

**MEDIA PROMOSI COMPANY PROFILE JURUSAN TEKNIK  
OTOMOTIF SMK N 1 SEYEGAN BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Pramujito**

**10.12.4629**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**MEDIA PROMOSI COMPANY PROFILE JURUSAN TEKNIK  
OTOMOTIF SMK N 1 SEYEGAN BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Pramujito**

**10.12.4629**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PROMOSI COMPANY PROFILE JURUSAN TEKNIK  
OTOMOTIF SMKN 1 SEYUJAN BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipertimbangkan dan disetujui oleh

Promotor  
NIK. 1902146279

yang ditandatangani oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 November 2019

Dosen Pembimbing

  
M. Kurni, M. Kom  
NIK. 1902020457

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PROMOSI COMPANY PROFILE JURUSAN TEKNIK  
OTOMOTIF SMKN 1 SEYEGAN BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Pramujito**

**10.12.4629**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 November 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Heri Sismoro, M.Kom**  
NIK. 190302057

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

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs**  
NIK. 190302235

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 8 April 2014

**KETUA STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## **PERNYATAAN**

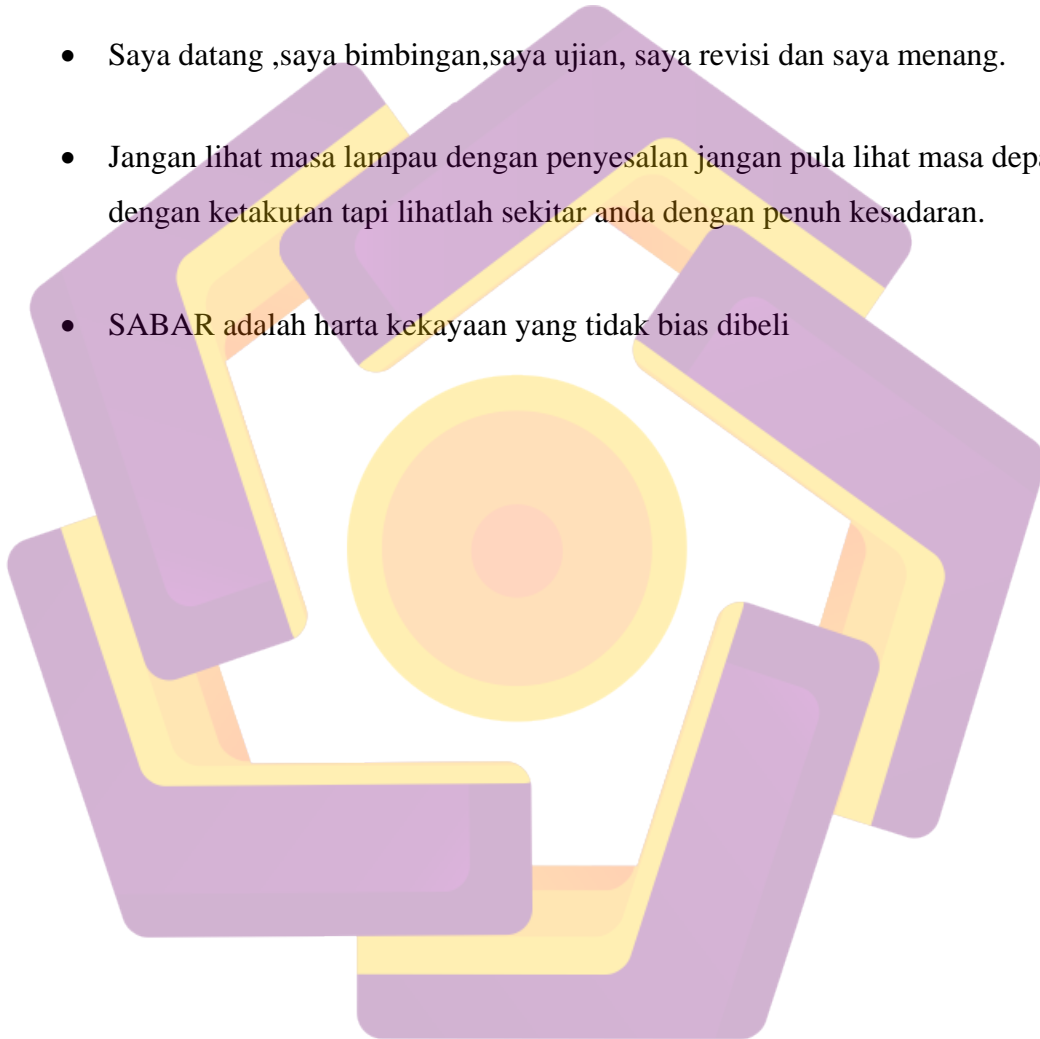
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya didalam skripsi ini juga tidak terdapat karya atau pendapat yang yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 Agustus 2014

Pramujito  
(10.12.4629)

## MOTTO

- Pengalaman adalah guru yang terbaik, tapi buanglah pengalaman buruk yang hanya merugikan.
- Saya datang ,saya bimbingan,saya ujian, saya revisi dan saya menang.
- Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran.
- SABAR adalah harta kekayaan yang tidak bias dibeli



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang berperan penting dalam penyelesaian Skripsi ini:

1. Untuk keluargaku tercinta, Bapak (Sumarmo), Ibu (Sukarti), dan adikku tersayang Gilang Wahyu Trijati yang terus memberi semangat dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kekasihku tersayang Dewi Ningsih yang selalu menyemangati dan mendampingi dalam proses pengerjaan skripsi ini.
3. Untuk para sahabat akrab saya diantaranya Putra, Wirdan, Nafi, Andy, Sandi, Adit, Rio, Dimas ucok dan segenap teman sepergaulan lainnya..
4. Tidak lupa teman – teman seperjuangan yang sudah lulus maupun yang belum.
5. Dan untuk semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak atas dukungan, do'a dan bantuannya.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum wr. wb.*

Puji syukur kepada Allah Yang Maha Esa atas limpahan kasih dan sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “Sistem Penunjang Keputusan Penentuan Jabatan Pengurus Harian Himpunan Mahasiswa Manajemen Informatika dan Sistem Informasi(HIMMSI) STMIK AMIKOM Yogyakarta” dengan sebaik-baiknya.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Pendidikan Strata-1 Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terimakasih 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. Ibu Dr. Kusriani, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan waktu, nasehat dan bimbingan selama penyusunan laporan skripsi.
4. Bapak Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Pegawai STMIK STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.



5. Orang tua, keluarga besar dan kawan-kawan seperjuangan yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan dan doa.
6. Afif Vewinco selaku Ketua HIMMSI STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diperlukan. Akhirnya, penulis berharap semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 11 Januari 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

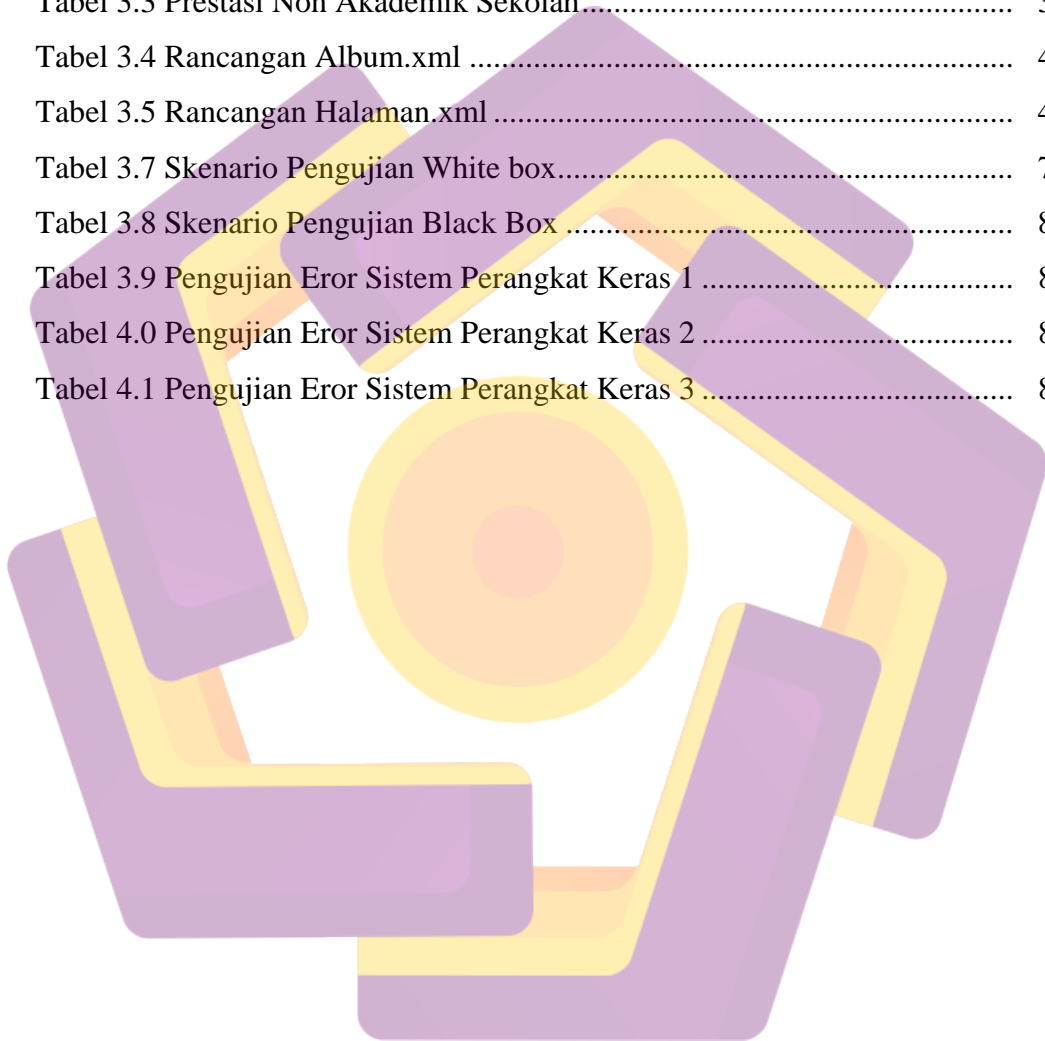
HALAMAN COVER .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Maslah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	8
2.1.1 Sejarah dan Definisi Multimedia .....	8
2.1.2 Elemen Multimedia.....	9
2.1.3 Desain Struktur Aplikasi Multimedia .....	11
2.1.4 Tahap Pengembangan Sistem Multimedia.....	16
2.2 Penyajian Aplikasi Multimedia.....	19
2.2.1 Sistem Interaktif.....	19
2.2.2 Sistem Looping/ Presentasi.....	20
2.2.3 Perangkat Lunak Pembuatan Aplikasi Multimedia .....	21
2.2.4 Software Pengelola Gambar.....	21
2.2.5 Software Pengelola Suara .....	22
2.2.6 Software Penggabungan Teks,Gambar dan Suara .....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	27

3.1 Tinjauan Umum .....	27
3.1.1 Gambaran Umum Lembaga .....	27
3.1.2 Visi dan Misi SMKN 1 Seyegan .....	29
3.1.3 Tujuan Dan Sasaran Umum Lembaga .....	29
3.1.4 Sarana Sekolah .....	30
3.1.5 Prestasi Sekolah .....	32
3.1.6 Struktur Organisasi Sekolah .....	35
3.2 Analisis Sistem .....	36
3.2.1 Indentifikasi Masalah .....	36
3.2.1.1 Mengidentifikasi Masalah yang ada .....	36
3.2.1.2 Mengidentifikasi Penyebab Masalah .....	37
3.2.2 Analisis PIECES .....	37
3.2.2.1 Analisis Kinerja (Performance) .....	37
3.2.2.2 Analisis Informasi (Information) .....	37
3.2.2.3 Analisis Pengendalian (Control) .....	38
3.2.2.4 Analisis Keamanan (Security) .....	38
3.2.2.5 Analisis Efisiensi (Efeciency) .....	38
3.2.2.6 Analisis Ekonomi (Economi) .....	38
3.2.2.7 Hasil Analisis PIECES .....	39
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	39
3.2.2 Analisis Kelayakan Sistem .....	40
3.2.4.1 Kelayakan Teknologi .....	41
3.2.4.2 Kelayakan Hukum .....	41
3.2.4.3 Kelayakan Ekonomi .....	41
3.4 Perancangan Konsep .....	43
3.5 Isi Perancangan .....	44
3.6 Perancangan Interface .....	47
3.6.1 Perancangan Halaman Utama .....	47
3.6.2 Perancangan Halaman Profil .....	48
3.6.3 Perancangan Halaman Akademik .....	49
3.6.4 Perancangan Halaman Galeri Foto .....	50

3.6.5 Perancangan Halaman Video .....	51
3.6.6 Perancangan Halaman Kontak .....	52
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1 Memproduksi Sistem .....	53
4.1.1 Mengelola Video Menggunakan Adobe Premiere .....	54
4.1.2 Pembuatan Aplikasi Multimedia pada Macromedia Flash .....	59
4.1.2.1 Mengolah Grafik dengan Macromedia Flash CS3.....	59
4.1.2.2 Membuat Animasi.....	59
4.1.2.3 Membuat Tombol.....	60
4.1.2.4 Tahap Pengintergrasian.....	64
4.1.2.5 Membuat Tampilan Full screen .....	67
4.1.2.6 Manual Program.....	68
4.2 Pengetesan Sistem.....	77
4.2.1 Skenario Pengujian.....	81
4.3 Publish Sistem.....	82
4.4 Penggunaan Sistem .....	83
4.5 Pemeliharaan Sistem .....	84
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>89</b>
5.1 Kesimpulan .....	89
5.2 Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

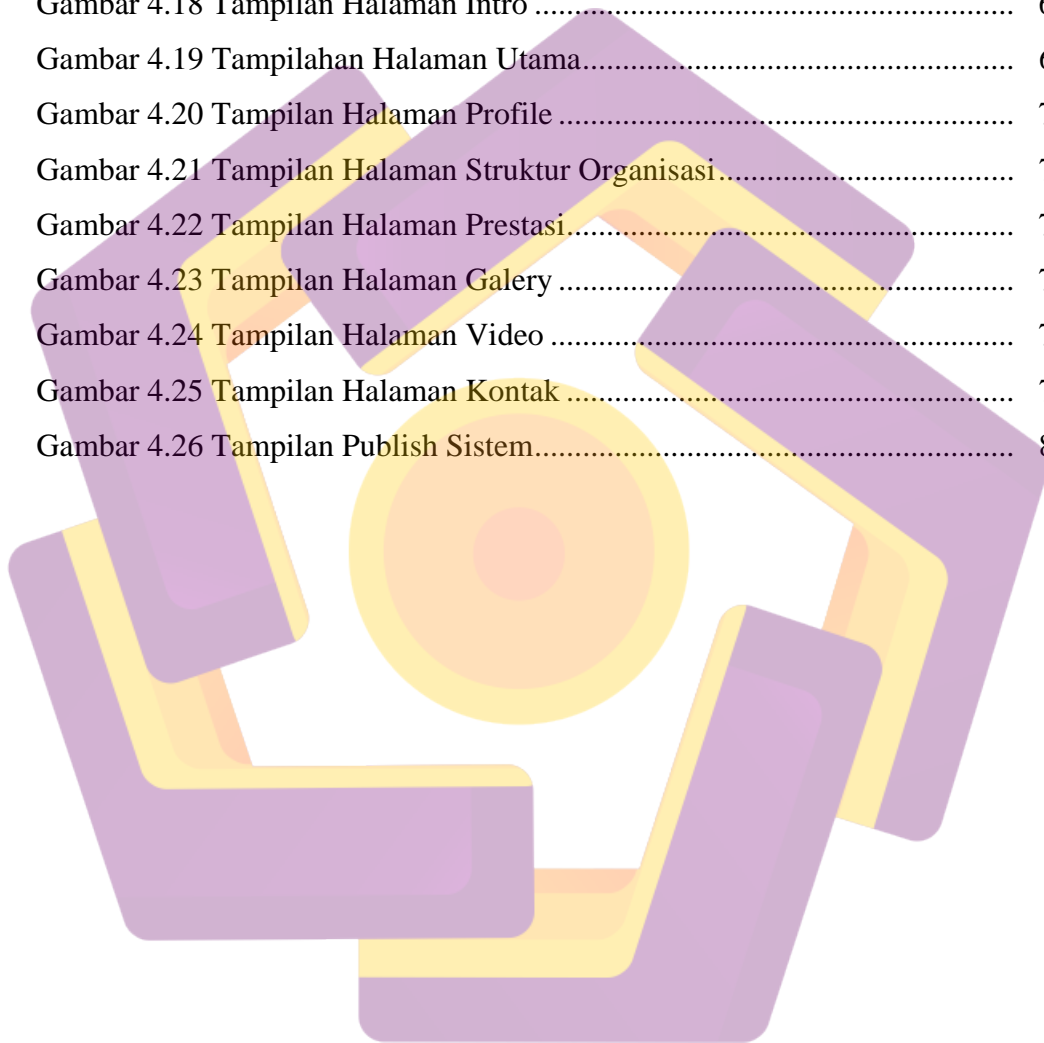
Tabel 3.1 Sarana Sekolah.....	30
Tabel 3.2 Prestasi Akademik Sekolah.....	32
Tabel 3.3 Prestasi Non Akademik Sekolah.....	33
Tabel 3.4 Rancangan Album.xml .....	43
Tabel 3.5 Rancangan Halaman.xml .....	43
Tabel 3.7 Skenario Pengujian White box.....	78
Tabel 3.8 Skenario Pengujian Black Box .....	80
Tabel 3.9 Pengujian Error Sistem Perangkat Keras 1 .....	81
Tabel 4.0 Pengujian Error Sistem Perangkat Keras 2 .....	81
Tabel 4.1 Pengujian Error Sistem Perangkat Keras 3 .....	82



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	11
Gambar 2.2 Struktur Menu .....	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki .....	13
Gambar 2.4 Struktur Jaringan .....	14
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi .....	15
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	18
Gambar 2.7 Lembar Kerja Adobe Flash CS3.....	24
Gambar 2.8 Lembar Kerja Adobe Photosop CS3 .....	25
Gambar 2.9 Adobe Soundbooth CS3 .....	26
Gambar 2.10 Lembar Kerja Adobe Soundbooth CS3.....	26
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Sekolah.....	35
Gambar 3.2 Perancangan Halaman Utama .....	47
Gambar 3.3 Perancangan Halaman Profil.....	48
Gambar 3.4 Perancangan Halaman Akademik .....	49
Gambar 3.5 Perancangan Galeri Foto .....	50
Gambar 3.6 Perancangan Halaman Vidio.....	51
Gambar 3.7 Perancangan Halaman Kontak .....	52
Gambar 4.1 Diagram Air Proses Produksi Sistem.....	53
Gambar 4.2 Koneksi DV cncoder dengan PC melalui Fireware .....	54
Gambar 4.3 Kontak dialog pembuka .....	55
Gambar 4.4 Kontak dialog New Project .....	55
Gambar 4.5 Jendela Capture .....	56
Gambar 4.6 Jendela Capture .....	57
Gambar 4.7 Tombol Control.....	57
Gambar 4.8 Tombol Play .....	58
Gambar 4.9 Tombol Record.....	58
Gambar 4.10 Tombol Stop.....	58
Gambar 4.11 Save Capture File .....	58
Gambar 4.12Tampilan Layer Kerja Macromedia Flash .....	60

Gambar 4.13 Tampilan Dialog box Create New Symbol .....	61
Gambar 4.14 Tampilan Edit Symbol .....	62
Gambar 4.15 Tampilan Panel Action Button.....	63
Gambar 4.16 Tampilan Hail Akhir pada Macromedia Flash.....	64
Gambar 4.17 Tampilan Panel Action go to and stop .....	65
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Intro .....	68
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Utama.....	69
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Profile .....	71
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Struktur Organisasi.....	72
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Prestasi.....	73
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Galery .....	74
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Video .....	75
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Kontak .....	76
Gambar 4.26 Tampilan Publish Sistem.....	83



## INTISARI

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mempermudah, mempercepat dan memperjelas penyampaian iklan pada masyarakat, serta memberikan nilai yang positif kepada SMK N 1 Seyegan. Pelaksana membangun sebuah iklan yang berbentuk multimedia harus dibuat secara spesifik. Metode yang digunakan dalam penulisan laporan ini adalah metode Iterative, dengan melakukan fase perencanaan, fase analisis, fase perancangan, analisis sistem yang berjalan, wawancara dan observasi serta pengumpulan data-data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Identifikasi masalah ditunjukkan dengan pembuatan kerangka PIECES.

Metode perancangan proses dengan menggambarkan Diagram Konteks dan Diagram Aliran Data Sistem, pemodelan data dengan menggambarkan Tabel, rancangan program, rancangan antar muka program sebagai penghubung antara user dengan *database*. Hasil dari analisis dan perancangan sistem informasi ini sebaiknya dapat diteruskan ke tahap implementasi sehingga sistem ini dapat diaplikasikan untuk keperluan bidang akademik pada SMK N 1 Seyegan. Dengan adanya iklan ini diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang ada pada proses pengelolaan media promosi akademik pada SMK N 1 Seyegan serta memudahkan dan mempercepat pekerjaan pegawai dalam melakukan rutinitasnya.

**Kata Kunci :** Multimedia, ADOBE FLASH CS 3



## ABSTRACT

*The purpose of this paper is to simplify , speed up and clarify the delivery of advertising to the public, as well as providing a positive value to SMK N 1 Seyegan. Executing build and advertisemen in the form of multimedia must be made specifically. The method used in this report is interative metho,by doing the planning phase, analysis phase, design phase, the analysis of the system running, interviews and observations and data collections to obtain the information needed. Identifications of the problem is indicated by the manufacture PIECES framework.*

*Design method the describe the process of diagram context and System Data Flow Diagrams, data modeling to describe the Table, programe as a liaison between the user database. Results of the analysis and design of informationsystems should be able to forwarded to the implementation stage so that the system can be applied for the purposes of academic fields at SMK N 1 Seyegan. With the ad isaxpected to overcome the problems that exist in the management of academic promotions place in SMK N 1 Seyegan as well as facilitate and accelerate the work of employees in conducting routine.*

*Keyword : Multimedia, ADOBE FLASH CS3*