

**COMPANY PROFILE BIMBINGAN BELAJAR PELITA
HARAPAN KLATEN BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI INFORMASI
KEPADA MASYARAKAT**

SKRIPSI



disusun oleh

Anton Nugroho

09.12.3668

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

**COMPANY PROFILE BIMBINGAN BELAJAR PELITA
HARAPAN KLATEN BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI INFORMASI
KEPADA MASYARAKAT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Anton Nugroho

09.12.3668

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**COMPANY PROFILE BIMBINGAN BELAJAR PELITA HARAPAN
KLATEN BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI INFORMASI
KEPADA MASYARAKAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anton Nugroho

09.12.3668

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Agustus 2014

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**COMPANY PROFILE BIMBINGAN BELAJAR PELITA HARAPAN
KLATEN BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI INFORMASI
KEPADA MASYARAKAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anton Nugroho

09.12.3668

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 April 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 16 April 2014

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis didalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Agustus 2014



Anton Nugroho

09.12.3668

HALAMAN MOTTO

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu,

Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.

(Q.S Al-Baqarah 216)

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh

(urusan) yang lain.

(Q.S Al-Insyirah 6-7)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan banyak keajaiban, keberuntungan, kesehatan, kemudahan, serta kelancaran hingga aku mampu mendapatkan gelar S.Kom ini.
- ❖ Kedua orang tuaku yang telah mendidik, mengajari serta selalu memberikan nasehat untuk menjadi anak yang berbakti.
- ❖ Terima kasih kepada Direktur Pelaksana, Herwinto, S.Si dan seluruh karyawan Pelita Harapan Klaten atas izin dan bantuannya.
- ❖ Lanjar Wulaningsih yang selalu memberiku semangat, “I love u”.
- ❖ Dosen Pembimbing, pak M. Rudyanto Arief, MT yang telah membimbing dan memberikan arahan-arahan sehingga aku bisa menyelesaikan skripsi ini. Aku bersyukur sekali bapak jadi Dosen Pembimbingku. Sekali lagi terima kasih.
- ❖ Budi makasih atas semua bantuannya.
- ❖ Teman – teman kos jl. Utama no. 71 Pugeran, Meguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta.
- ❖ Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semua ini takkan terwujud tanpa dukungan kalian.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah dan Inayah-Nya sehingga dapat terselesaikannya skripsi dengan judul **“Company Profile Bimbingan Belajar Pelita Harapan Klaten Berbasis Multimedia Sebagai Informasi Kepada Masyarakat “**

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini penulis telah begitu banyak memperoleh bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak

Dalam kesempatan kali ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan S1-SI STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbing penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Semoga amal kebaikan senantiasa mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa didalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca.

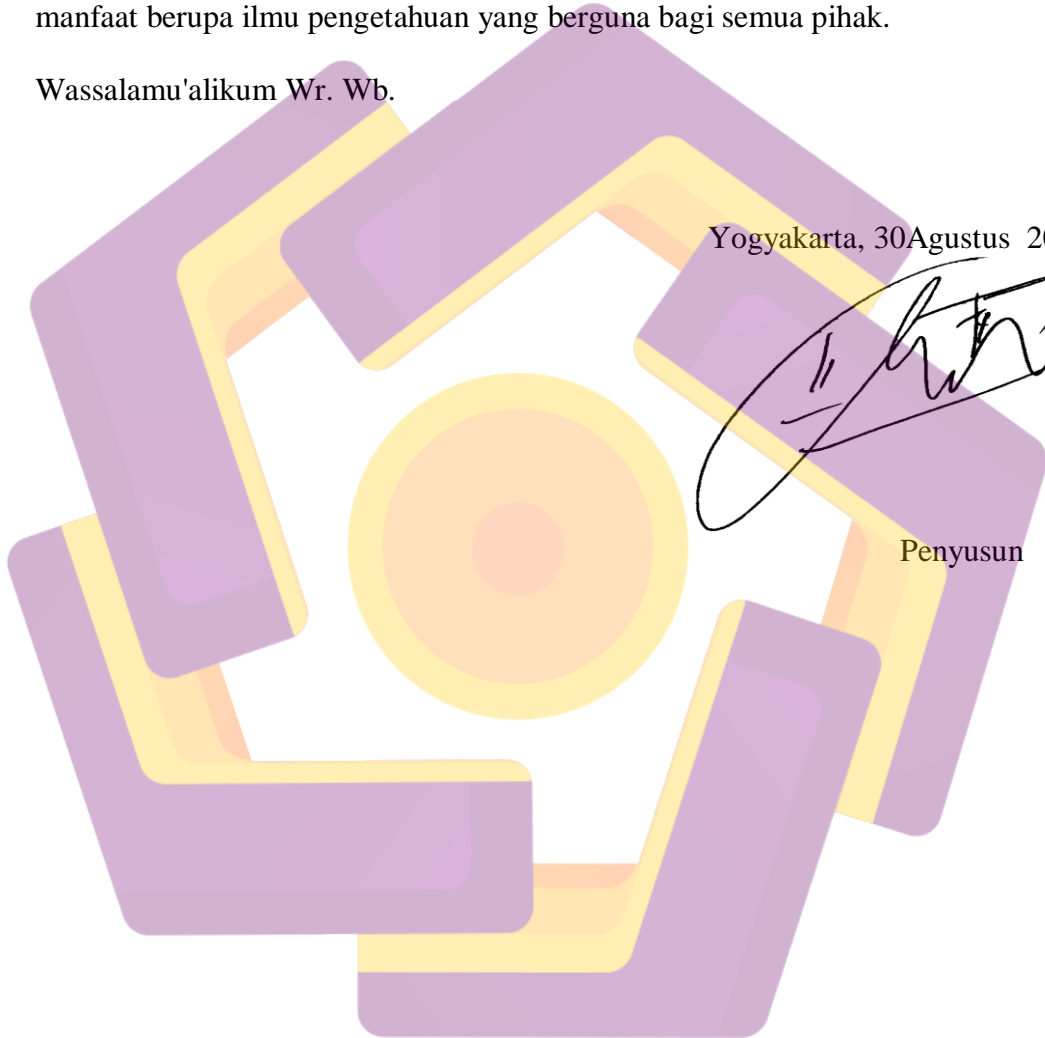
Akhir kata penyusun berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan yang berguna bagi semua pihak.

Wassalamu'alikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 30 Agustus 2014



Penyusun



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRAKSI.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.6 Sistematika laporan penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Aplikasi Multimedia.....	8
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	8
2.1.2 Definisi Multimedia.....	9
2.1.3 Pentingnya Multimedia.....	11
2.1.4 Pengertian Multimedia Interaktif	12
2.2 Elemen - Elemen Multimedia.....	12
2.3 Tahap - Tahap Pengembangan Multimedia	15
2.4 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	17
2.5 Struktur Multimedia.....	17
2.5.1 Struktur Linier	18
2.5.2 Struktur Hierarki.....	18
2.5.3 Struktur Piramida.....	18

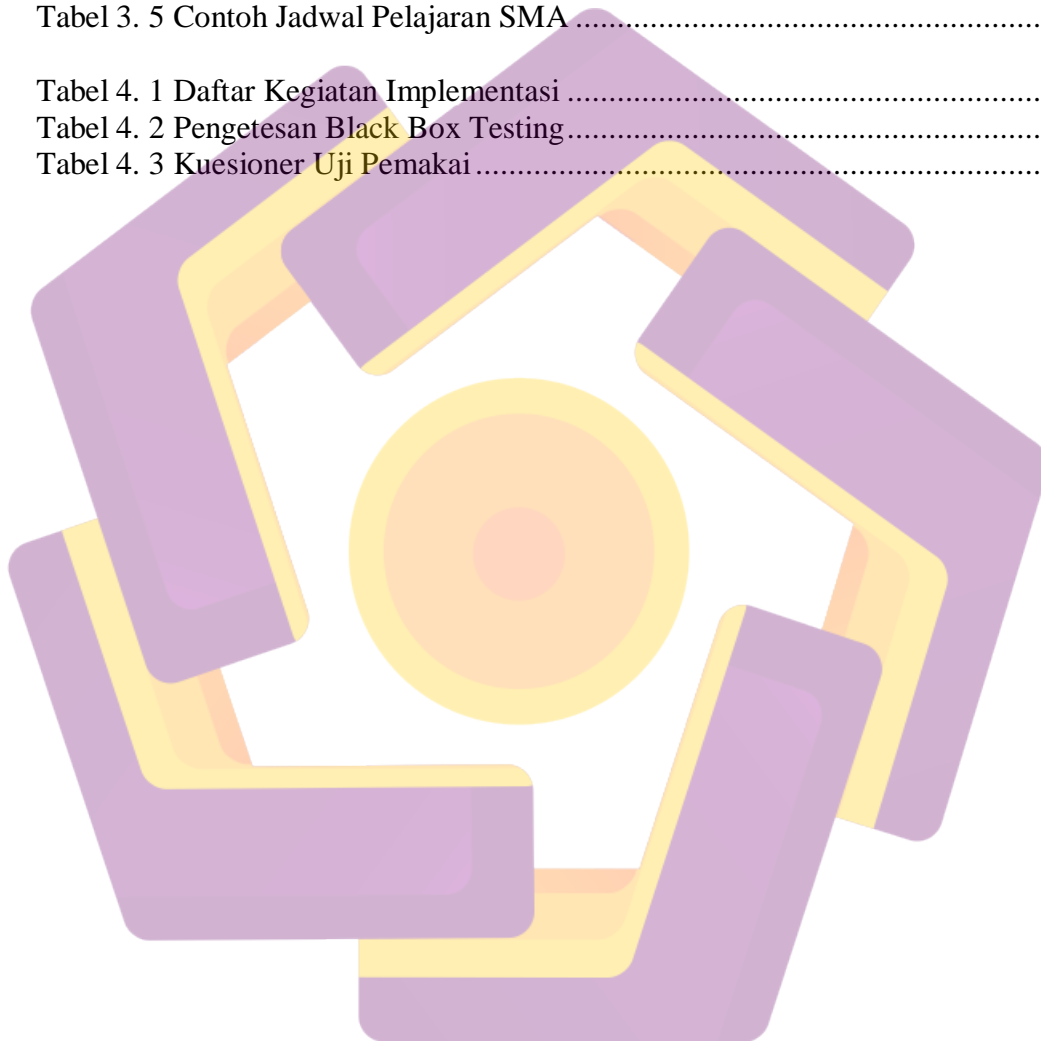
2.5.4	Struktur Polar	19
2.6	Pengertian Informasi.....	19
2.7	Analisis Sistem Multimedia	20
2.7.1	Definisi Analisis Sistem.....	20
2.7.2	Identifikasi Masalah.....	20
2.7.3	Analisis SWOT.....	21
2.7.3.1	Kekuatan (Strength)	22
2.7.3.2	Kelemahan (Weakness)	22
2.7.3.3	Peluang (Opportunities)	22
2.7.3.4	Ancaman (Threats)	22
2.7.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	23
2.7.4.1	Kelayakan Teknis	23
2.7.4.2	Kelayakan Operasional	23
2.7.4.3	Kelayakan Ekonomi	23
2.7.4.4	Kelayakan Hukum.....	24
2.7.5	Analisis Kebutuhan Sistem	24
2.8	Perancangan Sistem Multimedia	25
2.8.1	Merancang Grafik Pada Aplikasi Multimedia	25
2.8.1.1	Merancang Garis	25
2.8.1.2	Merancang Bentuk	25
2.8.1.3	Merancang Warna.....	26
2.8.1.4	Merancang Kontras Nilai	26
2.8.1.5	Merancang Tekstur	26
2.8.1.6	Merancang Format.....	27
2.8.1.7	Merancang Ilustrasi Simbol	27
2.8.1.8	Merancang Ilustrasi Logo.....	28
2.8.1.9	Merancang Teks (Tipe Huruf)	28
2.8.1.10	Merancang Video	29
2.8.1.11	Merancang Audio	29
2.8.1.12	Merancang Animasi	29
2.9	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	30
2.9.1	Adobe Flash CS4 Professional	30

2.9.2	Action Script 2.....	31
2.9.3	Adobe Photoshop CS4	33
2.9.4	Adobe Premiere Pro CS4	34
BAB III.....		36
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		36
3.1	Analisis Sistem	36
3.1.1	Tinjauan Umum.....	36
3.1.1.1	Sejarah Berdirinya Bimbingan Belajar Pelita Harapan Di Klaten.....	36
3.1.1.2	Latar Belakang Bimbingan Belajar Pelita Harapan	36
3.1.1.3	Visi dan Misi.....	37
3.1.1.4	Struktur Organisasi.....	37
3.1.1.5	Produk atau Jasa	38
3.1.1.6	Mekanisme Promosi.....	38
3.1.2	Analisis SWOT.....	39
3.1.3	Analisis Kebutuhan Sistem	41
3.1.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.1.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	42
3.1.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	44
3.1.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi	44
3.1.4.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	45
3.1.4.3	Analisis Kelayakan Hukum	45
3.1.4.4	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	45
3.2	Perancangan.....	45
3.2.1	Perancangan Konsep.....	45
3.2.2	Merancang Isi	46
3.2.3	Perancangan Naskah.....	47
3.2.4	Perancangan Grafik	60
BAB IV		65
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		65
4.1	Implementasi Sistem.....	65
4.1.1	Membuat Layout	66
4.1.2	Import Layout.....	72
4.1.3	Import Suara.....	73

4.1.4	Membuat video	73
4.1.5	Membuat Tombol	75
4.1.6	Membuat Animasi	76
4.1.7	Membuat Movie Clip	78
4.2	Pembahasan	79
4.2.1	Pada Tampilan Menu Utama Terdapat Action Script	80
4.2.2	Pada Tampilan Menu About	87
4.2.3	Pada Tampilan Menu Keluar	89
4.3	Membuat File Exe	90
4.4	Mengetes Sistem	92
4.4.1	Black box testing	92
4.4.2	Pengujian Terhadap Pengguna	94
4.5	Menggunakan Sistem	95
4.6	Manual Program	96
4.6.1	Tampilan Menu Utama	96
4.6.2	Tampilan Menu About	96
4.6.3	Tampilan Menu Video	97
4.6.4	Tampilan Menu Denah	98
4.6.5	Tampilan Menu Struktur Organisasi	98
4.6.6	Tampilan Menu Fasilitas	99
4.6.7	Tampilan Menu Program	100
4.6.8	Tampilan Menu Keluar	100
4.7	Memelihara Sistem	101
BAB V	103
PENUTUP	103
5.1	Kesimpulan	103
5.2	Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104

DAFTAR TABEL

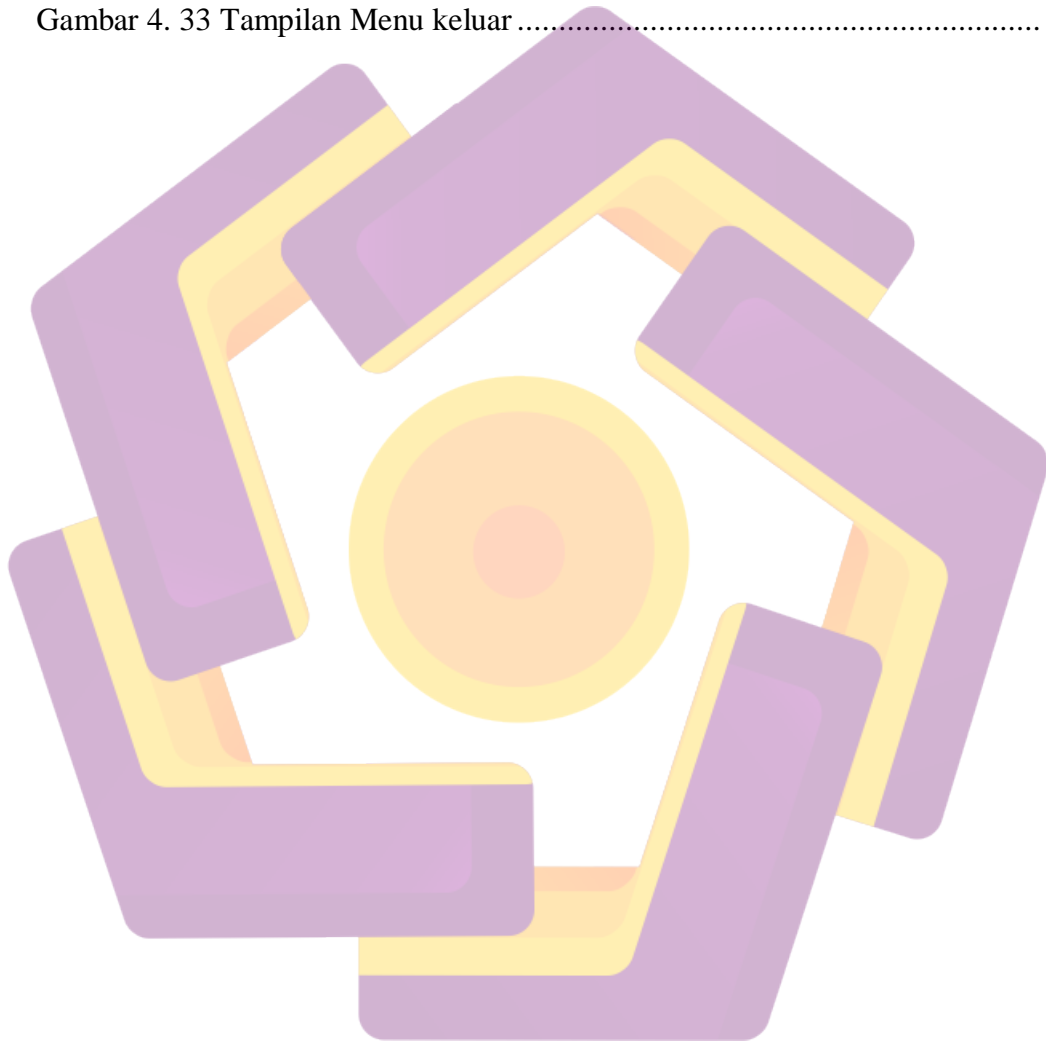
Tabel 3. 1 Tabel SWOT	39
Tabel 3. 2 Contoh Jadwal Pelajaran SD.....	55
Tabel 3. 3 Contoh Jadwal Pelajaran SMP.....	57
Tabel 3. 4 Ilustrasi Biaya Tahun Ajaran 2013/2014.....	58
Tabel 3. 5 Contoh Jadwal Pelajaran SMA.....	60
Tabel 4. 1 Daftar Kegiatan Implementasi	66
Tabel 4. 2 Pengetesan Black Box Testing.....	93
Tabel 4. 3 Kuesioner Uji Pemakai.....	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Empat Elemen Multimedia.....	15
Gambar 2. 2 Struktur Desain Linear	18
Gambar 2. 3 Struktur Hierarki.....	18
Gambar 2. 4 Struktur Piramida.....	19
Gambar 2. 5 Struktur Polar	19
Gambar 2. 6 Tampilan Adobe Flash CS4 Professional	31
Gambar 2. 7 Tampilan Action Script	33
Gambar 2. 8 Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS4	34
Gambar 2. 9 Tampilan Area Kerja Adobe Premiere Pro CS4.....	35
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi	37
Gambar 3. 2 Struktur Navigasi Kombinasi (hierarki dan linier)	47
Gambar 3. 4 Tampilan Menu Utama	61
Gambar 3. 5 Tampilan Menu About.....	62
Gambar 3. 6 Tampilan Menu Fasilitas.....	63
Gambar 3. 7 Tampilan Menu Program	63
Gambar 3. 8 Tampilan Logo Pelita Harapan.....	64
Gambar 3. 9 Tampilan Menu Keluar	64
Gambar 4. 1 Tampilan Layout dengan Adobe Photoshop CS4.....	67
Gambar 4. 2 Membuat Layout Background.....	67
Gambar 4. 3 Membuat Layout Foto kecil	68
Gambar 4. 4 Membuat Layout Foto Besar	68
Gambar 4. 5 Membuat Layout Content Menu About.....	69
Gambar 4. 6 Membuat Layout Main Menu.....	69
Gambar 4. 7 Membuat Layout Setting.....	70
Gambar 4. 8 Membuat Layout Fasilitas.....	70
Gambar 4. 9 Membuat Layout Sejarah.....	71
Gambar 4. 10 Membuat Layout Syarat.....	71
Gambar 4. 11 Tampilan Setting Document Properties	72
Gambar 4. 12 Import Layout to Library	72
Gambar 4. 13 Import Suara to Library.....	73
Gambar 4. 14 Tampilan new project Adobe Premiere Pro CS4.....	73
Gambar 4. 15 Tampilan New Sequence Adobe Premiere Pro CS4.....	74
Gambar 4. 16 Tampilan kerja Adobe Premiere Pro CS4	74
Gambar 4. 17 Export Settings Adobe Premiere Pro CS4	75
Gambar 4. 18 Membuat tombol.....	76
Gambar 4. 19 Animasi key frame.....	77
Gambar 4. 20 Membuat create motion tween	78
Gambar 4. 21 Membuat tombol.....	79
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Utama	80
Gambar 4. 23 Tampilan Menu About	87
Gambar 4. 24 Tampilan Keluar	90

Gambar 4. 25 Membuat File Executable.....	91
Gambar 4. 26 Halaman Menu Utama	96
Gambar 4. 27 Tampilan Menu About	97
Gambar 4. 28 Tampilan Menu Video	97
Gambar 4. 29 Tampilan Menu Denah.....	98
Gambar 4. 30 Tampilan Menu Struktur Organisasi.....	99
Gambar 4. 31 Tampilan Menu Fasilitas	99
Gambar 4. 32 Tampilan Menu Program	100
Gambar 4. 33 Tampilan Menu keluar	101



INTISARI

Penelitian ini dilaksanakan di Bimbingan Belajar Pelita Harapan Klaten. Dari penelitian tersebut, penulis bermaksud untuk membuat sebuah informasi berbasis multimedia yang mampu menginformasikan kepada masyarakat.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat membuat masyarakat memasuki era teknologi modern. Demi terciptanya kemajuan dalam bidang informasi yang bermanfaat bagi masyarakat dan menunjang teknologi, maka dilakukan sebuah kebijakan dengan menggunakan metode-metode yang memanfaatkan teknologi informasi, diantaranya dibidang aplikasi multimedia sebagai media informasi kepada masyarakat.

Aplikasi multimedia saat ini semakin banyak digunakan oleh masyarakat sebagai media informasi. Karena multimedia mampu menyampaikan sebuah informasi kepada masyarakat sehingga lebih efektif dan efisien. Saat ini multimedia menjadi pilihan yang tepat sebagai media informasi kepada masyarakat yang berupa company profile. Company profile tersebut bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, khususnya di Klaten yaitu Bimbingan Belajar Pelita Harapan yang berbasis multimedia. Agar mempermudah, serta memperjelas informasi tersebut kepada masyarakat.

Kata kunci: Multimedia, Company Profile, Adobe Flash, Informasi.

ABSTRACT

This research was conducted at Pelita Harapan Tutoring Klaten. From this research, the author intends to create a multimedia-based information capable of informing the public.

The progress of science and technology is developing rapidly that makes people entered the era of modern technology. In order to create progress in the field of information useful for society and supporting the technology, then made the Policies by using the methods that utilize of information technology, in the field of multimedia applications such as media information to the public.

Multimedia applications is now increasingly being used by the people as an information media. Because multimedia capable of conveying information to the public so that is more effective and efficient. Nowadays multimedia be the right option such as the medium of information to the public in the form of company profile. Company profiles aims to provide information to the public, especially in the Klaten Tutoring Pelita Harapan based multimedia. In order to easely and clearly that information to the people.

Keywords: Multimedia, Company Profile, Adobe Flash, Information.