

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE INTERAKTIF
SMP NEGERI 10 MAGELANG
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Kevin Kinantan Al Husni

11.12.5402

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE INTERAKTIF
SMP NEGERI 10 MAGELANG
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Kevin Kinantan Al Husni

11.12.5402

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE INTERAKTIF SMP NEGERI 10
MAGELANG SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

(Studi Kasus : SMP Negeri 10 Magelang)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kevin Kinantan Al Husni

11.12.5402

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 24 April 2014

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN COMPANY PROFILE INTERAKTIF SMP NEGERI 10 MAGELANG SEBAGAI MEDIA PROMOSI

(Studi Kasus : SMP Negeri 10 Magelang)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kevin Kinantan Al Husni

11.12.5402

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 5 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

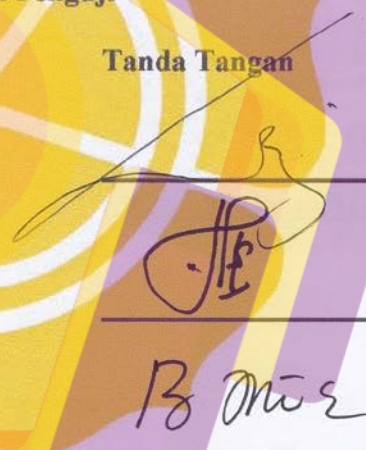
Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
190302229

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
190302163

Barka Satva, M. Kom
190302126



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 September 2015



Prof. Dr. Sri. Suyanto, M.M.
NID. 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 atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak 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, 13 Februari 2015

Kevin Kinantan Al Husni
11.12.5402

MOTTO

Memang selalu saja ada alasan
mengapa kesempatan kedua begitu mahal harganya,

Karena bahkan kesempatan pertama pun
tidak setiap orang berhak menerimanya.

Lakukan apa yang bisa dilakukan sekarang.

Tidak ada gunanya memohon meratapi kesempatan
agar terulang kembali.

-Kevin Kinantan Al Husni-

PERSEMBAHAN

Atas selesainya skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya dan Penulis mempersembahkan Skripsi ini untuk:

- ❖ Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, atas nikmat berupa keteguhan hati sehingga skripsi yang “melelahkan hati” ini dapat tersusun dan selesai. Alhamdulillah Robbil ‘Alamin.
- ❖ Buk’e dan Pak’e yang berjuang membesarkan dan memberikan segala-galanya untuk anak sulungnya ini. Buk, Pak, Burung Daramu yang nakal ini kini siap untuk terbang melanjutkan perjuanganmu menghadapi bumi dan langit yang sesungguhnya.
- ❖ Pak Agus Purwanto yang dengan ikhlas menelurkan dan menularkan ilmu-ilmunya kepada saya selama kuliah multimedia serta sabar dalam membimbing penyusunan skripsi ini, terimakasih, Pak. Semoga tetap jadi Dosen yang difavoritkan para mahasiswa.
- ❖ Ibu Rahayu Prihatin, S.Pd selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin dan keleluasaan dalam mengerjakan perancangan company profile interaktif di SMP N 10 Magelang.
- ❖ Segenap Bapak & Ibu Guru, Karyawan, Karyawati, Siswa dan Siswi SMP N 10 Magelang yang rela membantu kerepotan saya selama mengerjakan penelitian dan perancangan Company Profile di sana, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.
- ❖ Adikku, Ali Yahya A S & Rakazeta Yusuf F, sorry laptopnya tiap hari tak ganggu. Gek ndang nyusul rampung kuliahe.
- ❖ Kawan-kawan seperjuanganku, Deo, Ryan, Ali, Vino, Handri, Wahyu, Angga dan yang lain yang tidak bisa satu per satu disebutkan di tulisan ini.
- ❖ Sahabatku personil Univy Band, terimakasih atas semangat dan dukungan moral kalian.
- ❖ Sahabatku Desi, yang gak tahu kenapa waktu saya nulis halaman Persembahan ini Dia meminta supaya namanya ditulis di sini. Makasih atas Doa dan Supportmu.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil ‘Alamin. Syukur yang terdalam dari hati, penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini merupakan tugas akhir untuk menyelesaikan jenjang S1.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini bukan atas hasil jerih payah sendiri. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, maka dengan ini penulis ingin memberikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak dan Ibu yang telah memfasilitasi penulis selama masa kuliah.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Strata 1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan Skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis menunggu saran dan kritik yang membangun dari pembaca dan pengguna skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 13 Februari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
Kata Pengantar	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi SMP Negeri 10 Magelang	4
1.5.3 Bagi Umum.....	4

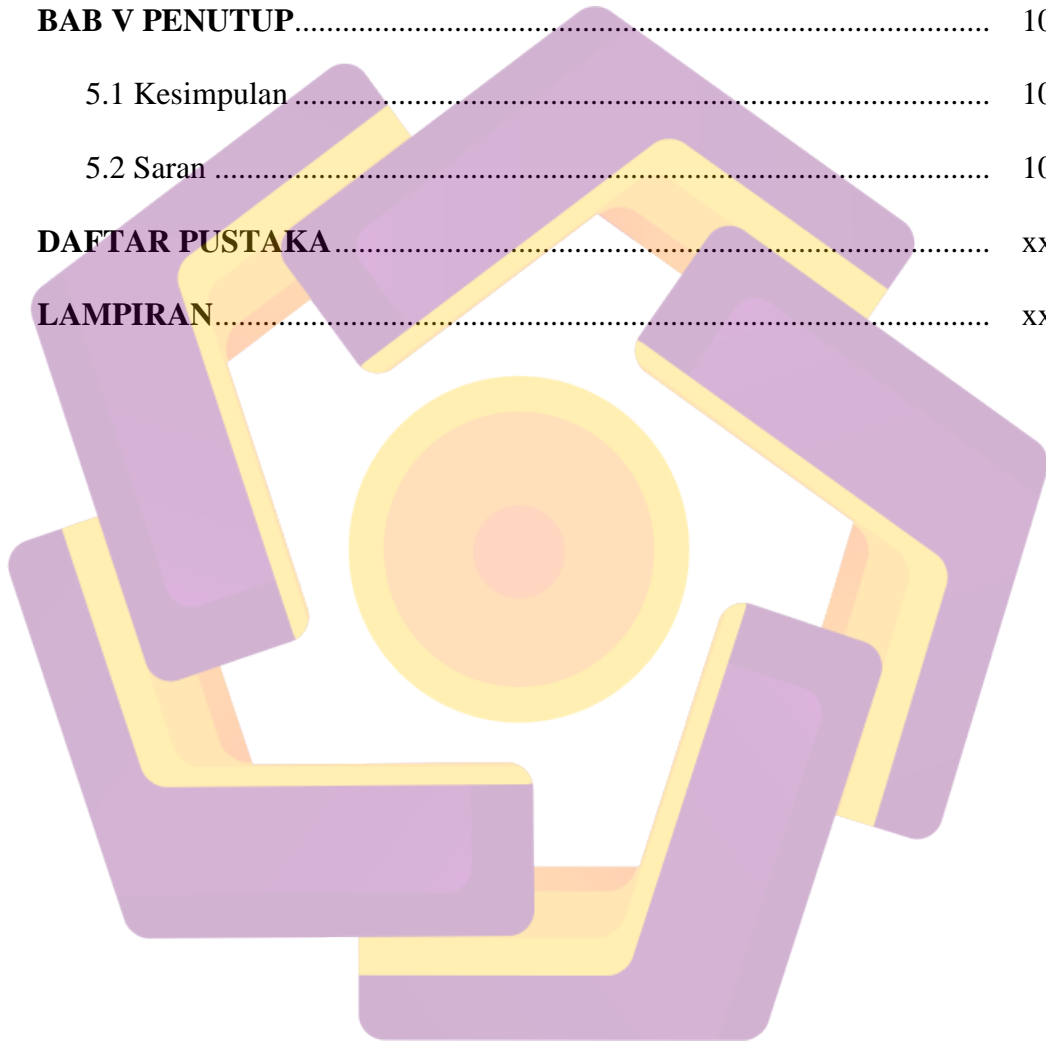
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
1.8 Rencana Kegiatan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Company Profile	9
2.3 Konsep Dasar Multimedia	10
2.3.1 Sejarah Multimedia	10
2.3.2 Pengertian Multimedia	11
2.3.3 Elemen – Elemen Multimedia	12
2.3.3.1 Text	12
2.3.3.2 Image	12
2.3.3.3 Audio	13
2.3.3.4 Video	14
2.3.3.5 Animation	15
2.4 Struktur Desain Aplikasi Multimedia	15
2.4.1 Pengertian Multimedia Interaktif	17
2.5 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	18
2.6 Analisis SWOT	19
2.7 Analisis Kebutuhan Sistem	19
2.8 Studi Kelayakan	20
2.9 Black Box Testing	21
2.10 Perangkat Lunak Yang Digunakan	21

2.10.1 Adobe Director 11,5	21
2.10.2 Adobe Photoshop CS6	23
2.10.3 Adobe Premiere Pro CS6	25
2.10.4 Advance Installer 7.2.1	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	28
3.1 Tinjauan Umum	28
3.1.1 Sejarah Singkat SMP Negeri 10 Magelang	28
3.1.2 Visi dan Misi	29
3.1.2.1 Visi	29
3.1.2.2 Misi	29
3.1.3 Struktur Organisasi	30
3.2 Mendefinisikan Masalah	31
3.3 Studi Kelayakan	32
3.3.1 Kelayakan Teknis (Kelayakan Teknologi)	32
3.3.2 Kelayakan Ekonomi	32
3.3.3 Kelayakan Hukum	32
3.3.4 Kelayakan Operasi	33
3.3.5 Kelayakan Jadwal	33
3.3.6 Kelayakan Strategi	33
3.4 Analisis Sistem.....	34
3.4.1 Analisis SWOT	34
3.4.1.1 Strength	35
3.4.1.2 Weakness	35

3.4.1.3 Opportunity	35
3.4.1.4 Threat	36
3.4.2 Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.4.2.1 Kebutuhan Fungsional	37
3.4.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	37
3.4.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	38
3.4.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	39
3.4.2.2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	39
3.5 Merancang Konsep	40
3.6 Merancang Isi	40
3.7 Merancang Naskah	44
3.8 Merancang Grafik	47
3.8.1 Halaman Utama (Home)	48
3.8.2 Halaman Profil	50
3.8.2.1 Halaman Sejarah, Visi-Misi, Struktur dan Lokasi	51
3.8.3 Halaman Fasilitas	52
3.8.3.1 Halaman Gedung, Laboratorium, Olahraga dan Perpustakaan	54
3.8.4 Halaman Kegiatan	55
3.8.4.1 Halaman Internal, Ekstrakurikuler dan Bakti Lingkungan	56
3.8.5 Halaman Prestasi	57
3.8.5.1 Halaman Prestasi Sekolah, Siswa dan Guru	58

3.8.6 Halaman Galeri	59
3.8.6.1 Halaman Foto	59
3.8.6.2 Halaman Video	60
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Memproduksi Sistem	61
4.1.1 Pembuatan Desain Tampilan	61
4.1.2 Pembuatan Tombol	74
4.1.3 Pembuatan Video	77
4.1.4 Penggabungan Komponen ke Adobe Director 11,5.....	84
4.1.4.1 Menyusun Halaman	84
4.1.4.2 Membuat Scroll Pane	88
4.1.4.3 Membuat Marker dan Stop Script.....	91
4.1.4.3.1 Membuat Marker.....	91
4.1.4.3.2 Membuat Stop Script	92
4.1.5 Menghubungkan Antar Halaman	93
4.2 Pembahasan.....	95
4.2.1 Tampilan Halaman Utama (Home).....	95
4.2.2 Tampilan Halaman Profil.....	96
4.2.3 Tampilan Halaman Fasilitas.....	97
4.2.4 Tampilan Halaman Kegiatan	98
4.2.5 Tampilan Halaman Prestasi	98
4.2.6 Tampilan Halaman Galeri.....	99
4.3 Uji Coba Sistem	100

4.4 Membuat Aplikasi Executable (*.exe).....	103
4.5 Membuat Paket Installer	103
4.6 Menggunakan Company Profile Interaktif SMP N 10 Magelang	106
4.7 Pemeliharaan Company Profile	107
BAB V PENUTUP	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	xxi
LAMPIRAN	xxii



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	7
Tabel 3.1 Rancangan Isi Halaman Profil	41
Tabel 4.1 Uji Coba	100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	12
Gambar 2.2 Struktur Navigasi Linier	16
Gambar 2.3 Struktur Navigasi Hierarkis	16
Gambar 2.4 Struktur Navigasi Non Linier	17
Gambar 2.5 Struktur Navigasi Komposit	17
Gambar 2.6 Bagan Alur Multimedia Interaktif	18
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Director 11.5	22
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS6	24
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Premiere Pro CS6	25
Gambar 2.10 Tampilan Advance Installer 7.2.1	27
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMP N 10 Magelang	30
Gambar 3.2 Struktur Navigasi Komposit Rancangan Naskah	46
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Utama (Home)	49
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Profil	50
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Sejarah, Visi – Misi, Struktur dan Lokasi	52
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Fasilitas	53
Gambar 3.7 Halaman Fasilitas – Gedung	55
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Kegiatan	55
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Internal	57
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Prestasi	57
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Prestasi Siswa	58
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Galeri Foto	59

Gambar 3.13 Rancangan Halaman Galeri Video	60
Gambar 4.1 Rectangle 2 dan Rectangle 1	62
Gambar 4.2 Pengaturan Bevel & Emboss	63
Gambar 4.3 Rectangle 2 setelah terpotong bagian tengah.....	64
Gambar 4.4 Pengaturan Brush Tool	65
Gambar 4.5 Layer 2 setelah diberi warna dengan Brush Tool	65
Gambar 4.6 Ellipse 1 dan Rectangle 3.....	66
Gambar 4.7 Ellipse 1 dan Rectangle 3 menyatu menjadi Layer 3.....	67
Gambar 4.8 Peletakan objek tulisan SMP N 10 Magelang.....	67
Gambar 4.9 Import background.....	68
Gambar 4.10 Mengatur ukuran BG	69
Gambar 4.11 Letak BG di Layers paling bawah.....	69
Gambar 4.12 Tampilan sementara Halaman Utama.....	70
Gambar 4.13 BG 2 setelah terpotong bagian tengah	71
Gambar 4.14 Import Foto1	71
Gambar 4.15 Seleksi objek foto.....	72
Gambar 4.16 Invers Selection.....	72
Gambar 4.17 Mengatur letak dan ukuran Foto1	73
Gambar 4.18 Ellipse 1 dan Ellipse 2.....	74
Gambar 4.19 Ellipse 1 setelah blending	75
Gambar 4.20 Seleksi Ellsipse 1	75
Gambar 4.21 Ellipse 1 setelah terpotong.....	75
Gambar 4.22 Ellipse 2 di atas Ellipse 1	76

Gambar 4.23 Tampilan Tombol Profil	76
Gambar 4.24 Welcome to Adobe Premiere Pro	77
Gambar 4.25 Import video ke project.....	78
Gambar 4.26 Video terpotong	79
Gambar 4.27 Video yang terpotong telah dihapus	79
Gambar 4.28 Merapatkan jarak video.....	80
Gambar 4.29 Suara Profil Lama yang disisakan.....	81
Gambar 4.30 Masukkan lagu ke timeline Audio 2	81
Gambar 4.31 Expand Audio 1 & 2	82
Gambar 4.32 Keyframe 1.....	82
Gambar 4.33 Keyframe 1, 2, 3, 4.....	83
Gambar 4.34 Encoding / Rendering	84
Gambar 4.35 Images Import Option.....	85
Gambar 4.36 Halaman Utama di Stage 1.....	86
Gambar 4.37 Letak Komponen Halaman Utama di Score	86
Gambar 4.38 Letak Halaman Kegiatan di Score	87
Gambar 4.39 Gambar “sejarah.jpg”	88
Gambar 4.40 Components	89
Gambar 4.41 Ubah ukuran Scroll Pane	89
Gambar 4.42 Flash Component Sroll Pane	90
Gambar 4.43 Scroll Pane Sejarah sudah aktif	90
Gambar 4.44 Marker home dan profile	91
Gambar 4.45 Script untuk perintah stop	92

Gambar 4.46 Script 1	92
Gambar 4.47 Behavior tbl profil	94
Gambar 4.48 Behavior Inspector	94
Gambar 4.49 Go to Marker profil	95
Gambar 4.50 Tampilan Halaman Utama	96
Gambar 4.51 Tampilan Halaman Profil – Sejarah	97
Gambar 4.52 Tampilan Halaman Fasilitas – Laboratorium	97
Gambar 4.53 Tampilan Halaman Kegiatan - Ekstrakurikuler	98
Gambar 4.54 Tampilan Halaman Prestasi - Siswa	99
Gambar 4.55 Tampilan Halaman Galeri Foto	99
Gambar 4.56 Tampilan Halaman Galeri Video	100
Gambar 4.57 Membuat aplikasi Executable	103
Gambar 4.58 Langkah 7 membuat paket installer	104
Gambar 4.59 Langkah 9 membuat paket Installer	105

INTISARI

Tujuan dari Perancangan Company Profile Interaktif ini adalah merancang sebuah media publikasi audio visual berupa Company Profile Interaktif SMP Negeri 10 Magelang yang dapat merepresentasikan profil sekolah tersebut kepada masyarakat. Profil yang dapat ditampilkan pada Company Profile Interaktif ini mencakup sejarah SMP Negeri 10 Magelang, struktur organisasi SMP Negeri 10 Magelang, visi dan misi, layanan, sarana dan prasarana, denah lokasi, prestasi yang telah diraih dan dokumentasi kegiatan-kegiatan SMP Negeri 10 Magelang. Company Profile Interaktif ini utamanya dimaksudkan untuk dapat dioperasikan atau ditayangkan di hadapan masyarakat ketika sekolah mengadakan acara yang dihadiri banyak masyarakat misalnya ketika penerimaan peserta didik baru atau di sela-sela waktu ketika diadakan kompetisi olah raga yang sering diadakan di sekolah tersebut.

Data yang diperlukan untuk perancangan company profile interaktif ini didapatkan dari observasi dan wawancara langsung kepada Kepala Sekolah dan beberapa perwakilan dari pihak sekolah. Metode dari perancangan company profile ini menggunakan analisis Studi Kelayakan dan SWOT.

Hasil dari perancangan company profile interaktif ini adalah berupa aplikasi executable yang dikemas dalam bentuk CD Company Profile Interaktif SMP Negeri 10 Magelang.

Kata Kunci : Company Profile Interaktif, Sekolah, SMP Negeri 10 Magelang

ABSTRACT

The purpose of this designing interactive company profile is designing an audio-visual publication media such as Interactive Company Profile of SMP Negeri 10 Magelang to represent the profile of the school to the public. Profiles that can be displayed on this Interactive Company Profile include history of SMP Negeri 10 Magelang, SMP Negeri 10 Magelang's organization structure, vision and mission, services, facilities and infrastructure, site plan, achievements and activities documentation of SMP Negeri 10 Magelang. This Interactive company profile is intended to be operated or displayed to the public when the school held an event that attended by many people, for example is when the school held an acceptance of new students, or on the break time when organized sports competitions are often held at the school.

The data required for the design of interactive company profile is derived from observation and interviews directly to the Principal of SMP Negeri 10 Magelang and some representatives of the school. The method of designing this interactive company profile using Feasibility Study and SWOT analysis.

The results of designing this interactive company profile is an executable application that is packaged in a CD Interactive Company Profile of SMP Negeri 10 Magelang.

Keywords: *Interactive Company Profile, Schools, SMP Negeri 10 Magelang*

