

**PEMBUATAN PROFIL ORGANISASI KERABAT KOTAK PURWOREJO
BERBASIS FLASH SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

SKRIPSI



disusun oleh

Yuwono Wijanarko

09.12.4285

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

2014

**PEMBUATAN PROFIL ORGANISASI KERABAT KOTAK PURWOREJO
BERBASIS FLASH SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Yuwono Wijanarko

09.12.4285

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

2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN PROFIL ORGANISASI KERABAT KOTAK
PURWOREJO BERBASIS FLASH SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN
INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yuwono Wijanarka

09.12.4285

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Maret 2013

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN PROFIL ORGANISASI KERABAT KOTAK
PURWOREJO BERBASIS FLASH SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN
INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

- Yuwono Wijanarko

09.12.4285

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 6 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 13 Maret 2014

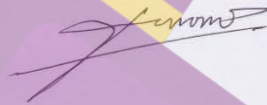


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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 disuatu intitusi 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 disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogykarta, 15 Februari 2014



Yuwono Wijanarko

HALAMAN MOTTO

“Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dan segumpal darah. Bacalah! Dan Tuhanmu lah yang paling pemurah yang telah mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia telah mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Al-Alaq.1)

“Niscaya Allah akan meninggikan orang – orang yang beriman diantaramu dan orang – orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”(QS Al Mujahadah :11)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur panjatkan Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan berkah-Nya kepada saya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Untuk Bapak dan Ibu tercinta, terima kasih segala pengorbanan, kesabaran dan doa restumu. Semoga Allah S.W.T membalas semua kebaikan dan kasih sayangmu
- Kakakku, Yoga Purwita Kurniawan, dan Yogi Setya Dharma terima kasih atas supportnya
- Adikku, Yuardhita Widiawara, semoga kalian bisa berkarya lebih baik dari kakak2mu.
- Eyang Putri dan Eyang Kakung, terima kasih atas wejangan2nya, dari kalian cucumu bisa banyak belajar arti hidup.
- Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu selesainya skripsi ini, semoga Allah S.W.T membalasnya dengan pahala yang berlipat ganda.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T atas berkat, rahmat, dan karunia – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Profil Organisasi Kerabat Kotak Purworejo Berbasis Flash Sebagai Media Promosi Dan Informasi”

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh derajat Sarjana Komputer pada program Studi S1 Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.

Atas segala fasilitas dan bimbingan yang telah diberikan selama melaksanakan skripsi, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku Ketua Jurusan Program Sarjana STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom selaku pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan, waktu, dan arahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Ketua Organisasi Kerabat Kotak Purworejo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi.
5. Semua keluarga Besar dari penulis terutama kedua orangtua saya, kedua kakak saya, dan adik saya.

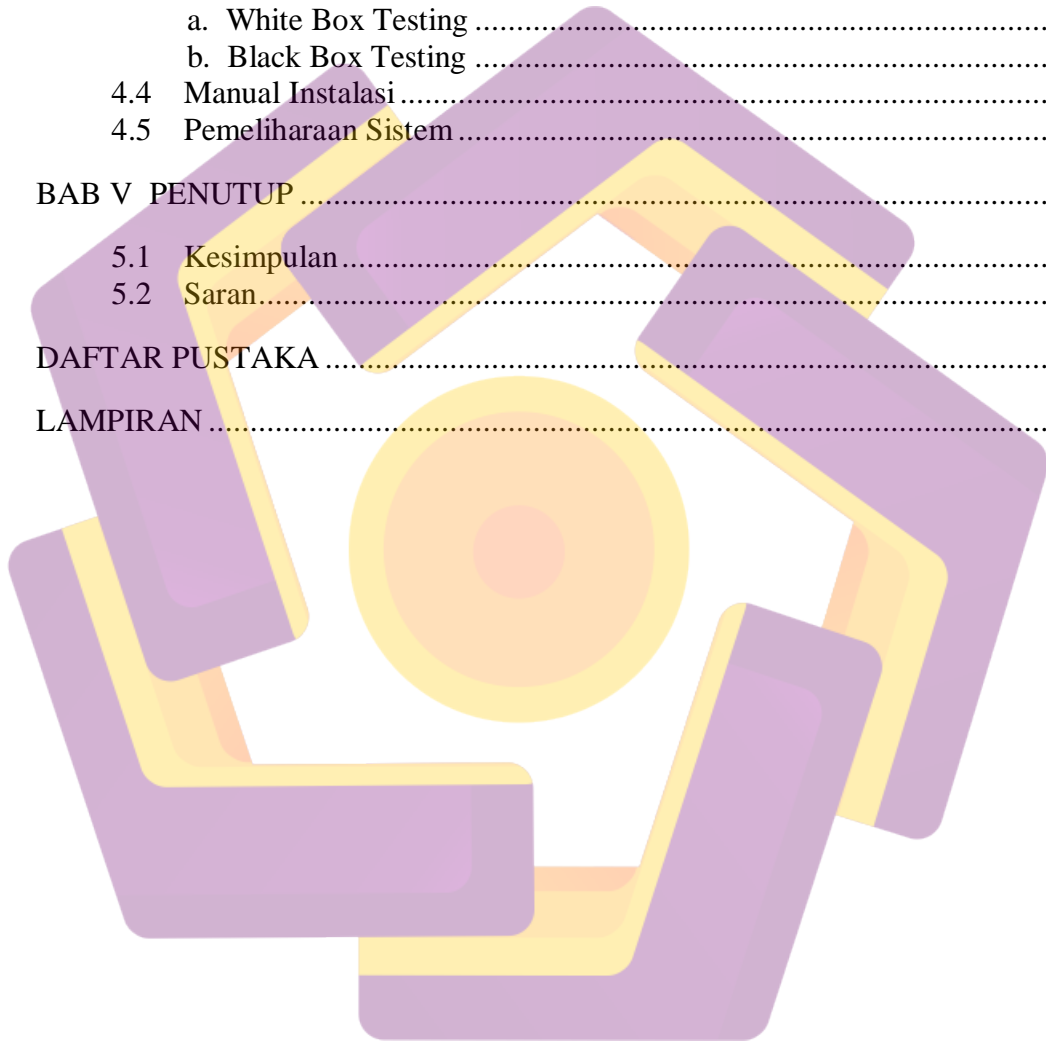
Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi Organisasi Kerabat Kotak Purworejo pada khususnya dan bagi Pecinta musik Kotak pada umumnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Multimedia	6
2.2 Pengertian Informasi	7
2.3 Pengertian CD(Compact Disk) Interaktif	7
2.4 Pengertian Promosi	7
2.5 Macromedia Flash	7
2.4.1 Mengetahui Macromedia Flash CS3	8
2.4.2 Istilah-istilah di Lingkungan Flash	9
2.6 State Transition Diagram	10
2.7 Diagram Hirarki	11
2.8 Desain Grafis	11
2.9 Adobe Photoshop CS	12

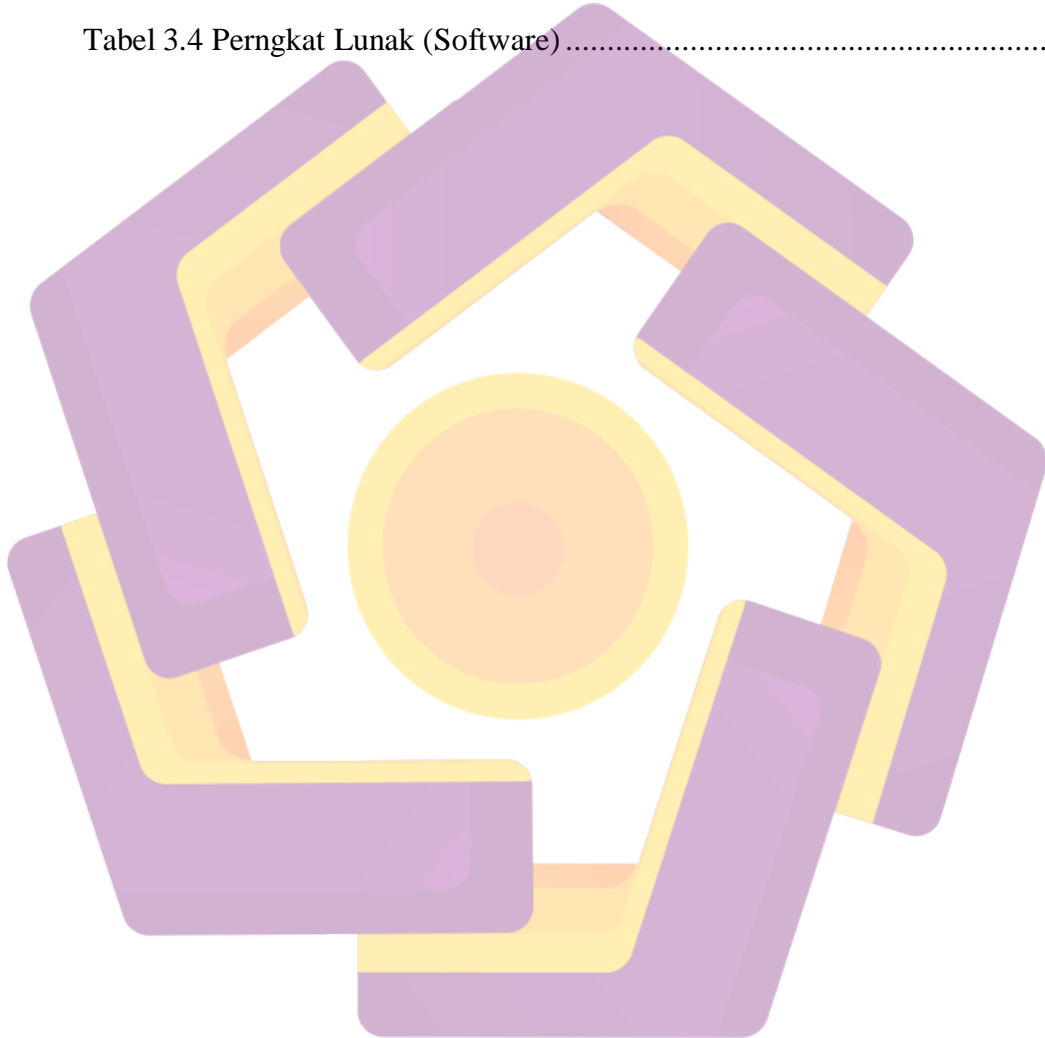
2.10	Animasi.....	12
2.11	Video	14
2.12	Format File.....	14
2.13	Interaksi Manusia dan Komputer.....	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		20
3.1	Analisis Aplikasi.....	20
3.1.1	Sejarah Singkat	20
3.1.2	Visi dan Misi Organisasi Kerabat Kotak Purworejo.....	21
3.1.3	Struktur Organisasi	22
3.1.4	Analisa Permasalahan	23
3.2	Analisis Sistem	23
3.3	Analisis SWOT.....	23
3.3.1	Strength (Kekuatan)	24
3.3.2	Weakness (Kelemahan).....	24
3.3.3	Opportunity (Peluang).....	24
3.3.4	Threat (Ancaman)	25
3.4	Study Kelayakan	25
3.4.1	Faktor Kelayakan Teknis.....	25
3.4.2	Faktor Kelayakan Ekonomi	26
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.5.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	32
3.5.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	32
3.6	Analisis Perancangan	33
3.6.1	Diagram Hierarki	33
3.6.2	Diagram STD (State Transmission).....	34
3.6.3	Perancangan Layar Aplikasi.....	42
3.6.4	Perancangan Halaman.....	49
3.6.5	Mengimport Foto dan Video	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		62
4.1	Implementasi Sistem	62
4.1.1	Perangkat Keras	62
4.1.2	Perangkat Lunak	63
4.1.3	Cara Pengoperasian.....	63
4.2	Hasil Akhir Interface.....	64
4.3	Pembahasan Listing Program	81
4.3.1	Listing Program Cover	81
4.3.2	Listing Program Loading.....	81
4.3.3	Listing Program Cover3	81
4.3.4	Listing Program Kerabat_Kotak Purworejo (Home).....	81
	1. Button Home.....	81
	2. Button Profil	82
	3. Button Visimisi	82
	4. Button Gallery.....	83

5. Button Wisata.....	84
6. Button Contact	85
7. Button Maps.....	86
8. Button Menu Start	87
9. Button Menu Profil Pembuat	90
10. Button Menu Pause Play	90
11. Script hari – tgl – bulan – tahun (kalender)	93
12. Script Jam	93
a. White Box Testing	94
b. Black Box Testing	95
4.4 Manual Instalasi	97
4.5 Pemeliharaan Sistem	98
BAB V PENUTUP	100
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN	102



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Biaya Perancangan	27
Tabel 3.2 Biaya Perancangan	27
Tabel 3.3 Perangkat Keras (Hardware).....	32
Tabel 3.4 Perangkat Lunak (Software).....	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Adobe Flash CS3 Profesional	9
Gambar 2.2	Tampilan Adobe Photoshop CS	12
Gambar 2.3	Tampilan Format Factory	14
Gambar 3.1	Struktur Organisasi.....	22
Gambar 3.2	Diagram Hierarki.....	32
Gambar 3.3	Diagram Transisi Home.....	35
Gambar 3.4	Diagram Transisi Sub Menu “Profil”	36
Gambar 3.5	Diagram Transisi Sub Menu Visi&Misi.....	37
Gambar 3.6	Diagram Transisi Sub Menu Gallery.....	38
Gambar 3.7	Diagram Transisi Sub Menu Wisata	40
Gambar 3.8	Diagram Transisi Sub Menu Contact	40
Gambar 3.9	Diagram Transisi Sub Menu Maps.....	41
Gambar 3.10	Halaman Pembuka	42
Gambar 3.11	Halaman Sub Menu Home	43
Gambar 3.12	Halaman Sub Menu profil.....	44
Gambar 3.13	Halaman Sub Menu visimisi	45
Gambar 3.14	Halaman Sub Menu Gallery	46
Gambar 3.15	Halalman Sub Menu Wisata.....	47
Gambar 3.16	Halalman Sub Menu Contact	48
Gambar 3.17	Halalman Sub Menu Maps.....	49
Gambar 3.18	Langka Membuka Adobe Flash CS3 Profesional.....	50
Gambar 3.19	HalalmanPertama Adobe Flash CS3 Profesional	51
Gambar 3.20	HalalmanBackground Adobe Flash CS3 Profesional.....	51
Gambar 3.21	Mengubah Ukuran LayarBackground.....	52
Gambar 3.22	Halalmandengan rulers	53
Gambar 3.23	Toolbox	54

Gambar 3.24 Rancangan Title	55
Gambar 3.25 Rancangan Awal Halaman Utama.....	56
Gambar 3.26 Cara convert to Symbol.....	56
Gambar 3.27 Tampilan Menu <i>Import</i> Video.....	57
Gambar 3.28 Tampilan Select Video.....	57
Gambar 3.29 Tampilan Development.....	58
Gambar 3.30 Tampilan Skinning.....	59
Gambar 3.31 Tampilan Finish Video Import.....	60
Gambar 3.32 Tampilan Save As.....	60
Gambar 3.33 Tampilan <i>Video</i> pada <i>Adobe Flash CS3 Professional</i>	61
Gambar 4.1 Tampilan Layar Halaman Cover	64
Gambar 4.2 Tampilan Layar Halaman Loading	65
Gambar 4.3 Tampilan Animasi Cover 3.....	66
Gambar 4.4 Tampilan Layar Halaman Home.....	67
Gambar 4.5 Tampilan Layar Halaman Profil.....	68
Gambar 4.6 Tampilan Layar Halaman Visimisi	69
Gambar 4.7 Tampilan Layar Halaman Gallery.....	70
Gambar 4.8 Tampilan Layar Halaman Gallery photo's	71
Gambar 4.9 Tampilan Layar Halaman Gallery photo's Thumbnail View	72
Gambar 4.10 Tampilan Layar Halaman Gallery Video's.....	73
Gambar 4.11 Tampilan Layar Halaman Gallery Video's Media Player View.....	74
Gambar 4.12 Tampilan Layar Halaman Wisata.....	75
Gambar 4.13 Tampilan Layar Halaman Wisata Sub Menu Curug Silangit	76
Gambar 4.14 Tampilan Layar Halaman Wisata Sub Menu Video Player.....	77
Gambar 4.15 Tampilan Layar Halaman Contact form.....	78
Gambar 4.16 Tampilan Layar Halaman Maps.....	79
Gambar 4.16 Tampilan Layar Halaman Maps Sub Menu Yogyakarta > Purworejo	80



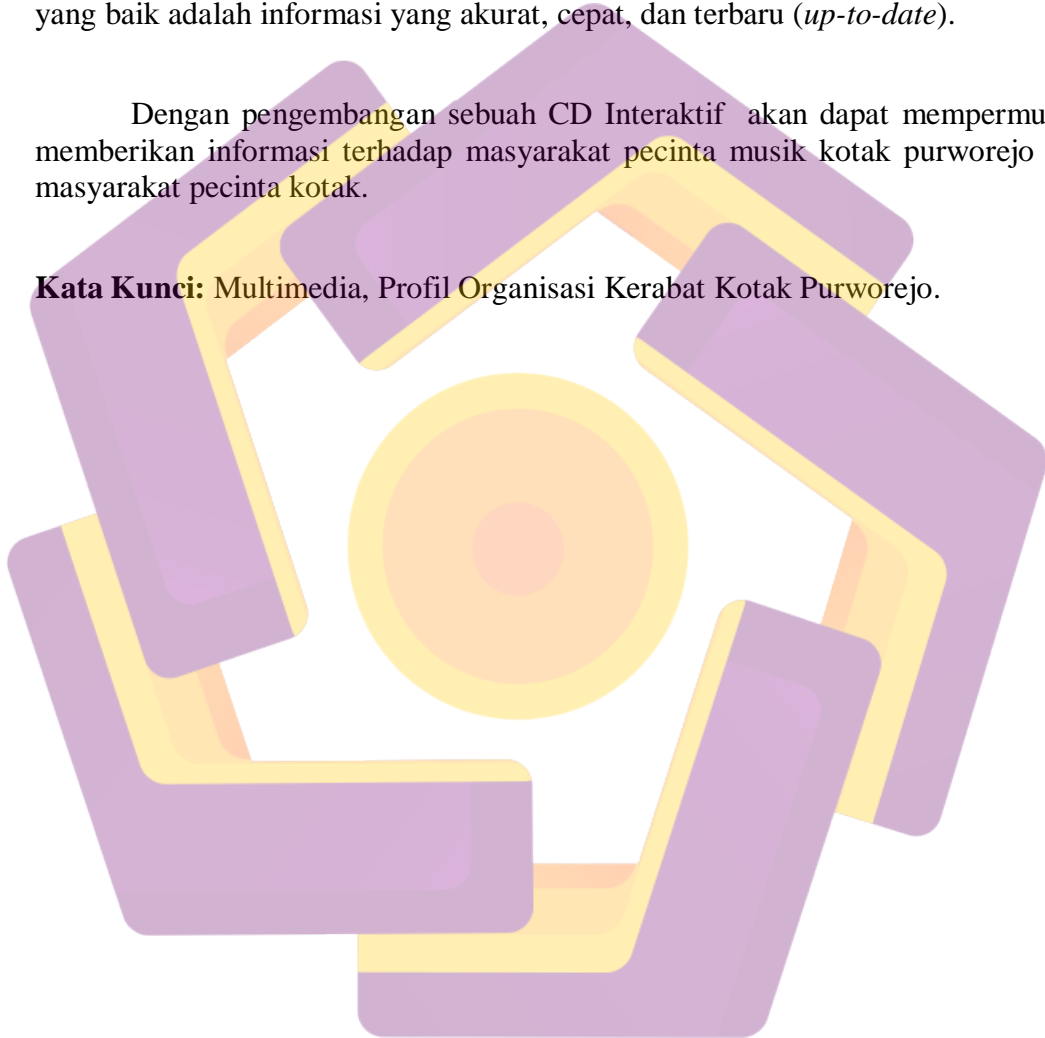
INTISARI

Dalam suatu perusahaan, organisasi, atau instansi, informasi merupakan hal yang sangat penting dalam pengambilan keputusan. Untuk mewujudkan kemajuan perusahaan, organisasi atau instansi tersebut dibuatlah sebuah media promosi yaitu CD Interaktif Company Profile.

Metode penyampaian informasi juga menjadi salah satu penentu baik buruknya suatu informasi atau mutu suatu informasi yang disajikan. Informasi yang baik adalah informasi yang akurat, cepat, dan terbaru (*up-to-date*).

Dengan pengembangan sebuah CD Interaktif akan dapat mempermudah memberikan informasi terhadap masyarakat pecinta musik kotak purworejo dan masyarakat pecinta kotak.

Kata Kunci: Multimedia, Profil Organisasi Kerabat Kotak Purworejo.



ABSTRACT

In a company, organization, or agency, information is very important in decision making. To realize the progress of the company, organization or institution that made a media campaign interactive CD Company Profile.

Methods of delivery of information also become one of determining good and bad of the information or the quality of any information presented. Good information is information that is accurate, fast, and up – date.

Companies organization working or agency in question is the Organisasi Kerabat Kotak Purworejo can be widely known, then designed an interactive CD Company Profile.

Keywords: *Multimedia, Organisasi Kerabat Kotak Purworejo.*

