

**PROFIL ASRAMA MAHASISWA KALIMANTAN SELATAN
PANGERAN ANTASARI YOGYAKARTA BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
DAN PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Mubasyirin

15.22.1783

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PROFIL ASRAMA MAHASISWA KALIMANTAN SELATAN
PANGERAN ANTASARI YOGYAKARTA BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
DAN PROMOSI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ahmad

15.22.1783

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PROFIL ASRAMA MAHASISWA KALIMANTAN SELATAN
PENERAPAN ANTASARI YOGYAKARTA BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
DAN PROMOSI**

yang disusun oleh

Ahmad Mubasyirin

15.22.1783

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Ariel, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

PROFIL ASRAMA MAHASISWA KALIMANTAN SELATAN
PENGERAN ANTASARI YOGYAKARTA BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
DAN PROMOSI

yang disusun oleh

Ahmad Mubasyirin

15.22.1783

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Januari 2016

Susunan Dewan Penguji

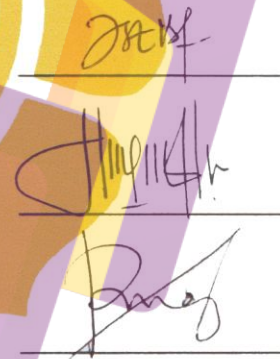
Nama Penguji

Tanda Tangan

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Hartatik, S.T, M. Cs
NIK. 190302232

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 April 2016

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, 20 Januari 2016

Meterai
Rp. 6.000

Ahmad Mubasyirin
NIM. 15.22.1783

MOTTO

“Kegagalan bukanlah sebuah akhir dari sebuah perjuangan, tetapi dalam kegagalan tersebut merupakan sebuah **PROSES** kita dalam meraih sebuah kesuksesan”

Tuhan tidak pernah terburu-buru, Tuhan juga tidak pernah lari dari kita, apabila kita bersabar, jika kadang-kadang segala problem itu terlihat lama terselesaikan, itu karena tuhan sedang melepas simpul demi simpul, satu persatu, ikatan demi ikatan yang pada akhirnya bisa terurai menjadi lurus.

Meratapi dan menyesali masa lalu tidak akan merubah apapun, bangkit dan perbaiki kesalahan yang ada.

#Amuba

Jika kamu memiliki keinginan untuk memulai, kamu juga harus mempunyai keberanian dan keinginan untuk menyelesaikannya, bukan untuk mengakhiri.

#Amuba

PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah ya....akhir nya selesai juga skripsi ini ...

Semuanya ini kupersembahkan untuk :

- ***Allah SWT*** Atas segala rahmat dan karunianya sehingga selalu diberi kemudahan dalam menjalani sebuah proses kehidupan.
- ***Nabi Muhammad SAW*** sang revolusioner sejati yang memberi dampak perubahan dalam dunia serta secercah harapan untuk membawa sebuah kebahagiaan.
- ***Skripsi ini juga kupersembahkan untuk orang yang aku sayangi :***
 - ***Abah dan Mama (Barsumi S.pd.i dan Marjuatan S.pd.i)*** yang selalu dengan sabar dan tidak pernah berhanti untuk memberikan dukungan moral maupun materil serta selalu mendidik, men do'akan dan memotivasi saya agar selalu menjadi yang terbaik, selalu maju kedepan, selalu menjadi orang yang berguna untuk diri sendiri, orang tua, agama serta nusa dan bangsa.
 - ***My honey bunny Rabi'atul Jannah S.Far (Atul),*** (yang sebentar lagi menambah gelar Apt) terima kasih telah menjadi teman hidup selama 7 tahun ini baik susah maupun senang, Insya Allah akan Happy Ending pada akhir nya....

- **My Big Family** : Acil Ayur, Amang Bani, nini (Rohani), acil –acil, ulak dan semua keluarga yang telah mendukung serta membantu selama ini.

1. **Teman-teman :**

- **Keluarga besar AMKS “Pangeran Antasari” Yogyakarta** , terima kasih buat kebersamaannya, mohon maaf bila ada kesalahan yang disengaja maupun tidak selama kita bakawanan.
- **Keluarga besar Kontrakan Turbo** mohon maaf bila ada kesalahan yang disengaja maupun tidak selama kita bakawanan. Semoga bakawanan nya lebih las vegas lagi..hahaha...!!!
- **Keluarga Besar Fun Futsal PMKS** , mohon maaf bila ada kesalahan yang disengaja maupun tidak selama kita bakawanan. Baik itu di kasari ataupun di seleding pas main futsal.

2. Dan yang terakhir kendaraan ku yang telah mengantarkan ku menuju jalan Finish dalam sebuah tujuan.

Diriku tidak akan seperti ini tanpa kalian semua...!!!

Wassalamualaikum Wr.Wb

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa kita haturkan kepada ALLAH SWT, Sang pencipta sekaligus pemilik alam semesta yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya kepada kita sehingga kita bisa menikmati seluruh karunia indah yang telah diberikan kepada kita untuk dinikmati dan disyukuri sebagaimana mestinya.

Sholawat serta salam senantiasa kita curahkan kepada junjungan serta panutan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah memperjuangkan agama Islam sampai titik darah penghabisan sampai hari ini kita bisa merasakan mamfaat yang luar biasa berupa petunjuk jalan yang lurus *Siratal Mustaqim*.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta, dan merupakan salah satu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan *study* jenjang program Strata-1 serta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari bantuan beberapa pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Drs, Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak M.Rudyanto Arief, MT Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan serta arahan bagi penulis dalam pembuatan serta penyelesaian skripsi ini.

4. Kedua Orang tua serta keluarga besar yang tercinta yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil.
5. Teman-teman dan setiap orang yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik serta saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini kedepannya. Semoga skripsi ini akan memberikan mamfaat bagi semua pihak yang membacanya. Amien..

Yogyakarta, 20 Januari, 2016

Ahmad Mubasyirin

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	IX
DAFTAR ISI	XI
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR GAMBAR	XV
INTISARI	XVII
ABSTRACT	XVIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	3
1.3. BATASAN MASALAH	3
1.4. MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	4
1.4.1. Maksud Penelitian	4
1.4.2. Tujuan Penelitian	4
1.5. MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6. METODE PENELITIAN	6
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2. Metode Analisis	6
1.6.3. Metode Perancangan	7
1.6.4. Coding atau Implementasi.....	7
1.6.5. Metode Testing.....	8
1.7. SISTEMATIKA PENULISAN	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.2. DASAR TEORI.....	13

2.2.1. Aplikasi Multimedia	13
2.2.2. Aplikasi Berbasis Multimedia.....	13
2.2.3. Pengertian Multimedia	21
2.2.4. Sejarah Multimedia	24
2.2.5. Unsur –Unsur multimedia	26
2.2.6. Langkah-langkah Mengembangkan Media Informasi Multimedia..	29
2.2.7. Bentuk Penyajian Media Informasi Multimedia	33
2.2.8. Struktur Aplikasi Multimedia	34
2.3. PROMOSI	39
2.4. HARDWARE /PERANGKAT KERAS YANG DIGUNAKAN	41
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	42
3.1. TINJAUAN UMUM.....	42
3.1.1. Sejarah Berdirinya Asrama	42
3.1.2. Profil Asrama	43
3.1.3. Arah Kebijakan AMKS Pangran Antasari Yogyakarta	46
3.1.4. Visi Dan Misi	46
3.1.5. Struktur Organisasi	46
3.2. ANALISIS MEDIA INFORMASI	48
3.2.1. Indentifikasi Masalah	48
3.2.2. Solusi yang dapat diterapkan	49
3.2.3. Solusi yang dipilih	49
3.3. ANALISIS SWOT.....	49
3.4. ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA INFORMASI	54
3.4.1. Analisis Kebutuhan Fungsional	54
3.4.2. Analisis Kebutuhan Non- Fungsional	54
3.5. ANALISIS KELAYAKAN MEDIA INFORMASI.....	56
3.5.1. Kelayakan Teknik	56
3.5.2. Kelayakan Operasi	57
3.5.3. Kelayakan Hukum.....	57
3.6. PERANCANGAN APLIKASI.....	57
3.6.1. Merancang Konsep.....	57

3.6.2. Merancang Isi.....	58
3.6.3. Merancang Naskah.....	61
3.6.4. Merancang Grafik	62
BAB IV IMPELEMNTASI DAN PEMBAHASAN	68
4.1. IMPLEMENTASI.....	68
4.1.1. Implementasi Media Informasi	68
4.1.2. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop CS	69
4.1.3. Pembuatan Aplikasi Menggunakan Macromedia Flash Cs6	72
4.1.4. Membuat file Windows Projector.....	84
4.1.5. Implementasi Aplikasi	84
4.2. UJI COBA MEDIA INFORMASI.....	92
4.2.1. Black Box Testing.....	92
4.2.2. Alpha Testing	96
4.2.3. Beta Testing	96
4.3. PENGETESAN HASIL	101
4.4. MENGUNAKAN MEDIA INFORMASI	102
4.5. PEMELIHARAAN MEDIA INFORMASI.....	103
4.5.1. Backup Media Informasi.....	103
4.5.2. Updating Media Informasi	104
BAB V PENUTUP.....	105
5.1. KESIMPULAN.....	105
5.2. SARAN.....	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Spesifikasi Perangkat Keras yang digunakan.....	41
Tabel 3.1	Analisis SWOT.....	53
Tabel. 4.1	Black Box Testing Masuk Halaman Intro	93
Tabel. 4.2	Black Box Testing Masuk Halaman Menu Utama Aplikasi....	93
Tabel 4.3	Black Box Testing Masuk Halaman Sejarah	94
Tabel 4.4	Black Box Testing Masuk Halaman Struktur Organisasi	94
Tabel 4.5	Black Box Testing Masuk Halaman Galeri	94
Tabel 4.6	Black Box Testing Masuk Halaman Kegiatan Asrama	95
Tabel 4.7	Black Box Testing Masuk Halaman Peta Asrama	95
Tabel 4.8	Black Box Testing Masuk Halaman Info Kampus	95
Table 4.9	Hasil Pengujian Beta pertanyaan nomor satu	97
Table 4.10	Hasil Pengujian Beta pertanyaan nomor dua	97
Table 4.11	Hasil Pengujian Beta pertanyaan nomor tiga	98
Table 4.12	Hasil Pengujian Beta pertanyaan nomor empat	98
Table 4.13	Hasil Pengujian Beta pertanyaan nomor lima	99
Table 4.14	Hasil Pengujian Beta pertanyaan nomor enam	99
Table 4.15	Hasil Pengujian Beta pertanyaan nomor tujuh	100
Table 4.16	Hasil Pengujian Beta pertanyaan nomor delapan	100
Table 4.17	Hasil Pengujian Beta pertanyaan nomor Sembilan	100
Table 4.18	Hasil Pengujian Beta pertanyaan nomor sepuluh	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Pengembangan Media Informasi Multimedia	29
Gambar 2.2	Keterangan Icon Struktur Media Informasi Multimedia ..	35
Gambar 2.3	Struktur linier.....	36
Gambar 2.4	Struktur Menu.....	36
Gambar 2.5	Struktur Hierarki.....	37
Gambar 2.6	Struktur Jaringan.....	38
Gambar 2.7	Struktur Hybrid (Kombinasi).....	39
Gambar 3.1	Asrama Mahasiwa Kalimantan Selatan (Tampak Depan)	44
Gambar 3.2	Logo AMKS Pangeran Antasari Yogyakarta.....	45
Gambar 3.3	Struktur Organisasi.....	47
Gambar 3.4	Struktur Navigasi menu aplikasi (Hierarki)	59
Gambar 3.5	Rancangan Interface Menu Intro.....	62
Gambar 3.6	Rancangan Interface Menu Utama.....	63
Gambar 3.7	Rancangan Interface Menu Sejarah.....	64
Gambar 3.8	Rancangan Interface Menu Struktur Organisasi.....	64
Gambar.3.9	Rancangan Interface Menu Kegiatan Pengurus.....	65
Gambar.3.10	Rancangan Interface Menu Galery.....	65
Gambar 3.11	Rancangan Interface Menu Peta.....	66
Gambar 3.12	Rancangan Interface Menu Info Kampus.....	66
Gambar 3.13	Rancangan Interface Menu Contac Us.....	67
Gambar 4.1	Diagram Alir Proses Produksi Media Informasi.....	68
Gambar 4.2	Tampilan Ukuran Layer pada Adobe Photoshop.....	69
Gambar 4.3	Tampilan awal pada adobe photoshop CS6.....	70
Gambar 4.4	Menggambar menggunakan pen tool.....	71
Gambar 4.5	Hasil Pewarnaan Objek.....	71
Gambar 4.6	Tampilan Menyimpan Objek Pada Adobe Photoshop	72
Gambar 4.7	Tampilan Import to Library.....	73
Gambar 4.8	Tampilan Layer Kerja Macromedia Flash Cs6.....	74
Gambar 4.9	Tampilan Motion Tween.....	76

Gambar 4.10	Properties Untuk Memilih Animasi Shape.....	77
Gambar 4.11	Pembuatan Animasi Tweening Pada Efek Warna.....	77
Gambar 4.12	Mengatur warna dengan tinta.....	78
Gambar 4.13	Tampilan Membuat Tombol.....	79
Gambar 4.14	Tampilan Pembuatan Button.....	80
Gambar 4.15	Pemberian Backsound.....	81
Gambar 4.16	Pemberian Sound Effect Pada Tombol Navigasi.....	82
Gambar 4.17	Tampilan Publish Setting.....	84
Gambar 4.18	Tampilan Intro.....	85
Gambar 4.19	Tampilan Menu Utama.....	85
Gambar 4.20	Tampilan Menu bagian Sejarah.....	86
Gambar 4.21	Tampilan Menu Struktur Organisasi.....	87
Gambar 4.22	Tampilan Menu Struktur Galeri.....	88
Gambar 4.23	Tampilan Menu Kegiatan Asrama.....	89
Gambar 4.24	Tampilan Menu Peta.....	89
Gambar 4.25	Tampilan Menu Info Kampus.....	90
Gambar 4.26	Tampilan Menu Contact Us.....	91
Gambar 4.27	Tampilan Tombol Exit.....	91

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. Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta membutuhkan company profile yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan. Oleh sebab itu company profile harus bisa mewakili dan juga mempresentasikan identitas tentang Asrama 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 di setiap company profile cetak. Selain lebih dapat menarik perhatian, company profile dalam bentuk media interaktif lebih praktis karena dapat dikirim melalui e-mail. Perancangan company profile dalam format interaktif inilah yang menjadi salah satu tugas utama saya dalam perancangan aplikasi company profil Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta atau biasa dikenal dengan nama AMKS "PANTAS" Yogyakarta

Kata Kunci : *Company profile*, perancangan, Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta

ABSTRACT

Company profile is one of the media that helps a company to introduce identity and advantages of the company to his client briefly and effectively. Student Dormitory South Kalimantan Pangeran Antasari Yogyakarta requires a company profile that is interesting and appropriate to the needs, therefore to be able to represent the company profile and also presenting the identity of the dormitories, especially in the visual aspect.

In general company profile is packaged in the form of print media, to be read directly by the client. But in this era of globalization deemed less print media more effective and interesting, because in this era is the era of the all-digital. So that the practitioner has a creative idea to include a company profile in cd format interactive company profile in each print. Besides being more able to attract attention, company profile in the form of interactive media is more practical because it can be sent via e-mail. The design company profile in an interactive format that is the one of my main tasks in application design company profiles Student Dormitory South Kalimantan Pangeran Antasari Yogyakarta or commonly known by the name AMKS "PANTAS" Yogyakarta

Keywords: *Company profile. designing, South Kalimantan Student Dormitory Pangeran Antasari Yogyakarta*