

**COMPANY PROFIL BERBASIS MULTIMEDIA PADA  
KOKAPURA AVIA YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusunoleh

**Hidayat Kelilauw**

**09.12.3813**

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

**COMPANY PROFIL BERBASIS MULTIMEDIA PADA  
KOKAPURA AVIA YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Hidayat Kelilauw**

**09.12.3813**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Company Profil Berbasis Multimedia Pada  
Kokapura Avia Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hidayat Kelilauw**

**09.12.3813**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 08 Desember 2012

**Dosen Pembimbing**



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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Company Profil Berbasis Multimedia Pada  
Kokapura Avia Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hidayat Kelilauw**

**09.12.3813**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Oktober 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

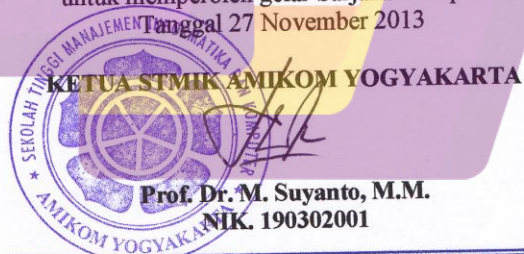
**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK. 190302047

**Drs. Bambang Sudaryatno, MM**  
NIK. 190302029

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**  
NIK. 190302163

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 November 2013

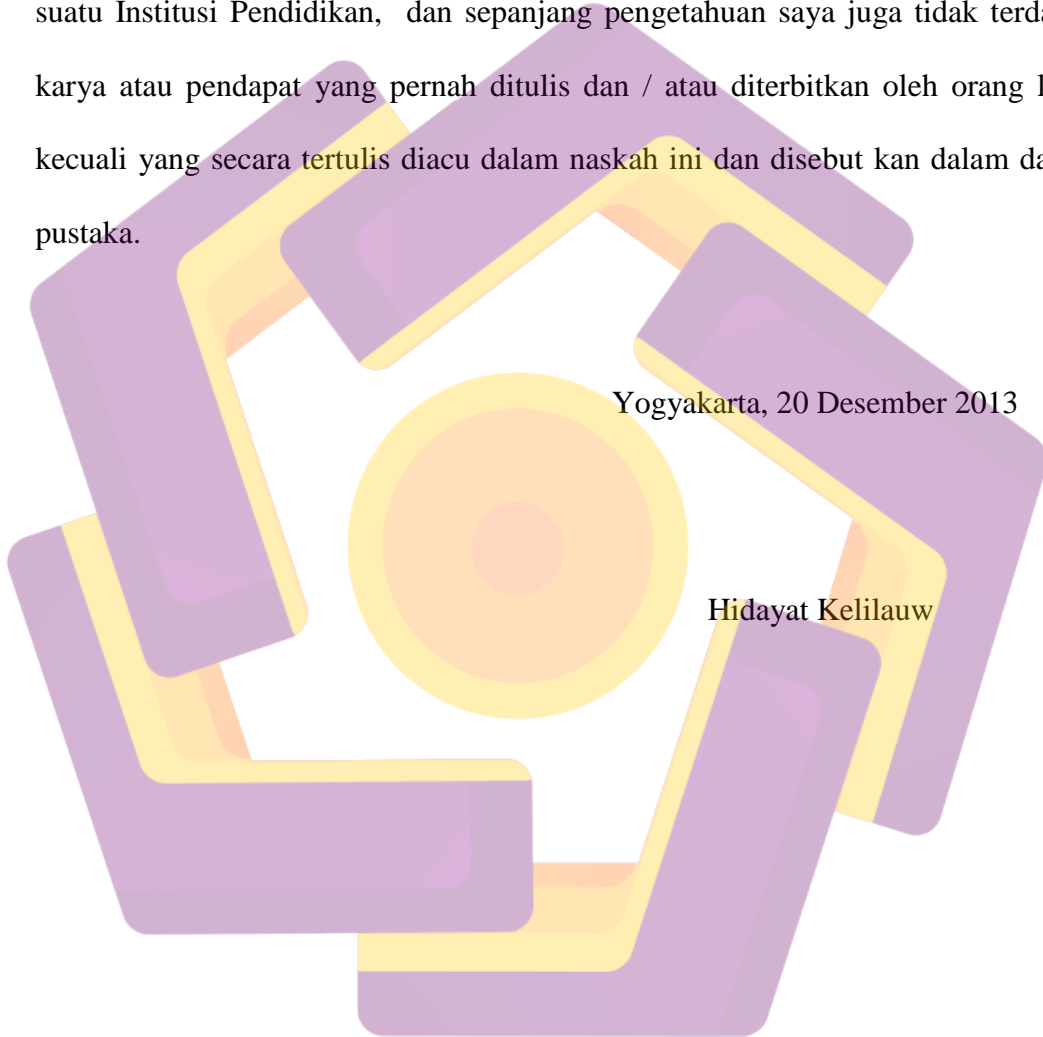


## **PERNYATAAN**

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 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 disebut kan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Desember 2013

Hidayat Kelilauw



## MOTTO

"Jangan pernah takut untuk mencoba, karena segala sesuatu hal berawal dari mencoba"

"Terkadang, kamu harus memaafkan seseorang, bukan karena kamu lemah, namun karena kamu menyadari semua orang melakukan kesalahan"



@Aghilmezaluna

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah Syukur sebagai tanda rasa syukur kepada Allah sang pemilik segalanya atas segala nikmat dan karunianya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Maka

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT.
- Keluarga saya yang tercinta, terutama untuk Ayah saya **Drs. Moh Dien Kelilauw** yang selalu mendukung dan membantu dalam segala aspek.
- Keluarga Besar **STMIK AMIKOM Yogyakarta**.

Terimakasih Kepada :

- Bapak **M. Rudyanto Arief, MT** sebagai dosen pembimbing yang mencurahkan waktu dan pikirannya untuk membimbing perjalanan penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
- Teman - teman **09-S1-05** yang telah memberikan doa dan dukungannya sepenuh hati.

- Terimakasih buat Bang **Oka** yang selalu membantu & memberikan ide2 cemerlang ^\_^.
- Keluarga Besar **Nangka3** atas segala bantuan, doa maupun motivasinya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
- Teman-teman **JUI ( jogjakarta United Indonesi )** yang selalu memberi dukungan.
- Makasih Buat Teman - Teman "**Anggit, Dhian, Doni, Reza Madyan, Ical, irgy, Imam, Hamza, dan Mino,**"
- Terima kasih buat kota "**Yogyakarta**" kota yang nyaman yang buat saya menjadi pribadi yang baik.

Special Thanks To "**BARISAN PARA MANTAN**" yang telah mengisi hari - hariku selama aku di Yogyakarta.

@Aghilmezaluna



## KATA PENGANTAR

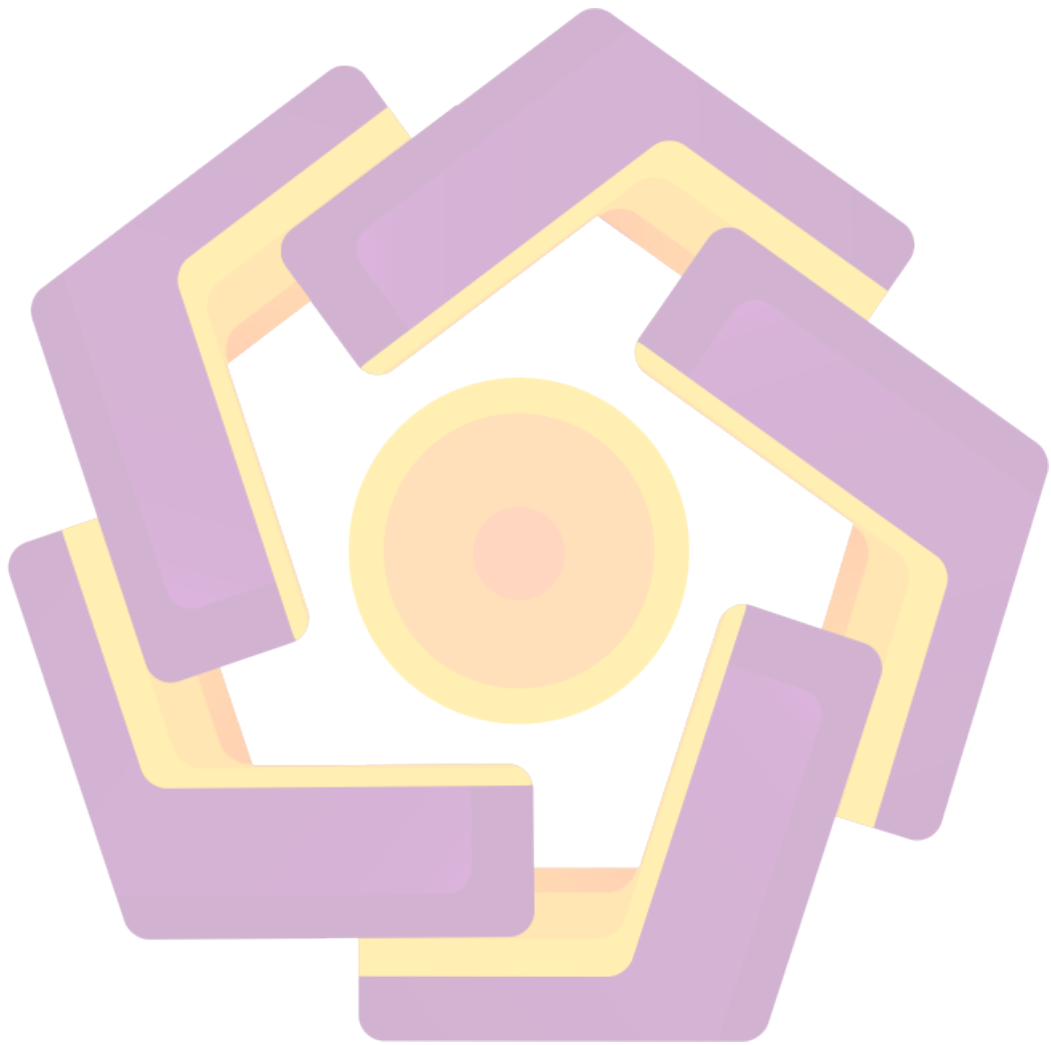
Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberi kanrahmat dan hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta, selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan – kekurangan dan kelamahan - kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini, namun Penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, Desember 2013

**Hidayat Kelilauw**  
**(09.12.3813)**



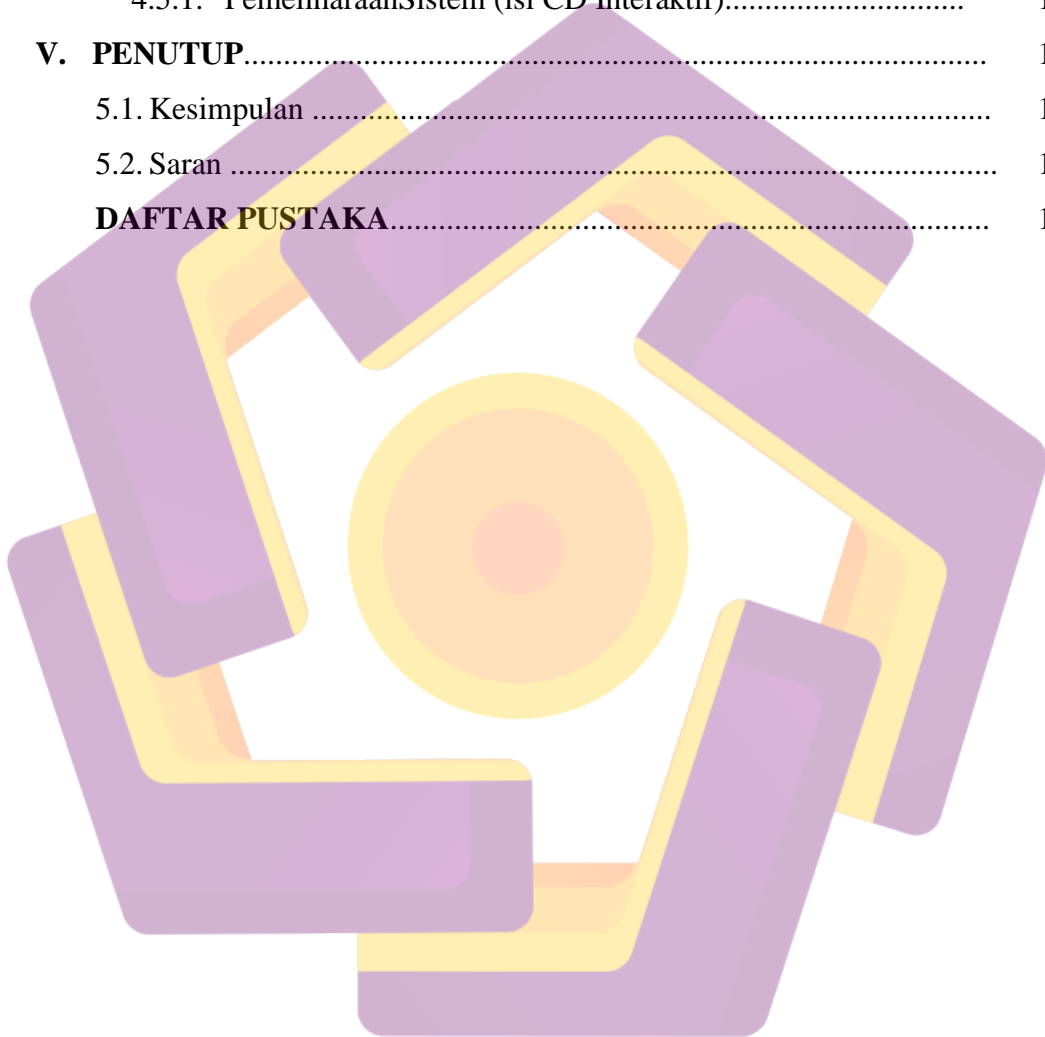
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. LatarBelakangMasalah .....	1
1.2. RumusanMasalah .....	2
1.3. BatasanMasalah .....	2
1.4. TujuanPenelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. MetodePenelitian.....	4
1.7. SistematikaPenulisan .....	7
<b>II. DASAR TEORI</b> .....	9
2.1. Multimedia .....	9
2.1.1. Pengertian Multimedia .....	9
2.1.2. Obyek-obyek Multimedia .....	10
2.1.3. Produk-produk Multimedia .....	12
2.2. Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	13
2.2.1. Struktur Linear .....	13
2.2.2. Struktur Hierarki .....	14

2.2.3. Struktur Piramida .....	14
2.2.4. Struktur Polar .....	15
2.3 Pengembangan Sistem Multimedia .....	15
2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia .....	15
2.3.2. Pendefinisian Masalah Multimedia .....	16
2.3.3. Studi Kelayakan .....	17
2.3.4. Analisis Kebutuhan Sistem .....	17
2.3.5. Merancang Konsep .....	18
2.3.6. Merancang Isi .....	18
2.3.7. Merancang Naskah .....	18
2.3.8. Merancang Grafik .....	19
2.3.9. Memproduksi Sistem Multimedia .....	19
2.3.10. Pengetesan Sistem Multimedia .....	20
2.3.11. Penggunaan Sistem Multimedia .....	21
2.3.12. Pemeliharaan Sistem Multimedia .....	21
2.4 Software yang digunakan .....	21
2.4.1. Adobe Photoshop CS3 .....	21
2.4.2. Adobe Flash CS3 Profesional .....	25
<b>III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....	<b>28</b>
3.1. Gambaran Umum Kokapura Avia .....	28
3.1.1. Sejarah .....	28
3.1.2. Visi dan Misi .....	28
3.1.3. Struktur Organisasi .....	30
3.2. Gambaran Umum Tentang Sistem Promosi Kokapura Avia .....	30
3.2.1. Sistem Promosi Kokapura Avia .....	30
3.3. Analisis Sistem .....	31
3.3.1. Identifikasi Masalah .....	31
3.3.2. Analisis PIECES .....	32
3.3.2.1. Analisis Kinerja (Performance) .....	32
3.3.2.2. Analisis Informasi (Information) .....	34
3.3.2.3. Analisis Ekonomi (Economic) .....	35

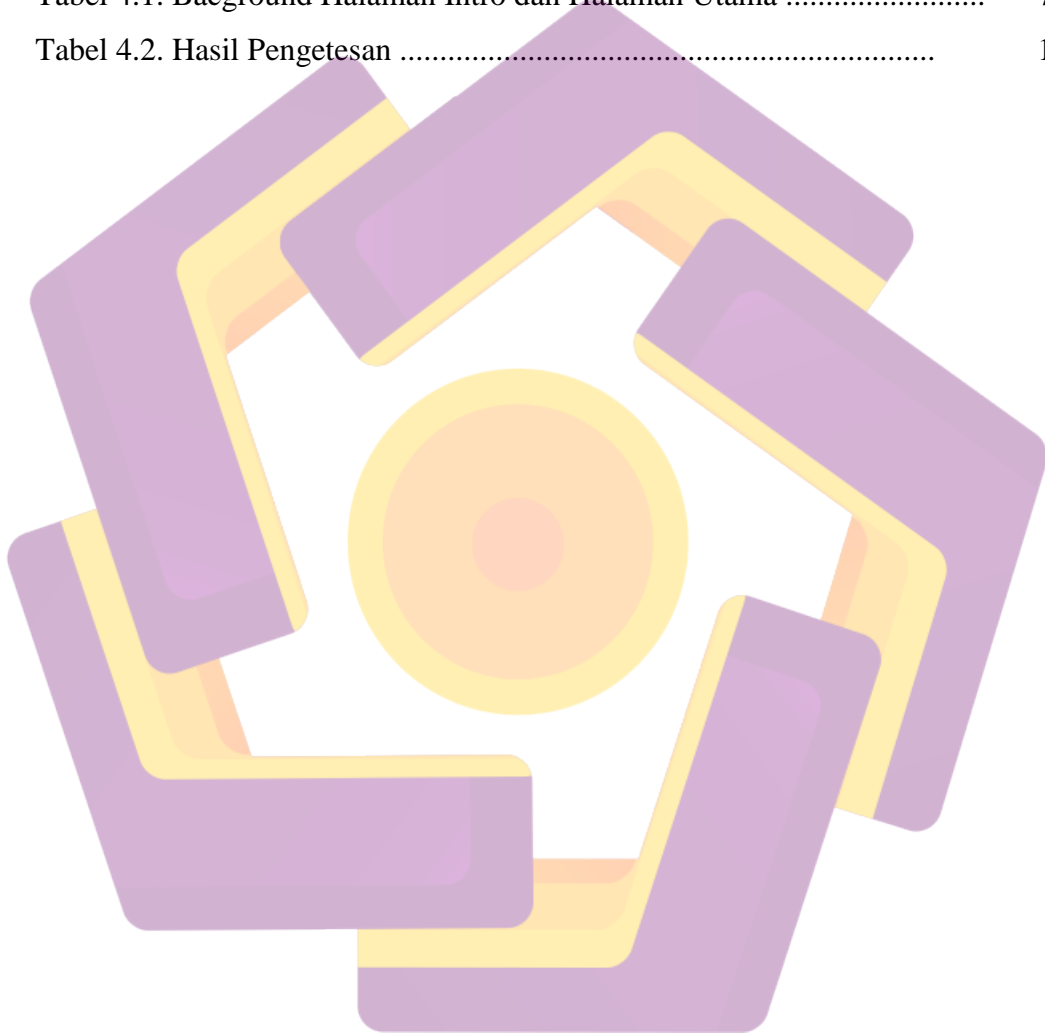
3.3.2.4. Analisis Pengendalian (Control) .....	36
3.3.2.5. Analisis Efisiensi (Efficiency) .....	38
3.3.2.6. Analisis Pelayanan (Services) .....	38
3.3.3. Hasil Analisis PIECES .....	38
3.3.4. Analisis Kebutuhan Sistem .....	40
3.3.4.1. Kebutuhan Fungsional .....	40
3.3.4.2. Kebutuhan non-Fungsional .....	41
3.3.5. Analisis Kelayakan Sistem .....	43
3.3.5.1. Analisis Kelayakan Teknologi .....	43
3.3.5.2. Analisis Kelayakan Operasional .....	44
3.3.5.3. Analisis Kelayakan Hukum .....	44
3.3.5.4. Analisis Kelayakan Ekonomi .....	44
3.4. Perancangan .....	50
3.4.1. Merancang Konsep .....	50
3.4.2. Merancang Isi .....	51
3.4.2.1. Diagram .....	52
3.4.3. Merancang Naskah .....	55
3.4.4. Merancang Grafik .....	59
<b>IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>70</b>
4.1. Implementasi Sistem .....	70
4.1.1. Skema Pembuatan Aplikasi .....	71
4.1.2. Pembuatan Background .....	71
4.1.3. Pembuatan Tombol .....	76
4.1.4. Mengintegrasikan Semua Elemen-elemen yang akan di publikasi (ditampilkan) atau yang akan dipakai ke Adobe Flash CS3 .....	82
4.1.5. Pembuatan Animasi .....	89
4.1.6. Publish Menjadi Format .exe .....	93
4.2. Manual Program .....	95
4.2.1. Tampilan Halaman Intro dan Halaman Utama .....	95
4.2.2. Tampilan Halaman Profil .....	97

4.2.3. Tampilan Halaman Struktur Organisasi .....	98
4.2.4. Tampilan Halaman Usaha Perusahaan .....	98
4.3. Mengetes Sistem .....	105
4.4. Menggunakan Sistem .....	107
4.5. Memelihara Sistem .....	108
4.5.1. Pemeliharaan Sistem (isi CD Interaktif).....	108
<b>V. PENUTUP</b> .....	109
5.1. Kesimpulan .....	109
5.2. Saran .....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	111



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rincian Biaya Perancangan .....	45
Tabel 3.2. Biaya Manfaat .....	47
Tabel 3.3. Hasil Analisis .....	50
Tabel 3.4. Naskah Kokapura Avia .....	56
Tabel 4.1. Background Halaman Intro dan Halaman Utama .....	72
Tabel 4.2. Hasil Pengetesan .....	106



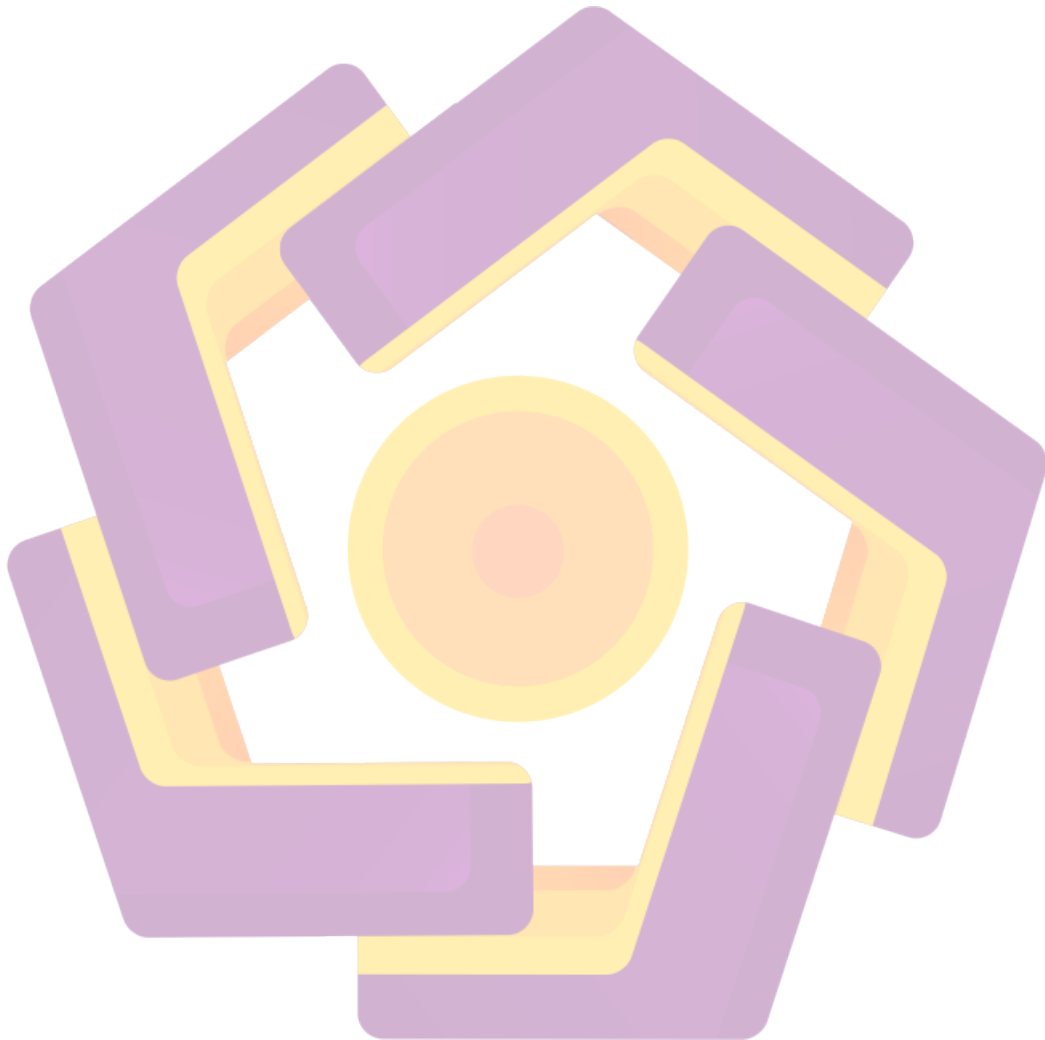
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Skema Pembuatan Aplikasi .....	6
Gambar 2.1.	Desain Linear .....	13
Gambar 2.2.	Desain Hierarki .....	14
Gambar 2.3.	Desain Piramida .....	14
Gambar 2.4.	Desain Polar .....	15
Gambar 2.5.	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia .....	16
Gambar 2.6.	Jendela Kerja Adobe Photoshop CS3 .....	22
Gambar 2.7.	Tampilan Awal Adobe Flash CS3 Profesional .....	25
Gambar 2.8.	Tampilan Layar Kerja Adobe Flash CS3 Profesional ....	26
Gambar 3.1.	Struktur Organisasi Kokapura Avia .....	30
Gambar 3.2.	Diagram Alur Struktur Hierarki Kokapura Avia .....	53
Gambar 3.3.	Sketsa Halaman Intro .....	60
Gambar 3.4.	Sketsa Halaman Utama .....	61
Gambar 3.5.	Sketsa Halaman Profil .....	62
Gambar 3.6.	Sketsa Halaman Struktur Organisasi .....	63
Gambar 3.7.	Sketsa Halaman Unit Usaha Anggota .....	64
Gambar 3.8.	Sketsa Halaman Simpan Pinjam .....	65
Gambar 3.9.	Sketsa Halaman Mini Market .....	66
Gambar 3.10.	Sketsa Halaman Foto Copy .....	66
Gambar 3.11.	Sketsa Halaman Unit Usaha non-Anggota .....	67
Gambar 3.12.	Sketsa Halaman Unit Usaha Ground Handing.....	68
Gambar 4.1.	Skema Pembuatan Aplikasi .....	71
Gambar 4.2.	File Open Adobe Photoshop CS3 .....	74
Gambar 4.3.	Pemilihan Gambar .....	74
Gambar 4.4.	Warna Transparan pada Image .....	75
Gambar 4.5.	Tombol 6 .png .....	76



Gambar4.6.	Pengaturan Layer .....	77
Gambar4.7.	Pembuatan Layer .....	78
Gambar4.8.	Pembuatan Tombol dengan Raudended Tools .....	79
Gambar4.9.	Pembuatan Tombol (1) .....	79
Gambar4.10.	Pemberian Style Pada Tombol .....	80
Gambar4.11.	Save Pada Tombol .....	81
Gambar4.12.	Tombol 3 .png .....	81
Gambar4.13.	Tombol 4 .png .....	81
Gambar4.14.	Tombol 2 .png .....	82
Gambar4.15.	Tombol 5 .png .....	82
Gambar4.16.	Pembuatan File New Action Script 2.0 .....	83
Gambar4.17.	Tampilan Awal Setelah Membuka Action Script 2.0 .....	84
Gambar 4.18.	Mengimport Tombol Kedalam Library .....	85
Gambar4.19.	Menjadikan Tombol Bertype Button .....	86
Gambar4.20.	Pembuatan Up, Over, Down Pada Tombol .....	87
Gambar4.21.	Pemilihan Obyek .....	90
Gambar4.22.	Pembuatan Efek Animasi .....	92
Gambar4.23.	Publish Setting Pada Aplikasi .....	95
Gambar4.24.	Tampilan Halaman Intro .....	96
Gambar4.25.	Tampilan Halaman Utama .....	96
Gambar4.26.	Tampilan Halaman Profil .....	97
Gambar4.27.	Tampilan Halaman Struktur Organisasi .....	98
Gambar4.28.	Tampilan Halaman Usaha .....	98
Gambar4.29.	Tampilan Halaman Simpan Pinjam .....	99
Gambar4.30.	Tampilan Halaman Mini Market .....	99
Gambar4.31.	Tampilan Halaman Foto Copy .....	100
Gambar 4.32.	Tampilan Halaman Usaha non-Anggota .....	100
Gambar 4.33.	Tampilan Halaman Asuransi Penerbangan .....	101
Gambar 4.34.	Tampilan Halaman Kafetaria .....	102
Gambar 4.35.	Tampilan Halaman Tour & Travel .....	102
Gambar 4.36.	Tampilan Halaman Pujasera .....	103

Gambar 4.37.	Tampilan Halaman Parkir .....	103
Gambar 4.38.	Tampilan Halaman Porter Service .....	104
Gambar 4.39.	Tampilan Halaman Service AC .....	104
Gambar 4.40.	Tampilan Halaman Groundhandling .....	105



## INTISARI

Banyak cara dalam penyampaian informasi dan promosi, salah satunya dengan cara melalui penyuluhan dan penyebaran brosur, tetapi hal demikian tidak efektif dan efisien, karena membuang banyak waktu, tenaga, biaya, dan pemborosan sumber daya manusia. Organisasi KOKUPURA AVIA belum menemukan cara yang tepat dalam media promosi dan penyampaian informasi.

Oleh karena itu agar penyampaian informasi dan promosinya lebih mudah, efektif dan efisien, saya membuat Company Profile berbasis Multimedia sebagai media informasi dan promosi organisasi KOKUPURA AVIA. Dimulai dari pengumpulan data, analisis sistem, pembuatan sistem, implementasi dan pengujian sistem.

Dengan menggunakan Media Interaktif sebagai sarana informasi dan promosi pada organisasi KOKUPURA AVIA, penyampaian informasi dan cara promosi akan lebih mudah, efektif dan efisien, karena tidak membuang banyak waktu, biaya dan sumber daya dalam penyampaian informasi dan promosi organisasi.

**Kata Kunci:** Media Interaktif, Promosi, Organisasi

## ABSTRACT

*There are many ways in the delivery of information and promotion, one way through are by counseling and distribution of brochures, but these are not effective and efficient, because it can waste a lot of time, effort, money, and waste of human resources. KOKUPURA AVIA organization have yet to find the right way in media promotion and delivery of information.*

*Because of it, in order to make delivery of information and the promotion can be more easily, effectively and efficiently, I make Company Profile that based on Multimedia as a media of information and promotion of KOKUPURA AVIA organization. Starting from the collection of data, system analysis, system creation, implementation and testing of the system.*

*With using Interactive Media as a tool of information and promotion of the KOKUPURA AVIA organization, the delivery of information and the promotion will be easier, effective and efficient, because it doesn't waste a lot of time, money and resources in the delivery of information and promotion of the organization.*

*Key Words: Interactive Media, Promotion Organization*

