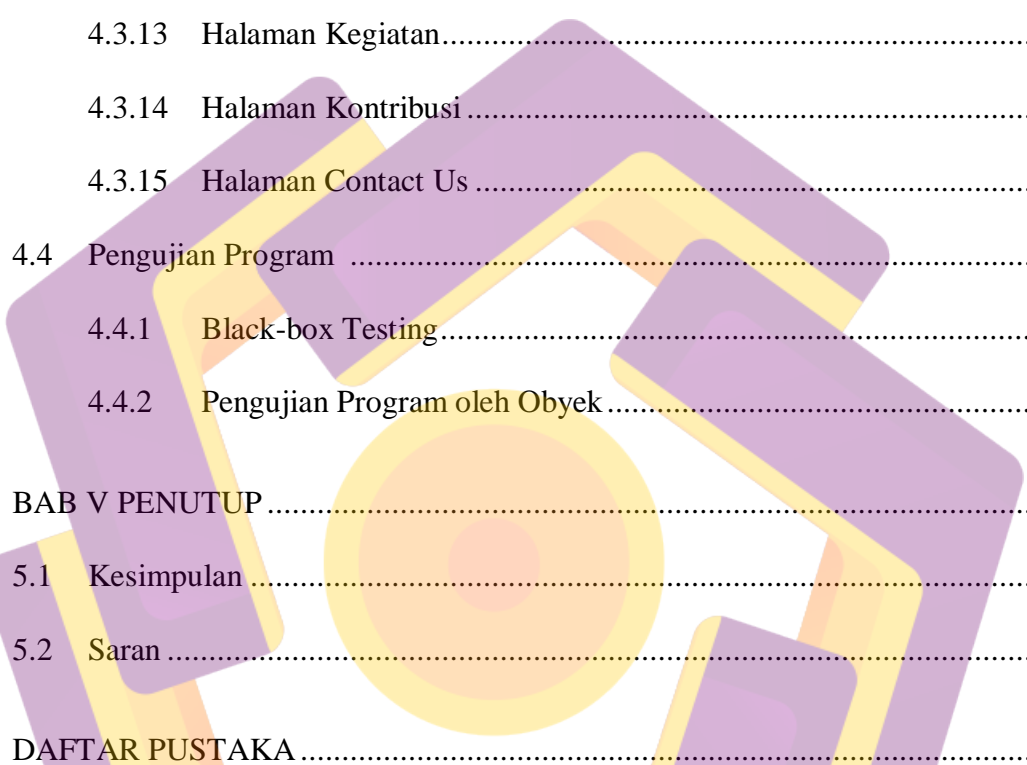
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.1.1 Metode Observasi .....	3

1.5.1.2	Metode Kepustakaan.....	3
1.5.2	Metode Analisis .....	3
1.5.3	Metode Perancangan .....	3
1.5.4	Metode Testing .....	3
1.6	Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>5</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	5
2.2	Pengertian Multi Platform.....	6
2.3	Konsep Dasar Aplikasi Multimedia .....	6
2.3.1	Pengertian Aplikasi Multimedia .....	6
2.3.2	Struktur Desain Aplikasi Multimedia .....	7
2.4	Pengertian Promosi.....	10
2.5	Company Profile.....	10
2.5.1	Teori tentang Company Profile .....	10
2.5.2	Langkah Pengembangan Company Profile .....	10
2.6	Konsep Dasar Sistem.....	11
2.7	Konsep Dasar Informasi .....	11
2.7.1	Pengertian Informasi .....	11
2.7.2	Fungsi Informasi .....	12
2.8	Konsep Dasar Sistem Informasi .....	12
2.8.1	Manfaat Sistem Informasi .....	12

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	14
3.1 Gambaran Umum .....	14
3.1.1 Sejarah Shorinji Kempo .....	14
3.1.2 Sejarah Shorinji Kempo Amikom.....	16
3.1.3 Struktur Organisasi .....	18
3.1.4 Kegiatan.....	18
3.1.5 Kontribusi.....	19
3.2 Analisis Sistem.....	19
3.3 Analisis SWOT.....	20
3.4 Analisis Kebutuhan.....	21
3.4.1 Analisis Kebutuhan Hardware.....	22
3.4.2 Analisis Kebutuhan Software.....	22
3.4.3 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	22
3.4.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	23
3.4.5 Analisis Kebutuhan Informasi.....	23
3.5 Analisis Kelayakan Sistem.....	23
3.5.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	23
3.5.2 Analisis Kelayakan Oprasional.....	23
3.5.3 Analisis Kelayakan Hukum.....	24
3.6 Perancangan .....	24
3.6.1 Merancang Konsep .....	24
3.6.2 Merancang Desain .....	25
3.6.2.1 Diagram.....	25

3.6.2.2	Naskah.....	28
3.6.2.3	Grafik .....	28
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>33</b>
4.1	Instalasi Program.....	33
4.1.1	Pembuatan Aplikasi .....	33
4.1.2	Pembuatan File APK.....	35
4.1.3	Pembuatan File XAP.....	38
4.1.4	Instalasi APK.....	40
4.2	Pembahasan Program.....	43
4.2.1	Kode untuk style.css .....	43
4.2.2	Kode untuk Halaman Utama .....	44
4.2.3	Kode untuk Halaman Konten .....	45
4.2.4	Kode untuk Menampilkan Splash Screen .....	46
4.2.5	Kode untuk Mengatur Orientasi Layar .....	46
4.3	Implementasi User Interface .....	47
4.3.1	Halaman Splash Screen.....	47
4.3.2	Halaman Menu Utama .....	48
4.3.3	Halaman Beranda.....	49
4.3.4	Halaman Ikrar Kenshi .....	50
4.3.5	Halaman Keuntungan.....	51
4.3.6	Halaman Link Latihan.....	52
4.3.7	Halaman Tentang Kami .....	53
4.3.8	Halaman Sejarah Kempo.....	54



4.3.9	Halaman Sejarah Dojo Amikom.....	55
4.3.10	Halaman Visi Misi .....	56
4.3.11	Halaman Struktur Organisasi.....	57
4.3.12	Halaman Dokumentasi .....	58
4.3.13	Halaman Kegiatan.....	59
4.3.14	Halaman Kontribusi .....	60
4.3.15	Halaman Contact Us .....	61
4.4	Pengujian Program .....	62
4.4.1	Black-box Testing.....	62
4.4.2	Pengujian Program oleh Obyek.....	63
BAB V PENUTUP .....		64
5.1	Kesimpulan .....	64
5.2	Saran .....	65
DAFTAR PUSTAKA.....		66

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Matrix SWOT.....	20
Tabel 4.1 Tabel Black-box Testing .....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Linier .....	7
Gambar 2.2 Desain Hierarki.....	8
Gambar 2.3 Desain Piramida .....	8
Gambar 2.4 Desain Polar .....	9
Gambar 3.1 Bodhidharma karya Yoshitoshi, 1887 .....	15
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	18
Gambar 3.3 Struktur Hierarki.....	26
Gambar 3.4 Menu Splash.....	29
Gambar 3.5 Tampilan Menu .....	30
Gambar 3.6 Tampilan Menu 2 .....	30
Gambar 3.7 Tampilan Konten.....	31
Gambar 3.8 Tampilan Foto .....	32
Gambar 4.1 Pembuatan Splash Screen .....	33
Gambar 4.2 Pembuatan Koding Aplikasi Menggunakan Eclipse .....	34
Gambar 4.3 Pembuatan File APK1 .....	35
Gambar 4.4 Pembuatan File APK2 .....	35
Gambar 4.5 Pembuatan File APK3 .....	36
Gambar 4.6 Pembuatan File APK4 .....	36
Gambar 4.7 Pembuatan File APK5 .....	37
Gambar 4.8 Pembuatan File APK6 .....	37
Gambar 4.9 Pembuatan File XAP1 .....	38
Gambar 4.10 Pembuatan File XAP2 .....	39



Gambar 4.11 APK pada Gadget.....	40
Gambar 4.12 Instalasi APK.....	41
Gambar 4.13 APK Siap dijalankan.....	42
Gambar 4.14 Splash Screen .....	47
Gambar 4.15 Menu Utama.....	48
Gambar 4.16 Menu Beranda .....	49
Gambar 4.17 Menu Ikrar Kenshi.....	50
Gambar 4. 18 Menu Keuntungan .....	51
Gambar 4. 19 Menu Link Latihan .....	52
Gambar 4. 20 Menu Tentang Kami.....	53
Gambar 4. 21 Menu Sejarah Kempo .....	54
Gambar 4. 22 Menu Sejarah Dojo Amikom .....	55
Gambar 4. 23 Menu Visi Misi.....	56
Gambar 4. 24 Menu Struktur Organisasi .....	57
Gambar 4. 25 Menu Dokumentasi.....	58
Gambar 4.26 Menu Kegiatan .....	59
Gambar 4.27 Menu Kontribusi.....	60
Gambar 4.28 Menu Contact Us.....	61
Gambar 4.29 Feedback dari Obyek .....	63

## INTISARI

Company profile adalah salah satu media yang membantu suatu perusahaan untuk memperkenalkan identitas serta kelebihan yang dimiliki perusahaan tersebut kepada kliennya secara singkat dan efektif. Oleh sebab itu company profile harus bisa mewakili dan juga mempresentasikan identitas tentang perusahaan tersebut, khususnya dalam aspek visual.

Pada umumnya company profile dikemas dalam bentuk media cetak, agar bisa dibaca langsung oleh kliennya. Namun pada era globalisasi ini media cetak dirasa kurang lagi efektif dan menarik, sebab pada era ini merupakan era yang serba digital. Sehingga praktikan memiliki ide kreatif untuk menyertakan company profile dalam format cd interaktif disetiap company profile cetak. Selain lebih dapat menarik perhatian, company profile dalam bentuk media interaktif lebih praktis karena dapat dikirim melalui e-mail.

Nilai plus lainnya, dengan company profile ini pertunjukan UKM Kempo disaat PPM Amikom menjadi lebih menarik sehingga banyak mahasiswa baru yang tertarik untuk bergabung dengan UKM Kempo. Digunakan pula untuk pertemuan UKM Kempo antar Universitas dan atau Sekolah Tinggi.

**Kata Kunci :** Company Profile, Multimedia, UKM Kempo AMIKOM

## **ABSTRACTS**

*Company profile is one medium that helps a company to introduce identity as well as the advantages of belonging to the company to his client briefly and effectively. Therefore company profile should be able to represent and also presented the identity of these companies, especially in the visual aspect.*

*Most company profile commonly packaged in form of print media, that can be read directly by the clients. However, in this era of globalization where print media is less effective and interesting, because in this era is an era of all-round digital. So the practice have creative ideas to include company profile in interactive cd format on each company profile on print. In addition to more able to attract attention, company profile in the form of interactive media is more practical because you can send them via e-mail.*

*Another plus with this company profile gig when PPM Amikom Kempo ekstrakurikuler become more attractive so many new students who are interested in joining the Kempo ekstrakurikuler. Also used for meetings between university and Kempo ekstrakurikuler or High School.*

*Keywords : Company Profile, Multimedia,UKM Kempo AMIKOM*