

**COMPANY PROFILE PT. PLN PERSERO APJ
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Wahyu Satyadi M. : 10.02.7815

Putri Finda R. : 10.02.7802

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**COMPANY PROFILE PT. PLN PERSERO APJ
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Wahyu Satyadi M. : 10.02.7815
Putri Finda R. : 10.02.7802

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**COMPANY PROFILE PT PLN PERSERO APJ
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Satyadi Mahardhika 10.02.7815

Putri Finda Rastikasari 10.02.7802

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
Pada tanggal 28 Maret 2013

Dosen Pembimbing,

Pandan P Purwacandra, M.Kom

NIK. 190302190

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**COMPANY PROFILE PT PLN PERSERO APJ
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Satyadi Mahardhika
10.02.7815**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 16 Desember 2013

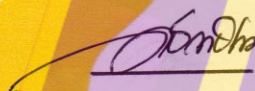
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098**

**Windha Mega PD, M.Kom
NIK. 190302185**

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal Maret 2014

KEFUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**COMPANY PROFILE PT PLN PERSERO APJ
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putri Finda Rastikasari

10.02.7802

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 17 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

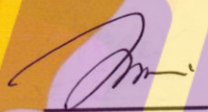
Nama Penguji

Tanda Tangan

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190000003



Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal __ Maret 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN KEASLIAN

kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 05 April 2014

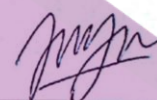
Nama

NIM

Tanda Tangan

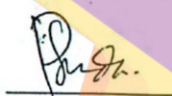
Wahyu Satyadi Mahardhika

10.02.7815



Putri Finda Rastikasari

10.02.7802



HALAMAN MOTTO

Ingat Hanya kepada Allah SWT apapun dan di manapun kita berada.

Alon alon waton klakon.

Tidak akan hasil tanpa bekerja keras.

Sesali masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan – kesalahan, tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak terjadi kesalahan lagi.

Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam menyikapinya adalah sesuatu yang utama.

Kebaikan tidak ternilai selama diucapkan akan tetapi bernilai sesudah dikerjakan.

(Wahyu Satyadi Mahardhika & Putri Finda Rastikasari)

PERSEMBAHAN

“Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga Tugas Akhir kami dapat terselesaikan”

“Untuk Ibundaku yang tercinta yang telah memberikan segalanya untukku. Engkau sangat berarti dalam setiap langkah ku. Terima kasih atas pengorbanan yang selama ini engkau berikan Tanpa doa dan pengorbanan itu aku tak dapat seperti ini”

“Untuk ayahandaku tercinta yang telah pergi terlebih dahulu ke Rahmatullah, engkau telah memberikanku motivasi dan inspirasi selama engkau ada disini, engkau adalah ayah yang luar biasa”

“Untuk Mbah yang ada di desa sana, tepatnya di Temanggung, dan juga pakde bude om tante mbak mas yang bertebaran dimana mana yang udah support dan selalu memberikan doa untukku”

“Terima kasih juga buat teman yang selalu ada, support dan cerewet sama aku yang terlalu santai, thanks atas apa yang telah kamu berikan semuanya, PUTRI FINDA 😊 “

- ✓ D3MI-02 (WC-UMUM VVIP) yang tidak bisa disebutkan satu persatu, saya senang dan bangga bisa menjadi bagian dari kalian, sungguh tak akan pernah hilang dari hatiku bahwa saya pernah kenal dan berbagi canda tawa dengan kalian..
- ✓ Dan buat semuanya saja yang kenal sama aku yang tidak bisa aku sebutin satu per satu. Terima kasih atas dukungan dan doa kalian semua..

WAHYU SATYADI MAHARDHIKA

SALAM SUPER

PERSEMBAHAN

Terimakasih saya panjatkan kepada Alloh SWT , yang telah meberikan kelancaran ,dan kesehatan kepada kami untuk dapat menyelesaikan Tugas akhir kami dengan baik dan lancar tanpa halangan suatu apapun.

Tak lupa tentunya saya ucapkan banyak terimakasih kepada orang tua saya,yang telah sabar membimbing saya sampai saat ini, memberikan saya dukungan yang luar biasa semangat yang luar biasa untuk saya.terimakasih ,terimakasih.

Untuk kakak – kaka saya juga yang selama ini meberikan saya dukungan dan semangat dalam keadaan apapun.yang dulu suka di Tanya-tanya kapan selsainya,sekarang akhirnya bisa selesai ☺. Juga untuk keponakan saya,terimakasih semngatnya..... ☺

Untuk Wahyu satyadi mahardhika,makasih ya, udah banyak membantu saya dalam menyelesaikan Tugas akhir ini.sekarang udah ga ada lagi yang cerewetin :D hehehe terimakasih,terimakasih.

Untuk teman-teman saya yang tidak bisa saya sebtkan satu persatu di sini,seluruh anak anak D3MI_02 terimakasih dukunganya semangatnya untuk selalu ada di saat saya butuh :D terimakasih kawan- kawanku.

PUTRI FINDA RASTIKASARI

SALAM UNTUK ORANG ORANG YANG AKU SAYANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat-NYA penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“COMPANY PROFILE PT. PLN PERSERO APJ YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA “**

Tugas Akhir ini disusun dengan tujuan sebagai syarat kelulusan pada Program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tentu banyak hambatan yang penulis temui baik secara teknis maupun non teknis, sehingga tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

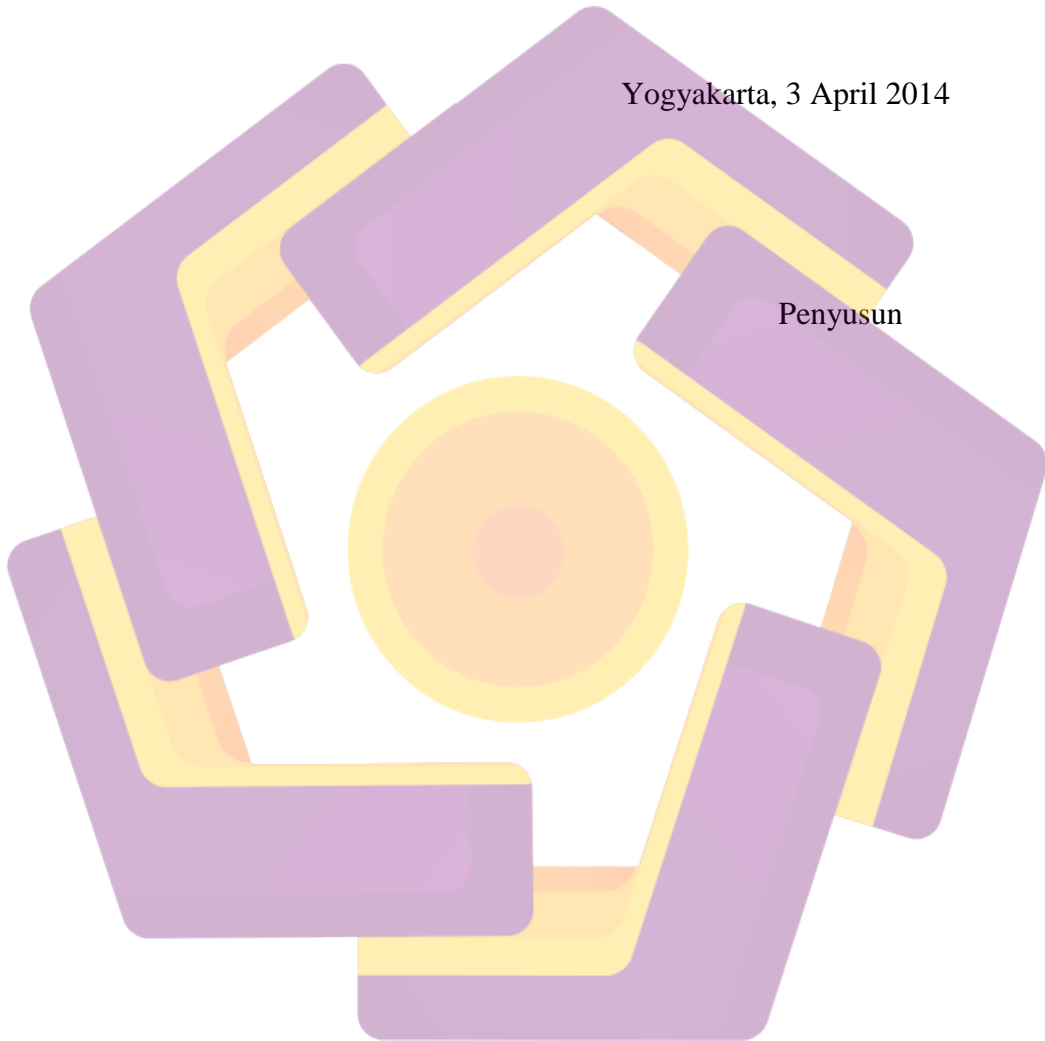
1. Bpk. Prof Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tini Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku ketua jurusan D3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bpk Pandan P Purwacandra, M.kom selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Keluarga besar dirumah atas doa dan dukungannya.
5. Teman – teman yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penyusun sangat mengharapkan kritik

dan saran yang membangun demi perbaikan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penyusun, pembaca dan yang membutuhkan.

Yogyakarta, 3 April 2014

Penyusun



DAFTAR ISI

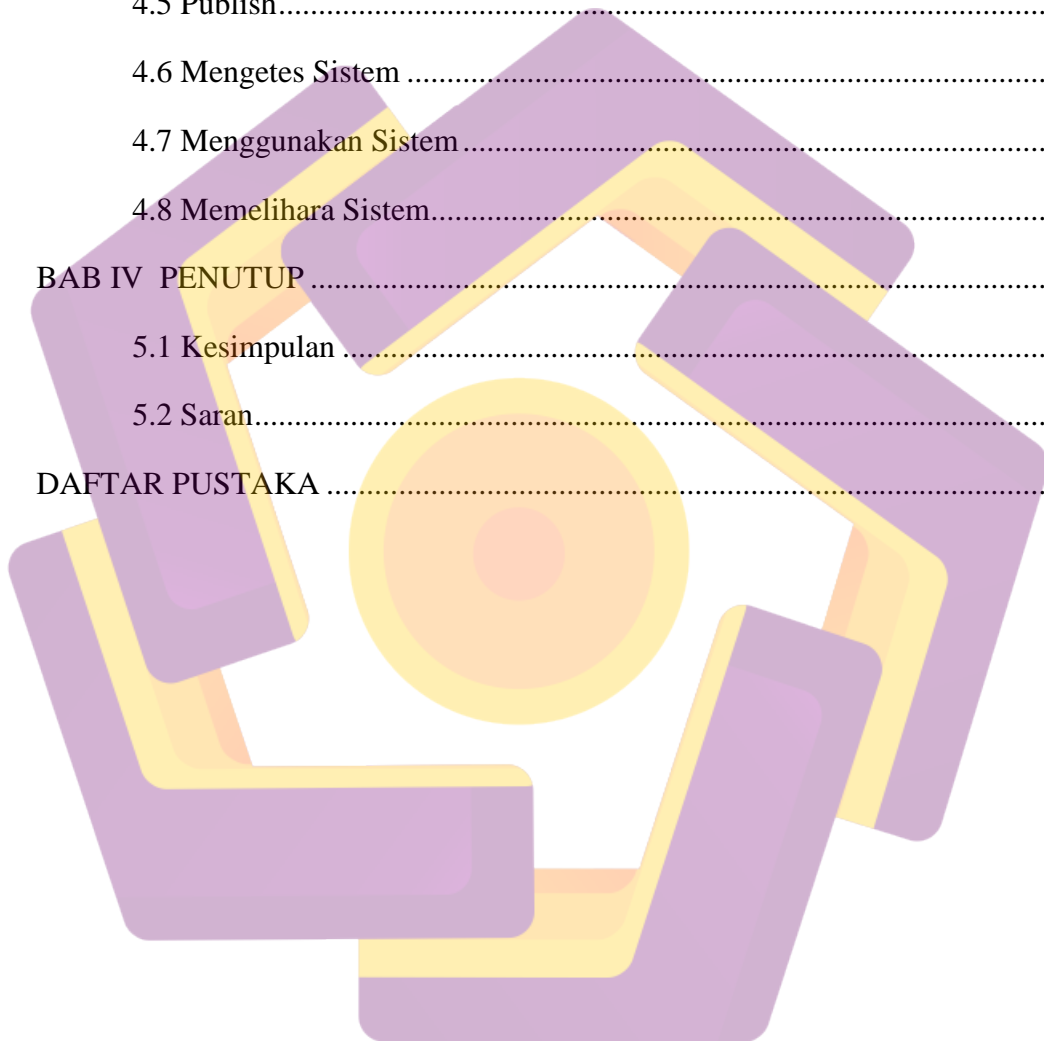
| | |
|--|-------|
| HALAMAN JUDUL..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | v |
| PERNYATAAN..... | vi |
| MOTTO | vii |
| PERSEMBAHAN..... | viii |
| KATA PENGANTAR..... | x |
| DAFTAR ISI..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvii |
| INTISARI..... | xviii |
| ABSTRACT..... | xix |
| BAB I 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 |
| 1.4.1 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.4.2 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.4.2.1 Secara Teoritis..... | 3 |
| 1.4.2.2 Bagi Peneliti..... | 4 |
| 1.5 Metode Penelitian..... | 4 |
| 1.5.1 Observasi..... | 4 |

| | |
|---|----------|
| 1.5.2 Wawancara | 4 |
| 1.5.3 Studi Literatur..... | 5 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II DASAR TEORI | 7 |
| 2.1 Pengertian Multimedia..... | 7 |
| 2.2 Elemen Multimedia..... | 8 |
| 2.2.1 Text..... | 8 |
| 2.2.2 Grafik..... | 8 |
| 2.2.3 Audio | 9 |
| 2.2.4 Video | 9 |
| 2.2.5 Animasi..... | 10 |
| 2.3 Struktur Sistem Multimedia | 10 |
| 2.3.1 Struktur Linear..... | 11 |
| 2.3.2 Struktur Hirarki..... | 11 |
| 2.3.3 Struktur Piramida..... | 11 |
| 2.3.4 Struktur Polar..... | 12 |
| 2.4 Pengembangan Sistem Multimedia..... | 12 |
| 2.4.1 Mendefinisikan Masalah..... | 13 |
| 2.4.2 Merancang Konsep..... | 13 |
| 2.4.3 Merancang Isi | 14 |
| 2.4.4 Merancang Naskah | 14 |
| 2.4.5 Merancang Grafik..... | 14 |
| 2.4.6 Memproduksi Sistem..... | 14 |
| 2.4.7 Mengetes Sistem..... | 15 |
| 2.4.8 Menggunakan Sistem | 15 |

| | |
|---|-----------|
| 2.4.9 Memelihara Sistem | 15 |
| 2.5 Perangkat Lunak yang Digunakan | 15 |
| 2.5.1 Adobe Flash CS3 Profesional | 15 |
| 2.5.1.1 Cara Membuka | 16 |
| 2.5.1.2 Mengenal Jendela Kerja | 17 |
| 2.5.2 Adobe Photoshop CS3..... | 21 |
| BAB III TINJAUAN UMUM..... | 25 |
| 3.1 Sejarah Singkat PT.PLN (Persero) | 25 |
| 3.2 Visi dan Misi Perusahaan..... | 26 |
| 3.2.1 Visi Perusahaan | 26 |
| 3.2.2 Misi Perusahaan..... | 27 |
| 3.3 Struktur Organisasi PT. PLN APJ Yogyakarta | 27 |
| 3.4 Lokasi | 28 |
| 3.5 Logo atau Lambang PT.PLN | 28 |
| 3.5.1 Logo Perusahaan bentuk Dasar dan Warna (Terlampir) | 29 |
| 3.5.2 Arti Logo dan Lambang Gambar PT PLN | 29 |
| 3.5.3 Penempatan-penempatan Tulisan yang Menyatakan Satuan PLN | 31 |
| BAB IV PEMBAHASAN..... | 32 |
| 4.1 Merancang Aplikasi Dengan Struktur Kombinasi | 32 |
| 4.2 Merancang Naskah..... | 33 |
| 4.2.1 Rancangan Naskah Sejarah Perusahaan | 33 |
| 4.2.1.1 Sejarah | 33 |
| 4.2.2 Rancangan Naskah Visi & Misi Perusahaan | 35 |
| 4.2.2.1 Visi..... | 35 |

| | |
|--|----|
| 4.2.2.2 Misi..... | 35 |
| 4.2.3 Rancangan Naskah Sambutan Dirut | 35 |
| 4.2.3.1 Sambutan Dirut..... | 35 |
| 4.2.4 Rancangan Naskah CSR Perusahaan..... | 38 |
| 4.2.4.1 Corporate Social Responsibility (Tanggung Jawab Sosial Perusahaan)..... | 38 |
| 4.2.5 Rancangan Naskah Distribusi PLN | 39 |
| 4.2.5.1 Distribusi PLN..... | 39 |
| 4.2.6 Rancangan Naskah MSDM PLN..... | 40 |
| 4.2.6.1 Manajemen Sumber Daya Manusia Berbasis Kompetensi | 40 |
| 4.2.6.2 Latar Belakang MSDM-BK | 40 |
| 4.2.7 Rancangan Naskah Anak Perusahaan..... | 42 |
| 4.2.7.1 Anak Perusahaan | 42 |
| 4.2.8 Rancangan Naskah Careers Perusahaan | 43 |
| 4.2.8.1 Mengapa Memilih PT.PLN (Persero)?..... | 43 |
| 4.2.8.2 Pengembangan Karier & Kopetensi di PT PLN (Persero)..... | 43 |
| 4.2.8.3 Rekrutmen | 44 |
| 4.3 Merancang Grafik | 45 |
| 4.3.1 Rancangan Interface | 45 |
| 4.3.1.1 Rancangan Intro..... | 45 |
| 4.3.1.2 Rancangan Menu Utama | 46 |
| 4.3.2 Desain Interface | 48 |
| 4.4 Memproduksi Sistem | 49 |

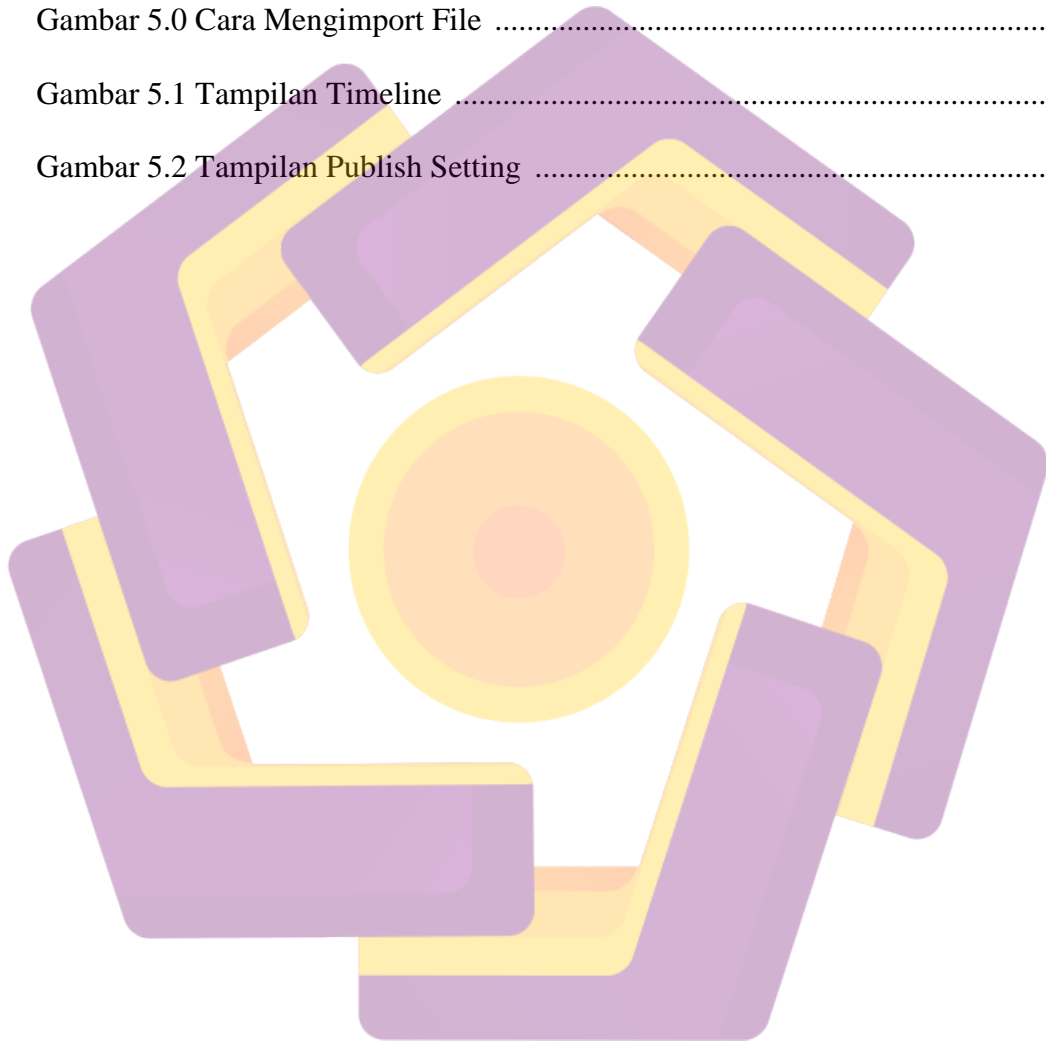
| | |
|---|-----------|
| 4.4.1 Pembuatan Desain Grafis dengan Adobe Flash CS3..... | 50 |
| 4.4.2 Mengimport File ke Dalam Adobe Flash CS3 | 53 |
| 4.4.3 Menuliskan Script..... | 54 |
| 4.4.4 Membuat Animasi dengan Adobe Flash CS3..... | 54 |
| 4.5 Publish..... | 55 |
| 4.6 Mengetes Sistem | 57 |
| 4.7 Menggunakan Sistem..... | 57 |
| 4.8 Memelihara Sistem..... | 58 |
| BAB IV PENUTUP | 60 |
| 5.1 Kesimpulan | 60 |
| 5.2 Saran..... | 60 |
| DAFTAR PUSTAKA | 62 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Struktur Linear | 11 |
| Gambar 2.2 Struktur Hierarki | 11 |
| Gambar 2.3 Struktur Piramida | 12 |
| Gambar 2.4 Struktur Polar | 12 |
| Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia | 13 |
| Gambar 2.6 Icon Adobe Flash CS3..... | 16 |
| Gambar 2.7 Tampilan Awal Adobe Flash CS3 | 17 |
| Gambar 2.8 Jendela Kerja Adobe Flash CS3..... | 18 |
| Gambar 2.9 MenuBar | 18 |
| Gambar 2.10 ToolBar | 19 |
| Gambar 2.11 Timeline | 20 |
| Gambar 2.12 Panel..... | 21 |
| Gambar 2.13 Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS3 | 22 |
| Gambar 3.1 Gambar PT. PLN (Persero) Yogyakarta | 25 |
| Gambar 3.2 Struktur Organisasi PT. PLN APJ Yogyakarta | 27 |
| Gambar 3.3 Lokasi PT. PLN APJ Yogyakarta | 28 |
| Gambar 3.4 Logo PT. PLN APJ Yogyakarta | 29 |
| Gambar 4.1 Struktur Multimedia Dengan Struktur Linear | 32 |
| Gambar 4.2 Struktur Organisasi CSR | 39 |
| Gambar 4.3 Desain Tampilan Intro | 46 |
| Gambar 4.4 Desain Tampilan Home | 47 |
| Gambar 4.5 Desain Interface Intro | 48 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.6 Desain Interface Home | 49 |
| Gambar 4.7 Size Properties Adobe Flash CS3 | 50 |
| Gambar 4.8 Pembuatan Desain dengan Adobe Flash CS3 | 51 |
| Gambar 4.9 Pembuatan Desain Interface Home | 52 |
| Gambar 5.0 Cara Mengimport File | 53 |
| Gambar 5.1 Tampilan Timeline | 55 |
| Gambar 5.2 Tampilan Publish Setting | 56 |



INTISARI

Saat ini perkembangan teknologi semakin membantu manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satunya adalah peranan media komputer dengan berbasis software aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi. Informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola bisnis.

Kemajuan teknologi saat ini sebagian besar adalah dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh: aplikasi multimedia dapat digunakan sebagai pelengkap media informasi dan promosi suatu instansi dengan mengatur data-data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia. Dimana data – data yang disusun dapat berupa text, gambar, animasi, video, bahkan dapat diperlengkap dengan suara. Selain itu, dengan aplikasi multimedia suatu instansi atau produk juga bisa dipromosikan melalui sebuah iklan yang menarik.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia, masyarakat juga lebih mudah dalam mengenal suatu instansi atau produk yang ditawarkan tersebut. Penyajian informasi yang dihasilkan akan lebih mudah dipahami dan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat, dan hasil dari aplikasi tersebut akan dipublikasikan melalui media komputer yang berada di salah satu ruangan instansi (sistem KIOS) dan sebagai merchandise pada pelanggan.

Kata kunci : Company Profil, sistem KIOS, Multimedia

ABSTRACT

Development of sciences in a globalization world, especially in the field of science information technology is growing very fast. The levels of speed and accuracy in the information are important things, so that need supports information technology. One of business that is expected to applying computerization system is the laundry washing home-based business services so that can get information quickly and accurately.

Until now, services kilogram packet of laundry at Laundry Istiqomah still using manual systems have weaknesses, such as speed and accuracy are much less so that started switching to a computerized system that has the speed and accuracy in the processing of the data is accurate. The weaknesses of the present system of recording the data manually by humans so it must be done accurately because if there is negligence may result in losses, in the form of financial losses and loss of customer confidence laundry service users themselves.

Considering some of weaknesses of the system recording the data manually, then made the application to be able minimize the laundry is a common mistake, as reported turnover of laundry and processing customer data or financial caused by human error.

Keywords : *Application, Laundry, Istiqomah laundry*

