

**ANALISIS DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEKOLAH  
MENENGAH ATAS NEGERI 1 GAMBUT  
BERBASIS FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ardhi Fadli Adi**

**10.11.4331**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE  
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 GAMBUT  
BERBASIS FLASH  
SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Ardhi Fadli Adi**

**10.11.4331**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEKOLAH  
MENENGAH ATAS NEGERI 1 GAMBUT  
BERBASIS FLASH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardhi Fadli Adi

10.11.4331

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Desember 2013

Dosen Pembimbing,



**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEKOLAH  
MENENGAH ATAS NEGERI 1 GAMBUT  
BERBASIS FLASH**

yang disusun oleh

**Ardhi Fadli Adi**

10.11.4331

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
Pada tanggal 24 Februari 2015

**Susunan Dewan Penguji**

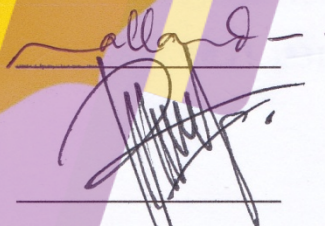
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
NIK. 190302182



**Akhmad Dahlan, M.Kom.**  
NIK. 190302174



**Robert Marco, MT.**  
NIK. 190302228

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Maret 2015

**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, 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.

Yogyakarta, 20 Februari 2014



**Ardhi Fadli Adi**

**NIM. 10.11.4331**

## Motto

Hanya mereka yang berani gagal dapat meraih keberhasilan.

**-Robert F Kennedy**

Barangsiapa ingin mutiara, harus berani terjun di lautan yang dalam.

**-Soekarno**

Jangan melihat siapa yang bicara tapi lihatlah apa yang dibicarakan.

**-Sayyidina Ali Ibnu Abi Thalib**

## Halaman Persembahan

*Bismillahirrohmanirrohiim..*

Kupersembahkan Skripsi ini untuk:

Ayah dan Ibuku tersayang yang selalu memberikan dukungan dan *do'a* dalam pengerjaan skripsi ini.

Kakak dan kakak ipar tersayang, Arda Fauzi Rahmad dan Dini terimakasih atas doa dan semangatnya selama ini.

Nenek, tante, bude, pakde, om dan semua sepupu-sepupu terimakasih banyak atas doa dan semangatnya selama ini.

Pembimbingku, pak Tonny Hidayat yang sangat membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini.

Teman-temanku Ibnu, Zainal, Abim, Dhika, Fathur, Habib, Suyut, dan Anak-anak Kos Janti, terimakasih atas dukungan kalian semua.

Teman-teman seperjuangan kelas **10-S1 TI -09** terimakasih banyak atas dukungan dan *do'*anya.

Almamaterku.

## Kata Pengantar

Assalamu'alaikum warohmatullah wabarokatuh

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillah, puji syukur penyusun ucapkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala karena limpahan rahmat dan nikmat-Nya penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis Dan Pembuatan Pembuatan Company Profil Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Gamnut Berbasis Flash”**. Skripsi ini disusun untuk dapat memenuhi syarat pencapaian gelar Sarjana Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat dan menjadi referensi bagi pembaca untuk pengembangan lebih lanjut. Pembuatan skripsi ini pun tak lepas dari berbagai pihak telah banyak membantu. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada:

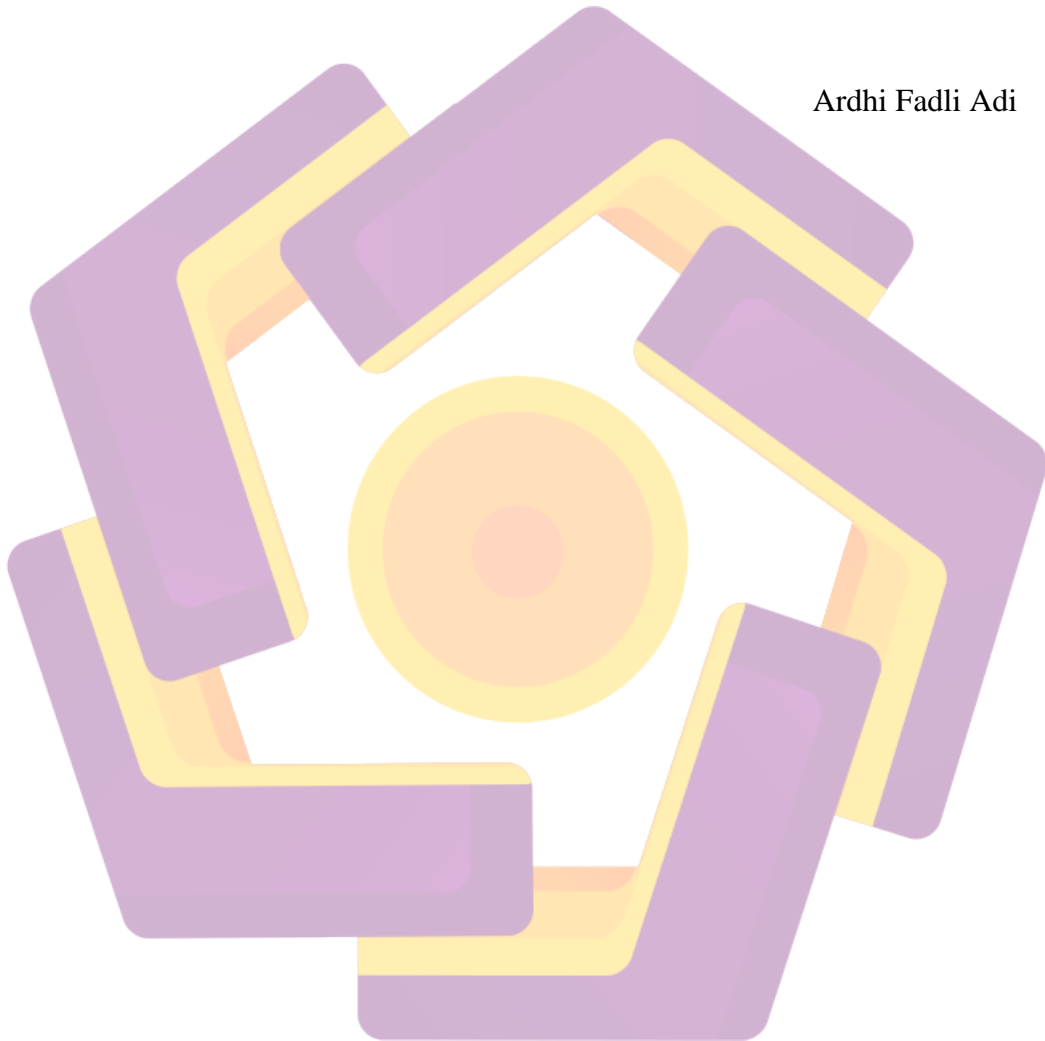
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapa Tonny M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing dalam proses pengerjaan skripsi ini.
3. Keluargaku di Banjarmasin dan Klaten atas dukungannya yang sangat berarti.
4. Para penulis e-book, artikel dan buku-buku yang menjadi referensi bagi penyusun dalam pengerjaan skripsi ini.
5. Teman-teman yang sudah memberitahu beberapa buku referensi.



6. Teman-teman Kelas 10-S1 TI-09, dan teman-teman lain yang telah memberikan dukungan dan bantuan penuh untuk skripsi ini.

Yogyakarta, 20 Februari 2015

Ardhi Fadli Adi



## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN.....</b>	<b>xx</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xxii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xxiii</b>
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II</b>	
<b>LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Multimedia .....	7
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	7

2.1.2	Pengertian Multimedia.....	7
2.1.3	Unsur unsur Multimedia .....	8
2.1.4	Konsep Pengembangan Multimedia .....	10
2.1.5	Struktur Aplikasi Multimedia .....	12
2.1.5.1	Struktur Piramid.....	12
2.1.5.2	Struktur Liner.....	13
2.1.5.3	Struktur Menu.....	14
2.1.5.4	Struktur Hierarki.....	15
2.1.5.5	Struktur Jaringan.....	16
2.1.5.6	Struktur Kombinasi.....	17
2.2	Konsep Dasar Multimedia Dinamis.....	18
2.3	Pengertian Web .....	19
2.4	Konsep Dasar Basis Data.....	21
2.4.1	Pengertian Basis Data.....	23
<b>BAB III</b>		
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>25</b>
3.1	Tinjauan Umul.....	25
3.1.1	Gambaran SMA Negeri 1 Gambut .....	25
3.1.2	Struktur Organisasi .....	25
3.2	Analisis Kelemahan Sistem.....	26
3.2.1	Identifikasi Masalah .....	26
3.2.2	Titik Keputusan .....	27
3.2.3	Analisis SWOT.....	27
3.2.3.1	Kekuatan (Strenght) .....	27
3.2.3.2	Kelemahan (Weakness) .....	28
3.2.3.3	Peluang (Oportunity) .....	28
3.2.3.4	Ancaman (Threats).....	29
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	30

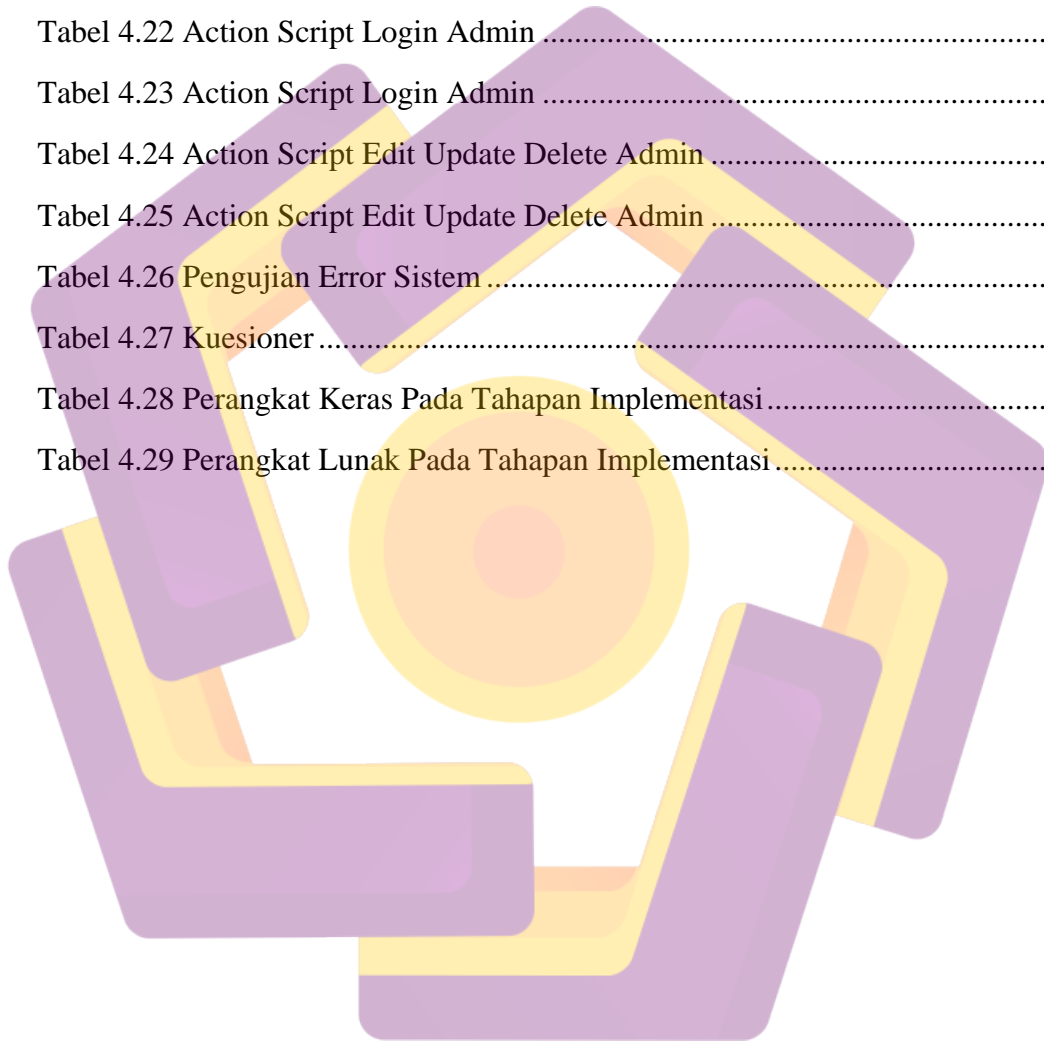
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	30
3.3.3	Kebutuhan Perangkat Keras .....	30
3.3.4	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	31
3.3.5	Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	32
3.4	Analisis Kelayakan Sistem .....	33
3.4.1	Kelayakan Teknologi .....	33
3.4.2	Kelayakan Hukum .....	33
3.4.3	Kelayakan Operasional .....	34
3.4.4	Kelayakan Ekonomi .....	34
3.5	Perancangan Sistem .....	39
3.5.1	Perancangan Table Data Base .....	40
3.6	Perancangan Multimedia .....	41
3.6.1	Perancangan Konsep .....	41
3.6.2	Perancangan Isi .....	42
3.6.3	Perancangan Naskah .....	42
3.6.4	Perancangan Grafik .....	44
<b>BAB IV</b>		
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>53</b>
4.1	Pembahasan Sistem .....	53
4.1.1	Membuat File Index.....	54
4.1.2	Animasi Tween .....	57
4.1.3	Tween Class Animation .....	59
4.1.4	Klik Sound .....	62
4.1.5	Background Sound.....	62
4.1.6	Control Sound .....	63
4.1.7	Membuat File Awalan Atau Intro .....	65
4.1.8	Membuat File Profile dan About .....	66
4.1.9	Membuat File Galeri .....	67
4.1.10	Membuat isi File Admin .....	68
4.1.11	Login .....	71

4.1.12	Edit Update Delete .....	72
4.2	Menguji Sistem .....	74
4.2.1	Pengujian Eror Sistem.....	74
4.2.2	Pengujian Terhadap Pengguna.....	75
4.3	Implementasi Sistem .....	76
4.3.1	Kebutuhan Perangkat Lunak Admin (Sodtware).....	74
4.4	Manual Program.....	77
4.4.1	Intro.....	77
4.4.2	Menu Utama.....	78
4.4.3	Menu Profil .....	80
4.4.4	Menu Staf dan Pengajar .....	80
4.4.5	Menu Galeri .....	83
4.4.6	Menu About .....	83
4.5	Memelihara Sistem.....	84
4.5.1	Memelihara Perangkat Keras .....	85
4.5.2	Memelihara Perangkat Lunak .....	85
4.6	Keunggulan dan Kelemahan .....	86
4.6.1	Keunggulan Aplikasi .....	86
4.6.2	Kelemahan Aplikasi.....	86
<b>BAB V</b>		
<b>PENUTUP.....</b>		<b>87</b>
5.1	Kesimpulan.....	87
5.2	Saran.....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perangkat Keras Minimum Pada Tahapan Pembuatan Aplikasi .....	31
Tabel 3.2 Perangkat Keras Yang Digunakan Pada Tahapan Pembuatan Aplikasi .	31
Tabel 3.3 Rincian Biaya dan Manfaat.....	35
Tabel 3.4 Hasil Analisis .....	39
Tabel 3.5 Perancangan Tabel Admin.....	41
Tabel 3.6 Perancangan Tabel Staf dan Pengajar.....	41
Tabel 3.7 Perancangan Naskah .....	43
Tabel 4.1 Action Script File Index.....	54
Tabel 4.2 Action Script File Index.....	55
Tabel 4.3 Action Script File Index.....	56
Tabel 4.4 Action Script Tween .....	57
Tabel 4.5 Action Script Tween .....	57
Tabel 4.6 Action Script Tween .....	58
Tabel 4.7 Action Script Tween .....	58
Tabel 4.8 Action Script Tween Class Animation .....	80
Tabel 4.9 Action Script Klick Sound.....	61
Tabel 4.10 Action Script Background Sound .....	63
Tabel 4.11 Action Script Control Sound.....	63
Tabel 4.12 Action Script Control Sound.....	64
Tabel 4.13 Action Script Intro .....	65
Tabel 4.14 Action Script Intro .....	65
Tabel 4.15 Action Script Profil dan About .....	66
Tabel 4.16 Action Script Galeri .....	67

Tabel 4.17 Action Script Galeri .....	67
Tabel 4.18 Action Script Galeri .....	68
Tabel 4.19 Action Script Admin .....	69
Tabel 4.20 Action Script Admin .....	70
Tabel 4.21 Action Script Login Admin .....	71
Tabel 4.22 Action Script Login Admin .....	72
Tabel 4.23 Action Script Login Admin .....	72
Tabel 4.24 Action Script Edit Update Delete Admin .....	72
Tabel 4.25 Action Script Edit Update Delete Admin .....	73
Tabel 4.26 Pengujian Error Sistem .....	75
Tabel 4.27 Kuesioner .....	75
Tabel 4.28 Perangkat Keras Pada Tahapan Implementasi .....	76
Tabel 4.29 Perangkat Lunak Pada Tahapan Implementasi .....	77

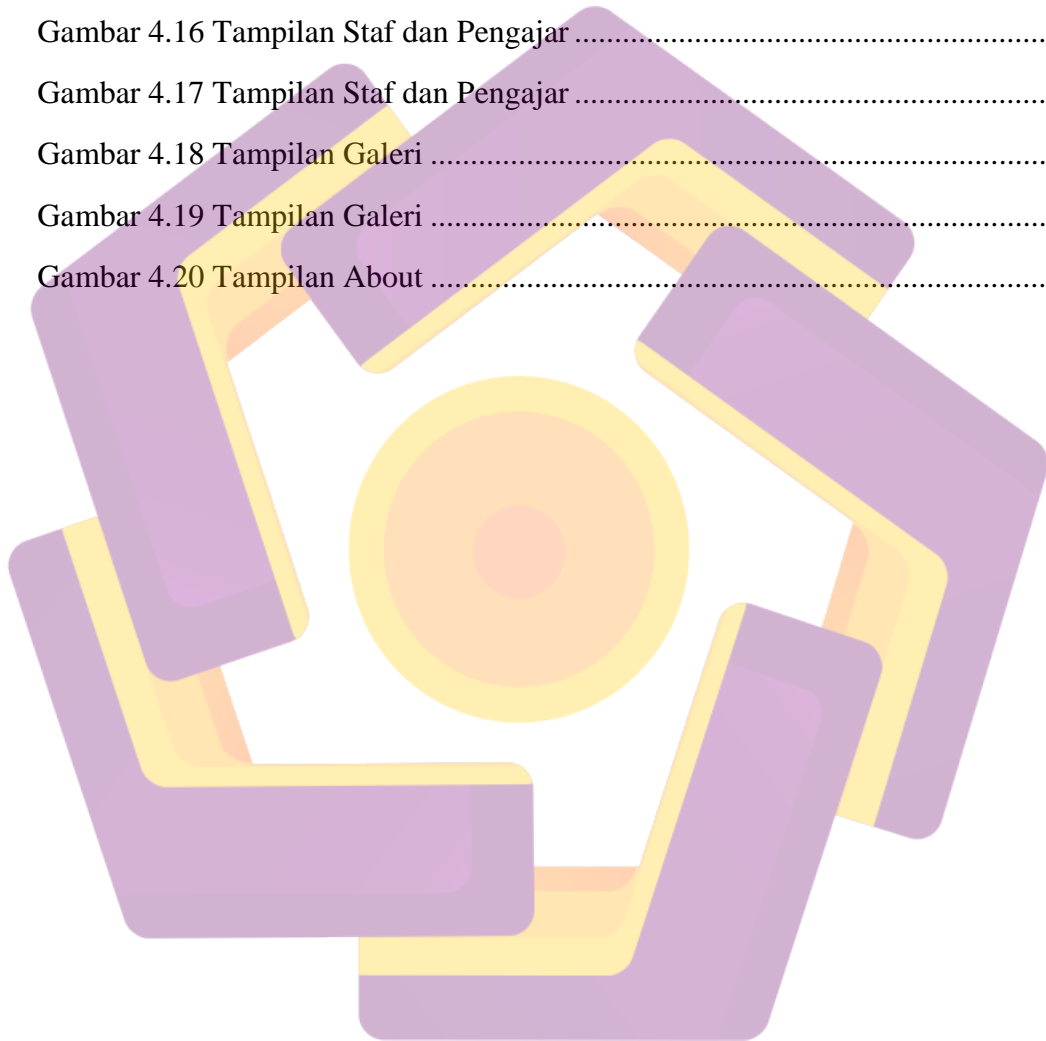


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	12
Gambar 2.2 Struktur Priamid .....	13
Gambar 2.3 Struktur Linier .....	14
Gambar 2.4 Struktur Menu .....	15
Gambar 2.5 Struktur Hierarki .....	16
Gambar 2.6 Struktur Jaringan .....	17
Gambar 2.7 Struktur Kombinasi .....	18
Gambar 3.1 Struktur Kombinasi SMA Negeri 1 Gambut.....	42
Gambar 3.2 Rancangan Intro .....	45
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama .....	46
Gambar 3.4 Rancangan Menu Profil.....	47
Gambar 3.5 Rancangan Menu Staf dan Pengajar .....	48
Gambar 3.6 Rancangan Menu Galeri.....	49
Gambar 3.7 Rancangan Menu About.....	51
Gambar 4.1 Tampilan Folder Aplikasi Company Profile SMA Negeri 1 Gambut. ....	53
Gambar 4.2 Fungsi LoadSWF .....	55
Gambar 4.3 Tampilan Tampilan Animasi Menu .....	59
Gambar 4.4 Sound Button.....	62
Gambar 4.5 Control Sound .....	65
Gambar 4.6 Profil.txt .....	66
Gambar 4.7 Galeri.....	68
Gambar 4.8 Admin.....	69
Gambar 4.9 Mc Staff.....	70
Gambar 4.10 Connect XML .....	71



Gambar 4.11 Login .....	71
Gambar 4.12 Flash to XML .....	73
Gambar 4.13 Tampilan Intro.....	78
Gambar 4.14 Tampilan Menu Utama .....	79
Gambar 4.15 Tampilan Profil .....	80
Gambar 4.16 Tampilan Staf dan Pengajar .....	81
Gambar 4.17 Tampilan Staf dan Pengajar .....	81
Gambar 4.18 Tampilan Galeri .....	82
Gambar 4.19 Tampilan Galeri .....	83
Gambar 4.20 Tampilan About .....	84



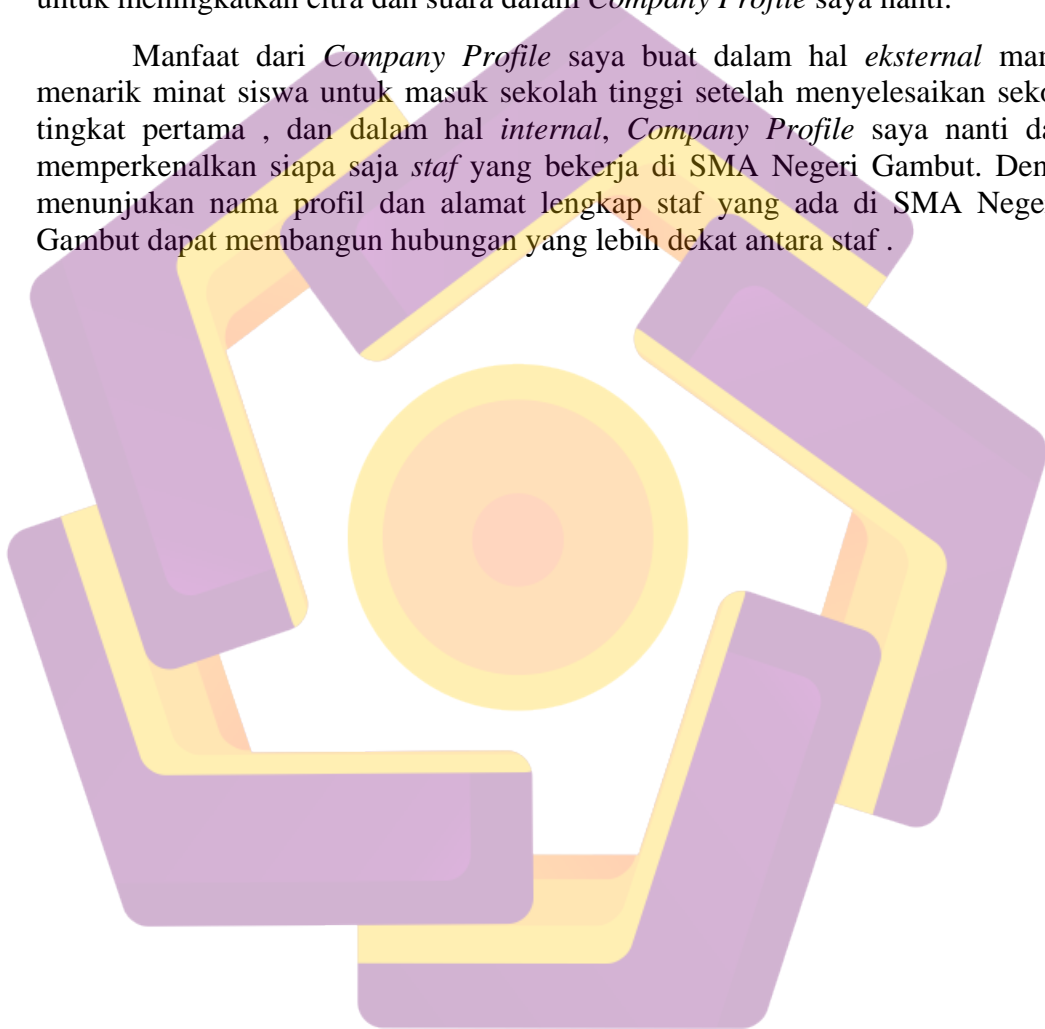
## DAFTAR SINGKATAN

1. SMA : Sekolah Menengah Atas
2. XML : Extensible Markup Language
3. PHP : Hypertext Preprocessor
4. SQL : Structured Query Language
5. CSS : Cascading Style Sheet
6. SWF : Small Web Format
7. EXE : Execute
8. JPEG : Joint Photographic Experts Group (JPG)
9. BMP : BitMaP
10. PNG : Portable Network Graphics
11. GIF : Graphics Interchange Format
12. PDF : Portable Document Format
13. SATA : Serial Advanced Technology Attachment
14. ATA : Advanced Technology Attachment
15. ZIP : Zipped files (compressed data)
16. RAR : Roshal Archiever
17. CPU : Control Processing Unit
18. RAM : Random Acces Memory
19. GUI : Graphical User Interface
20. DDR : Double Data Rate
21. SDRAM : Synchronous Dynamic Random Access Memory
22. URL : Uniform Resource Locator

## INTISARI

Dalam *Company Profile* saya akan menunjukkan nama dan staf profil lengkap yang berada di SMA Negeri 1 Gambut, kemudian saya akan membuat *Company Profile* semenarik mungkin dengan beberapa grafis yang akan menarik mata, menggunakan Adobe Flash dan sofwer-sofwer tambahan dapat membantu untuk meningkatkan citra dan suara dalam *Company Profile* saya nanti.

Manfaat dari *Company Profile* saya buat dalam hal *eksternal* mampu menarik minat siswa untuk masuk sekolah tinggi setelah menyelesaikan sekolah tingkat pertama , dan dalam hal *internal*, *Company Profile* saya nanti dapat memperkenalkan siapa saja *staf* yang bekerja di SMA Negeri Gambut. Dengan menunjukan nama profil dan alamat lengkap staf yang ada di SMA Negeri 1 Gambut dapat membangun hubungan yang lebih dekat antara staf .



## **ABSTRACT**

*In my company profile will indicate the name and complete profile staff who are in SMA Negeri 1 Gambut, then I will make a company profile as interesting as possible with some graphics that will draw the eye, using Adobe Flash and software extra-software can help to improve the image and sound Company Profile in me later.*

*Benefits Of Company Profile I created in an external case to attract high school students to enter the school after completing the first level, and in terms of internal, Company Profile I'll be able to introduce anyone who works in the high school staff negeri Gambut. With show profile name and complete address of the existing staff in SMA Negeri 1 Gambut can build a closer relationship between the staff..*

