

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE INTERAKTIF KANTOR DINAS
PENDIDIKAN KABUPATEN TABALONG KALIMANTAN SELATAN
BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI**

SKRIPSI



disusun oleh

Gilang Pradana Teguh Jatmika

11.11.5385

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE INTERAKTIF KANTOR DINAS
PENDIDIKAN KABUPATEN TABALONG KALIMANTAN SELATAN
BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Gilang Pradana Teguh Jatmika

11.11.5385

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE INTERAKTIF KANTOR DINAS
PENDIDIKAN KABUPATEN TABALONG KALIMANTAN SELATAN
BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gilang Pradana Teguh Jatmika

11.11.5385

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Maret 2014

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE INTERAKTIF KANTOR DINAS
PENDIDIKAN KABUPATEN TABALONG KALIMANTAN SELATAN
BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gilang Pradana Teguh Jatmika (11.11.5385)

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 September 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

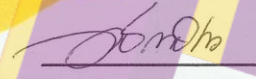
Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Agus Purwanto, M. Kom
NIK. 190000001



Windha Mega PD, M. Kom
NIK. 190302185



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 September 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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 juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam pembuatan naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 September 2014

Gilang Pradana Teguh Jatmika
11.11.5385

MOTTO

“Kesempatan dan harapan akan selalu ada jika selalu berdo’a berusaha dan yakin akan tercapai”

“Saya boleh kalah angka namun di pertandingan hidup saya harus menang semangat”

“Hambatan dan rintangan membuka jalan untuk sukses”

“Mereka bisa, kitapun harus bisa”

“Hidup adalah perjuangan”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabil, alamin, syukur alhamdulillah senantiasa saya haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan taufik, rahmat, serta hidayah-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan memperoleh kelancaran. Saya berharap dapat mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu menuntun dan memberikan kemudahan dalam setiap langkah dihidupku.
2. Keluarga, khususnya Bapak, Ibu dan Adik yang setiap hari senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan Skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, sehingga dapat mentransfer ilmu yang menjadi bekal saya dalam mengarungi kehidupan setelah lulus S1 dan memperoleh gelar S.Kom.
4. Teman-teman kelas 11-S1TI-11 Fandi, Debby, Fetyna, Heni, Faizal, Ilham, Satyo, Tri, Adit dan Teman – teman yang lainnya yang telah memberikan semangat dan doa.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam pelaksanaan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat tuhan yang maha esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Perancangan Company Profile Interaktif Kantor Dinas Pendidikan Kabupaten Tabalong Kalimantan Selatan Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Informasi”. Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi strata-1 di sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer “AMIKOM Yogyakarta” jurusan teknik informatika.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas segala bantuan, dukungan, semangat, dan pengetahuannya, serta kemudahan yang telah diberikan.
4. Bapak Drs. H. Muhammad Dimiyati, selaku kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Tabalong Terimakasih telah memberi tempat izin penelitian.
5. Seluruh Karyawan Kantor Dinas Pendidikan Kabupaten Tabalong, yang telah membantu dalam pengumpulan data.
6. Bapak Ibu Dosen dan seluruh staff serta pegawai STMIK AMIKOM

Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan kemudahan - kemudahan selama menuntut ilmu.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi untuk menyempurnakan laporan serupa dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait dan pembaca pada umumnya. Serta dapat menjadi salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di bidang pendidikan demi terciptanya peningkatan kualitas pendidikan bangsa di Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Yogyakarta, 17 September 2014

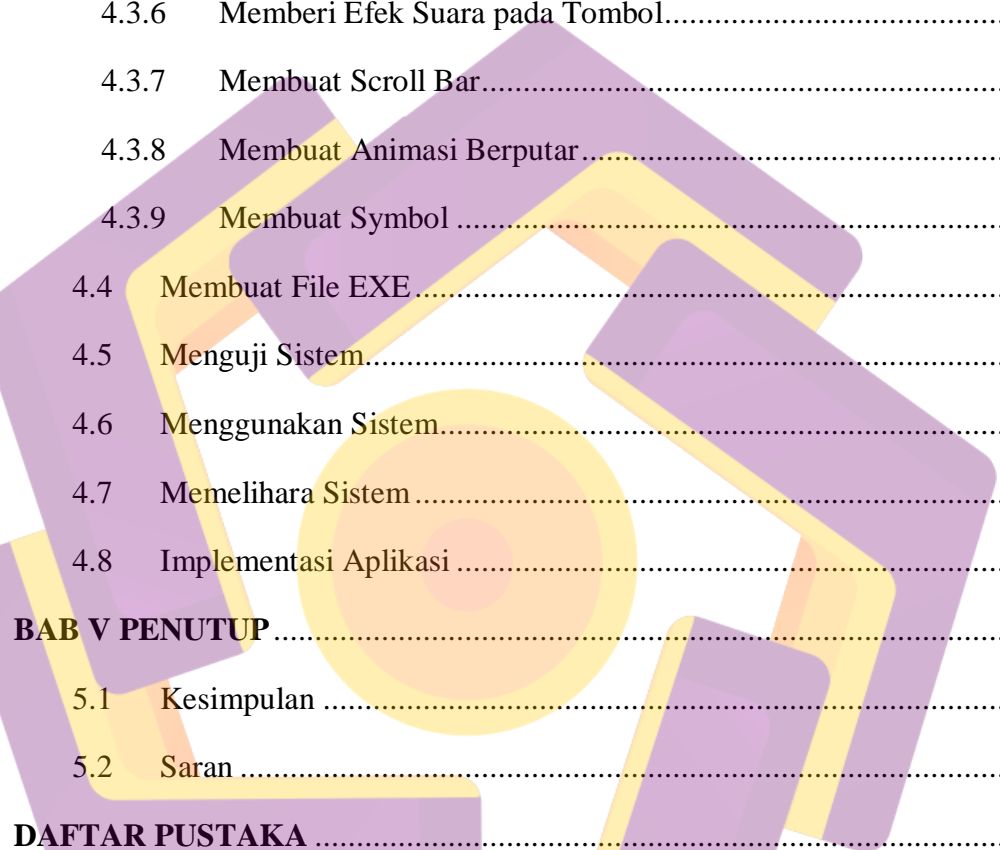
Gilang Pradana Teguh Jatmika
11.11.5385

DAFTAR ISI

COVER.....	i
JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DARTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
ABSTRACK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	8
2.1.1 Pengertian Sistem Informasi	8

2.1.2	Sejarah Multimedia.....	8
2.1.3	Perkembangan Multimedia	9
2.1.4	Definisi Multimedia.....	9
2.1.5	Objek – objek Multimedia	11
2.2	Struktur Aplikasi Multimedia	15
2.3	Langkah – langkah Pembangunan Dalam Multimedia.....	20
2.4	Definisi company profile	23
2.5	Pengertian Multimedia Interaktif	24
2.6	Pengenalan Perangkat lunak (Software) Multimedia	25
2.6.1	Adobe Photoshop.....	25
2.6.2	Adobe Flash	26
2.6.3	Adobe Premiere	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		27
3.1	Tinjauan Umum.....	27
3.1.1	Dinas Pendidikan kabupaten Tabalong.....	27
3.1.2	Tugas.....	27
3.1.3	Fungsi.....	27
3.1.4	Tujuan	27
3.1.5	Sasaran.....	28
3.2	Profil Kantor Dinas Pendidikan	29
3.2.1	Visi dan Misi	29
3.3	Struktur Organisasi	30
3.4	Unit Pelaksana Teknis Dinas terdiri	31
3.5	Mendefinisikan Masalah.....	31
3.6	Studi Kelayakan.....	32

3.7	Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.7.1	Analisis Fungsional	33
3.7.2	Analisis Non Fungsional.....	34
3.7.3	Analisis Kebutuhan Hardware	34
3.7.4	Kebutuhan Brainware	34
3.7.5	Kebutuhan Software	35
3.8	Analisis Sistem Menggunakan SWOT	35
3.8.1	Analisis Kekuatan.....	35
3.8.2	Analisis Kelemahan.....	35
3.8.3	Analisis Peluang	35
3.8.4	Analisis Ancaman.....	36
3.9	Merancang Konsep	37
4.0	Merancang Isi	37
4.1	Merancang Naskah	40
4.2	Merancang Grafik.....	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		51
4.1	Memproduksi Sistem	51
4.1.1	Membuat Background.....	51
4.1.2	Membuat Tombol Menu	54
4.1.3	Membuat Bayangan Logo.....	57
4.1.4	Mempersiapkan Gambar	58
4.2	Pembuatan Video pada Adobe Premiere CS6.....	59
4.2.1	Membuat Video	59
4.3	Pembuatan Aplikasi pada Adobe Flash CS6.....	64
4.3.1	Membuat Ukuran layar (stage).....	65



4.3.2	Mengimport Objek	65
4.3.3	Tampilan Halaman Intro	67
4.3.4	Tampilan Halaman Utama	68
4.3.5	Membuat Tombol dan Animasi Tombol	69
4.3.6	Memberi Efek Suara pada Tombol.....	71
4.3.7	Membuat Scroll Bar.....	72
4.3.8	Membuat Animasi Berputar.....	74
4.3.9	Membuat Symbol	75
4.4	Membuat File EXE.....	77
4.5	Menguji Sistem.....	78
4.6	Menggunakan Sistem.....	78
4.7	Memelihara Sistem.....	79
4.8	Implementasi Aplikasi	80
BAB V PENUTUP	81
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Sistem.....	34
Tabel 3.2 Analisis SWOT.....	36
Tabel 3.3 Rancangan Naskah Aplikasi.....	40



DARTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier.....	15
Gambar 2.2 Struktur Menu	16
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	17
Gambar 2.4 Struktur Jaringan.....	18
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi/Hibrid	19
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	20
Gambar 3.1 Struktur Kombinasi	38
Gambar 3.2 Rancangan Naskah Aplikasi	39
Gambar 3.3 Sketsa Halaman Intro	43
Gambar 3.4 Sketsa Halaman Utama	44
Gambar 3.5 Sketsa Halaman Menu Struktur Organisasi.....	46
Gambar 3.6 Sketsa Halaman Sub Menu	48
Gambar 3.7 Sketsa Halaman Sub Menu Daftar Sekolah.....	50
Gambar 4.1 Diagram alur proses perancangan aplikasi	50
Gambar 4.2 Layar ukuran Background	52
Gambar 4.3 Membuat Warna Background.....	53
Gambar 4.4 Warna Background.....	53
Gambar 4.5 Pembuatan Gradiasi Samping	54
Gambar 4.6 Ukuran Menu Tombol	55
Gambar 4.7 Tombol Menu Riwayat Dinas Pendidikan.....	55
Gambar 4.8 Tombol Menu Sambutan Kepala Dinas	56
Gambar 4.9 Tombol Menu Kode Etik Guru	56
Gambar 4.10 Tombol Menu Visi & Misi	56
Gambar 4.11 Tombol Menu Daftar Karyawan	56

Gambar 4.12 Tombol Menu Struktur Organisasi.....	56
Gambar 4.13 Tombol Menu Program Dinas Pendidikan	56
Gambar 4.14 Tombol Menu Lokasi Dinas Pendidikan	56
Gambar 4.15 Tombol Menu Prestasi Dinas.....	57
Gambar 4.16 Tombol Menu Daftar Sekolah	57
Gambar 4.17 Membuat Bayangan logo.....	57
Gambar 4.18 Membuat Bayangan logo.....	58
Gambar 4.19 Mempersiapkan Gambar.....	58
Gambar 4.20 New Project.....	60
Gambar 4.21 New Sequence.....	60
Gambar 4.22 Halaman Lembar Kerja	61
Gambar 4.23 Mengimport Data	62
Gambar 4.24 Tampilan Editing Video	62
Gambar 4.25 Export Settings Video	63
Gambar 4.26 Proses Rendering Video	64
Gambar 4.27 Layar Baru	64
Gambar 4.28 Ukuran Layar (stage).....	65
Gambar 4.29 Import Gambar Menuju Library	65
Gambar 4.30 Import Gambar Menuju Library	66
Gambar 4.31 Gambar Library.....	66
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Intro.....	67
Gambar 4.33 Action Fullscreen	67
Gambar 4.34 Action Halaman Intro	68
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Utama	68
Gambar 4.36 Membuat Tombol.....	69

Gambar 4.37 Membuat Animasi Tombol.....	70
Gambar 4.38 Tombol Menu Over.....	70
Gambar 4.39 Animasi Tombol Over.....	70
Gambar 4.40 Menyisipkan Suara.....	71
Gambar 4.41 Suara Tombol.....	71
Gambar 4.42 Membuat Scroll.....	72
Gambar 4.43 Components Scroll.....	72
Gambar 4.44 Tampilan Scroll.....	73
Gambar 4.45 ContentPath Symbol 1.....	73
Gambar 4.46 Movie clip Symbol 5 copy.....	74
Gambar 4.47 Insert keyframe dan Create Classic Tween.....	75
Gambar 4.48 Memutar Gambar.....	75
Gambar 4.49 Convert to Symbol.....	76
Gambar 4.50 Posisi Tombol.....	77
Gambar 4.51 Tampilan Publish Setting.....	78

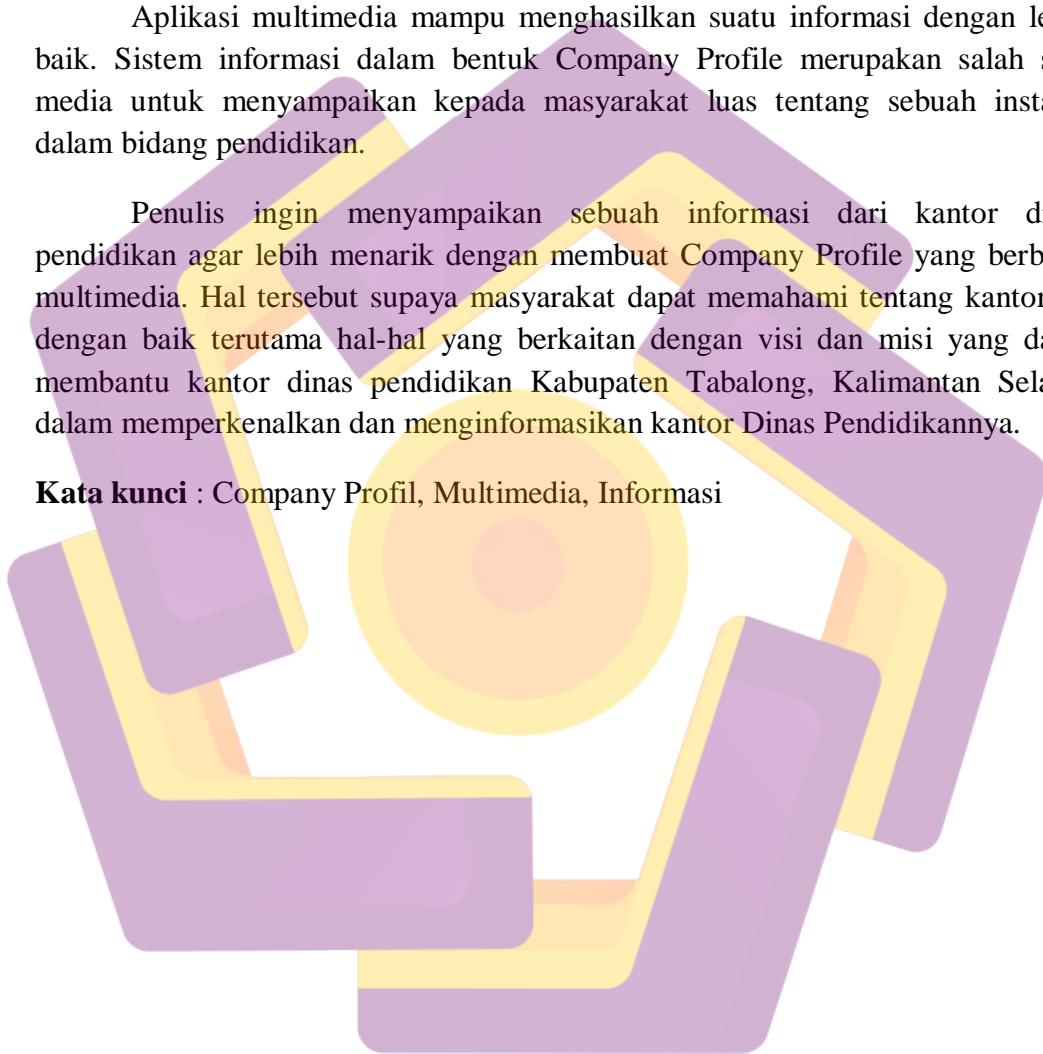
INTISARI

Perkembangan multimedia di era globalisasi ini sangatlah pesat, sehingga menjadi salah satu media informasi yang cukup dibutuhkan dalam berbagai bidang. Salah satu aspek paling menonjol adalah peranan media computer dengan berbagai aplikasi untuk meningkatkan penyampaian informasi.

Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi dengan lebih baik. Sistem informasi dalam bentuk Company Profile merupakan salah satu media untuk menyampaikan kepada masyarakat luas tentang sebuah instansi dalam bidang pendidikan.

Penulis ingin menyampaikan sebuah informasi dari kantor dinas pendidikan agar lebih menarik dengan membuat Company Profile yang berbasis multimedia. Hal tersebut supaya masyarakat dapat memahami tentang kantor ini dengan baik terutama hal-hal yang berkaitan dengan visi dan misi yang dapat membantu kantor dinas pendidikan Kabupaten Tabalong, Kalimantan Selatan dalam memperkenalkan dan menginformasikan kantor Dinas Pendidikannya.

Kata kunci : Company Profil, Multimedia, Informasi



ABSTRACT

The development of multimedia in this age of globalization is very rapid, thus becoming one of the media information that is reasonably required in various sectors. One of the most prominent aspect is the role of media computer with a variety of applications to improve the delivery of information.

Multimedia applications are able to produce a better information. Information system in the form of Company Profile is one of the media to convey to the public about an institution in the sector of education.

The author wants to convey an information from the education office to make it more interesting by making Company Profile are based multimedia. It is so that people can understand about this office well especially the thing that relate to the vision and mission so that can help the education office in Tabalong, south of Borneo to introduce and inform about education office there.

Keyword : *Company Profile, Multimedia, Information*

