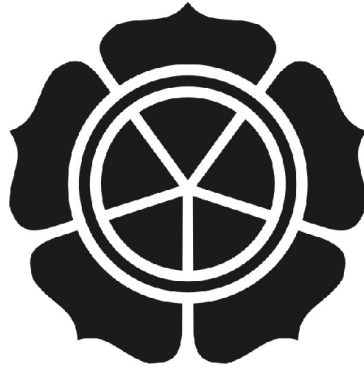


**MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA
CV. KARYA MANDIRI (GENERAL KONTRAKTOR) - YOGYAKARTA
SKRIPSI**



disusun oleh

Salju Andika Warna

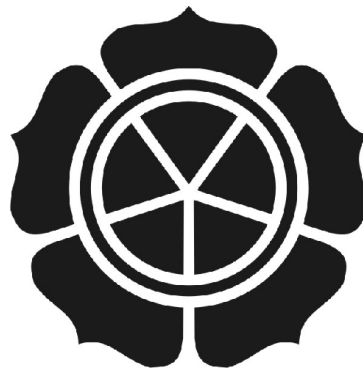
08.11.2527

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA
CV. KARYA MANDIRI (GENERAL KONTRAKTOR) - YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Salju Andika Warna

08.11.2527

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA
CV. KARYA MANDIRI (GENERAL KONTRAKTOR)- YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Salju Andika Warna

08.11.2527

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Mei 2014

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA
CV. KARYA MANDIRI (GENERAL KONTRAKTOR) - YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Salju Andika Warna

08.11.2527

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 19 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190000001

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 2 Juni 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

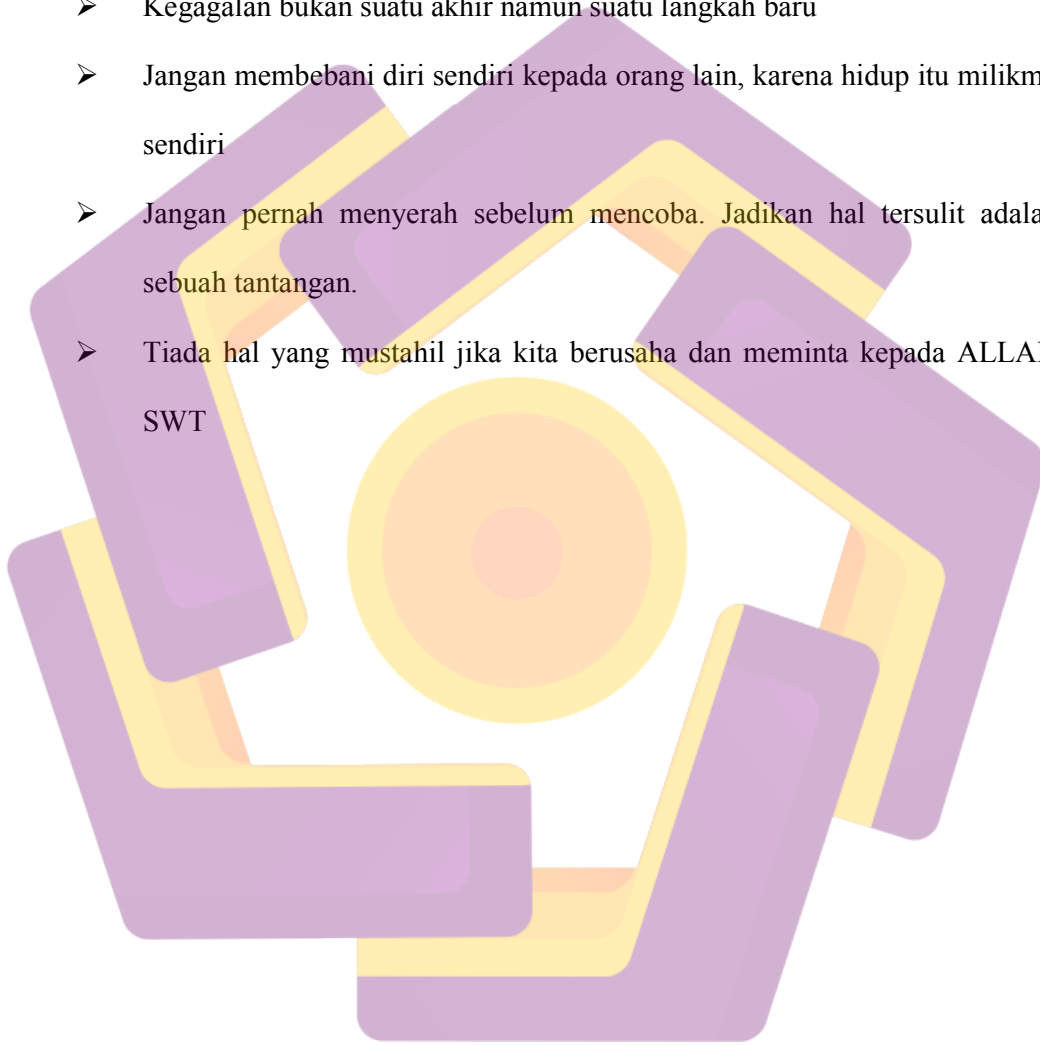
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat 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, 15 Mei 2014

Salju Andika Warna
NIM. 08.11.2527

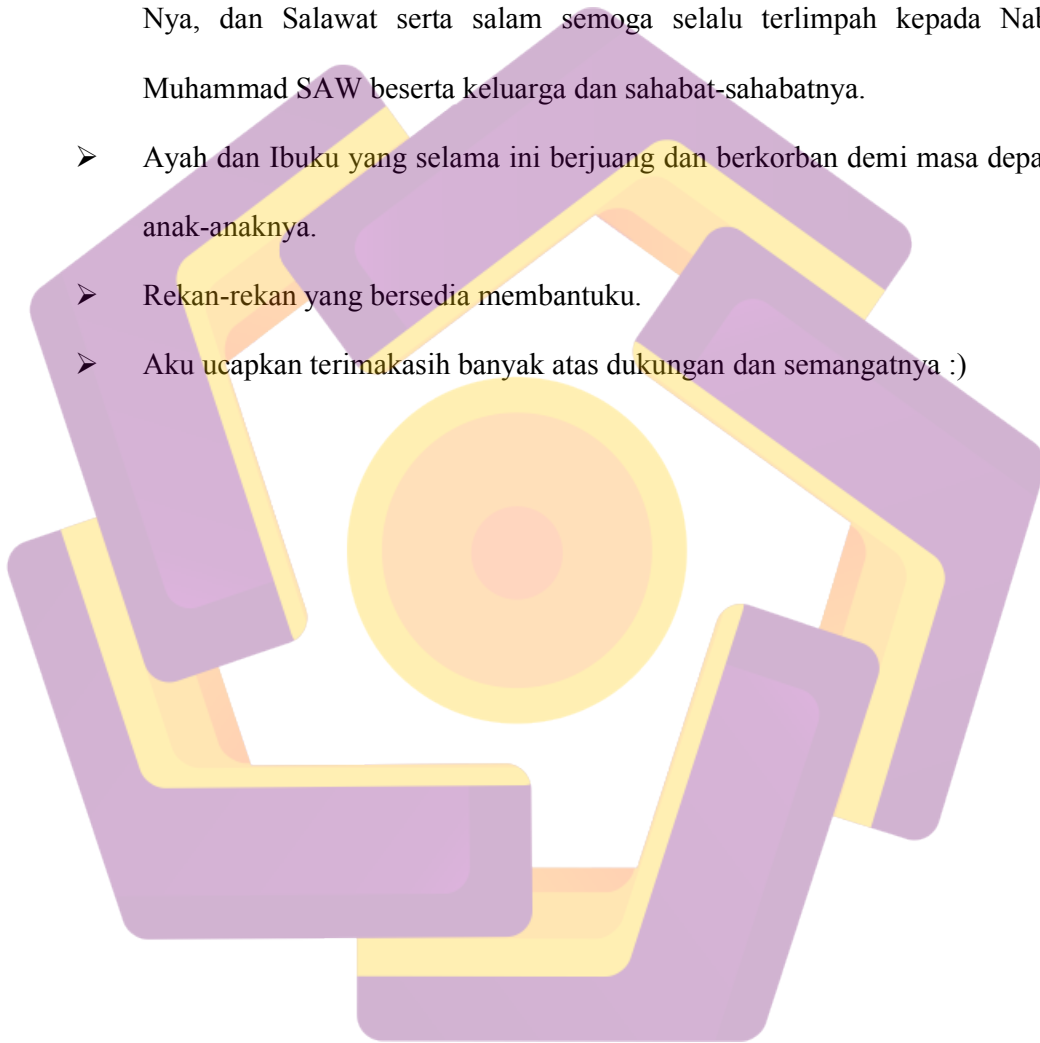
MOTTO

- Jadilah dirimu sendiri
- Kegagalan bukan suatu akhir namun suatu langkah baru
- Jangan membebani diri sendiri kepada orang lain, karena hidup itu milikmu sendiri
- Jangan pernah menyerah sebelum mencoba. Jadikan hal tersulit adalah sebuah tantangan.
- Tiada hal yang mustahil jika kita berusaha dan meminta kepada ALLAH SWT



PERSEMBAHAN

- Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat, karunia, dan pertolongannya, dan Salawat serta salam semoga selalu terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.
- Ayah dan Ibuku yang selama ini berjuang dan berkorban demi masa depan anak-anaknya.
- Rekan-rekan yang bersedia membantuku.
- Aku ucapkan terimakasih banyak atas dukungan dan semangatnya :)



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah S.W.T yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan laporan skripsi dengan judul Media Informasi Berbasis Multimedia Pada CV. Karya Mandiri (General Kontraktor) -Yogyakarta ini sesuai dengan yang sudah direncanakan.

Penulisan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

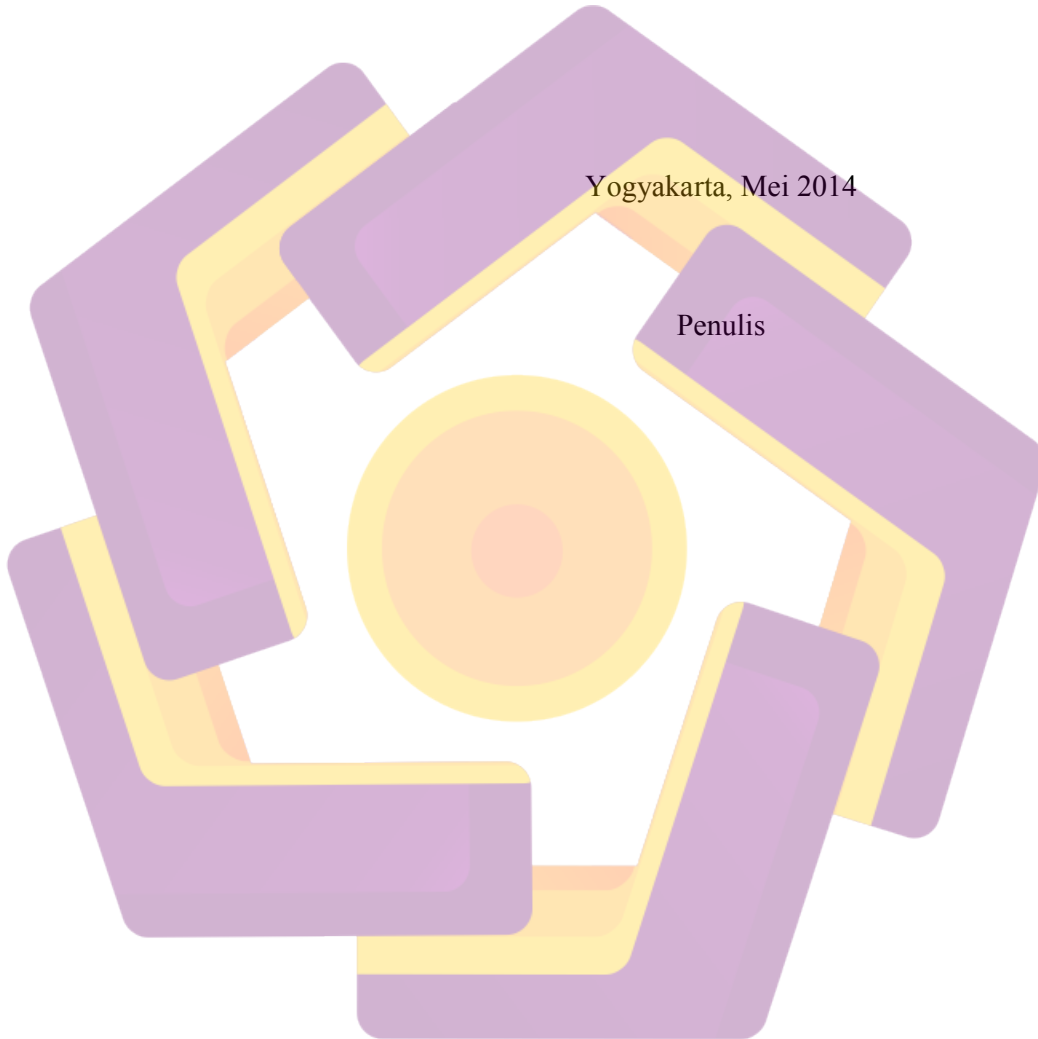
Pada kesempatan ini penulis memberikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM selaku Direktur STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
3. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, cinta, dukungan, dan motivasi.
4. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah.
5. Semua pihak yang telah member dukungan sehingga penyusunan laporan skripsi dapat diselesaikan dengan baik.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini, dapat berguna dan bermanfaat terutama bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta, juga rekan-rekan, serta pihak-pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Mei 2014

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Metode Pengumpulan Data	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1. Pengertian Multimedia	7
2.1.2. Unsur-unsur Multimedia	8
2.2. Struktur Aliran Aplikasi Multimedia	9
2.3. Tahap Pengembangan Sistem Multimedia	13
2.4. Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	16
2.4.1. Adobe Flash CS3 Professional	16
2.4.2. <i>Adobe Photoshop CS3</i>	18
2.5. <i>Unit Testing</i>	20

2.6. Teori Analisis.....	21
--------------------------	----

BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

3.1. Definisi Analisis Sistem.....	25
3.1.1 Analisis SWOT	25
3.1.2. Analisis Kebutuhan (<i>Requirement Analisis</i>)	26
3.1.2.1. Kebutuhan Fungsional (<i>Funcional Requirements</i>)	27
3.1.2.2. Kebutuhan Non-Fungsional (<i>Non-Funcional Requirements</i>).....	27
3.2. Study Kelayakan	31
3.2.1. Faktor Kelayakan Teknis	31
3.2.2. Faktor Kelayakan Operasional.....	31
3.2.3. Faktor Kelayakan Hukum	32
3.2.4. Faktor Kelayakan Jadwal.....	32
3.2.5. Faktor Kelayakan Strategi.....	32
3.2.6. Analisis Biaya dan Manfaat	32
3.3. <i>Metode Analisis Biaya dan Manfaat</i>	36
3.4. Perancangan Sistem.....	41
3.4.1. Merancang konsep.....	41
3.4.2. Merancang Isi.....	42
3.4.3. Merancang Grafik.....	43
3.5. Flowchart.....	48

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

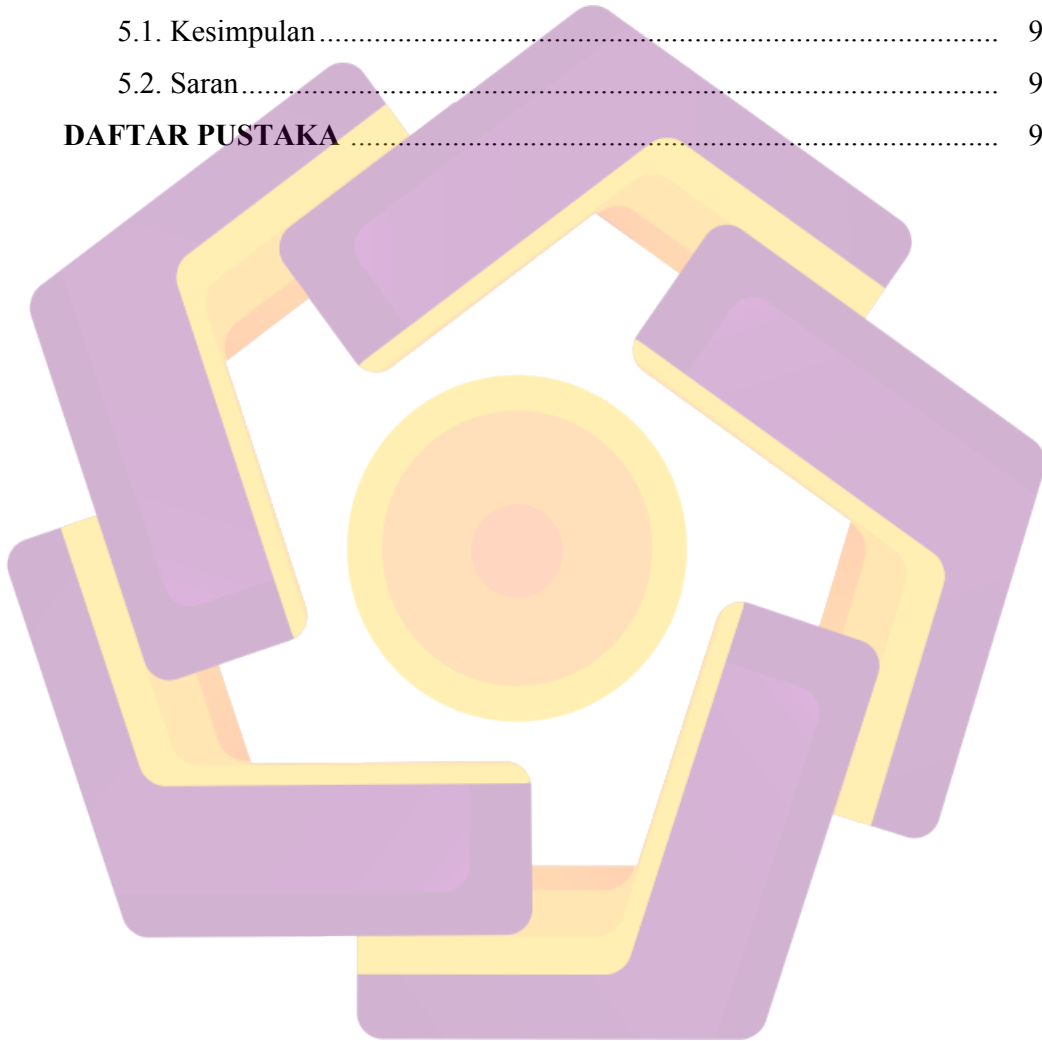
4.1. Implementasi Pembuatan Media.....	51
4.1.1. Pembuatan Aset.....	51
4.1.2. Pembuatan Media	56
4.2. Pembahasan Tampilan dan <i>Listing</i> Program	63
4.2.1. <i>Interface</i>	63
4.2.2. <i>Game Screen</i>	64
4.2.3. <i>Listing</i> Program	68
4.2.4. <i>Exporting</i> Aplikasi <i>Game</i> Aku Anak Indonesia.....	78
4.3. Implementasi.....	79

4.3.1. Manual Instalasi	80
4.3.2. Panduan Menggunakan <i>Game</i> Aku Anak Indonesia.....	80
4.3.3. Kiat Pemeliharaan <i>Game</i> Aku Anak Indonesia	87
4.3.4. Pengujian Metode Black Box <i>Testing</i>	88

BAB V PENUTUP

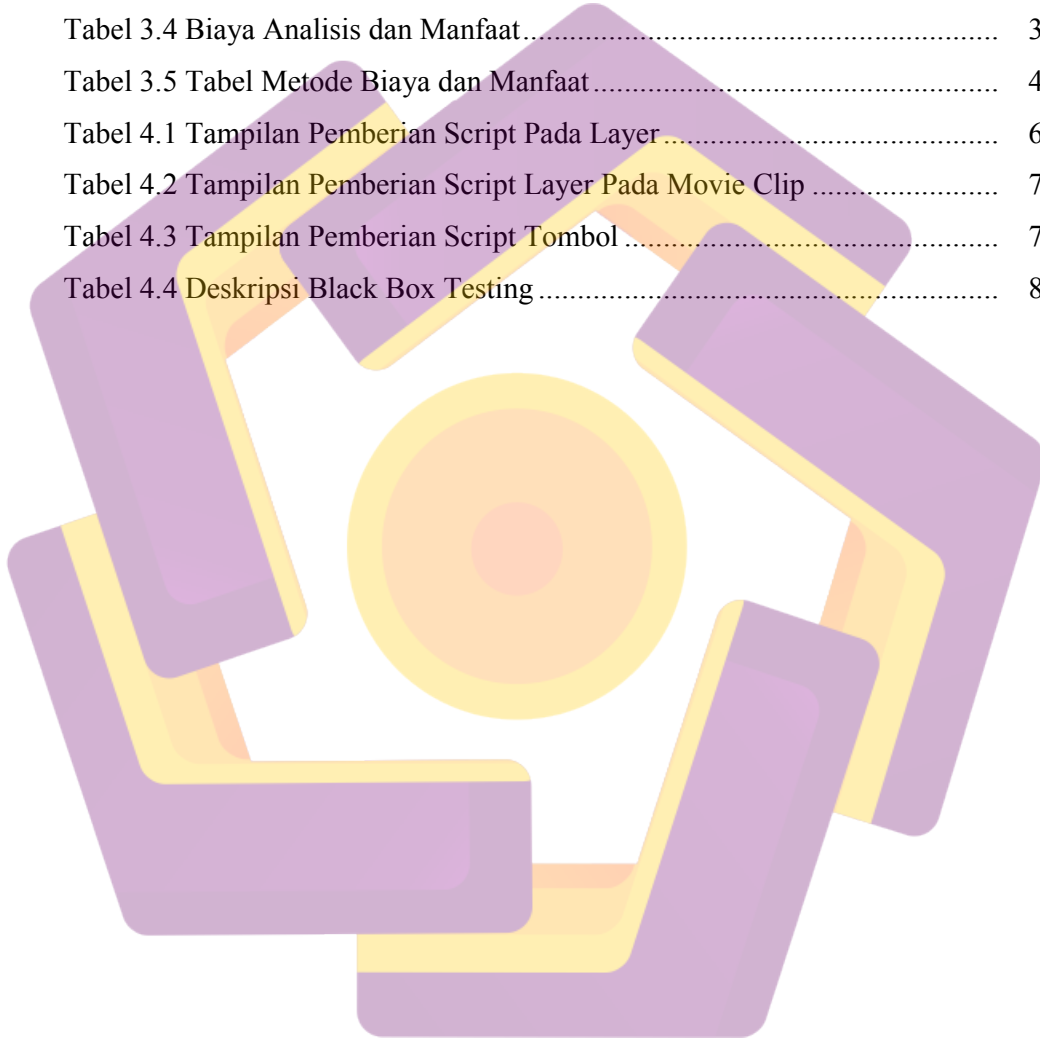
5.1. Kesimpulan.....	91
5.2. Saran.....	92

DAFTAR PUSTAKA	94
-----------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware.....	28
Tabel 3.2 Software yang dibutuhkan	29
Tabel 3.3 Biaya Brainware.....	30
Tabel 3.4 Biaya Analisis dan Manfaat.....	34
Tabel 3.5 Tabel Metode Biaya dan Manfaat	41
Tabel 4.1 Tampilan Pemberian Script Pada Layer.....	69
Tabel 4.2 Tampilan Pemberian Script Layer Pada Movie Clip	73
Tabel 4.3 Tampilan Pemberian Script Tombol.....	77
Tabel 4.4 Deskripsi Black Box Testing	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	10
Gambar 2.2 Struktur Heirarkis	11
Gambar 2.3 Struktur Piramida.....	11
Gambar 2.4 Struktur Polar	12
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	15
Gambar 2.6 Jendela Utama Adobe Flash CS3 Professional	16
Gambar 2.7 Adobe Photoshop CS3	18
Gambar 3.1 Rancangan Menu Utama.....	44
Gambar 3.2 Rancangan Beranda	44
Gambar 3.3 Rancangan Profil	45
Gambar 3.4 Rancangan Kontak.....	45
Gambar 3.5 Rancangan Sertifikat.....	46
Gambar 3.6 Rancangan Legalitas	46
Gambar 3.7 Rancangan Peralatan.....	47
Gambar 3.8 Rancangan Organisasi.....	47
Gambar 3.9 Rancangan Proyek	48
Gambar 3.10 Rancangan Flowchart	49
Gambar 4.1 Tampilan Logo CV. Karya Mandiri	53
Gambar 4.2 Background Media	53
Gambar 4.3 Tombol Utama.....	54
Gambar 4.4 Prinscreen Akta Perusahaan.....	54
Gambar 4.5 Printsreen Sertifikat Perusahaan	54
Gambar 4.6 Printsreen Gambar Kantor.....	55
Gambar 4.7 Printsreen Data Peralatan	55
Gambar 4.8 Printsreen Data Struktur Organisasi.....	55
Gambar 4.9 Halaman Awal Adobe Flash CS3.....	56
Gambar 4.10 Layar Kerja dan Properties pada Adobe Flash CS3	57
Gambar 4.11 Import File ke Flash.....	58
Gambar 4.12 Pemilihan File yang Akan di Import	58

Gambar 4.13 Klik Kanan Pada Objek Yang Akan di Convert.....	59
Gambar 4.14 Pemilihan Movie Clip atau Button	60
Gambar 4.15 Masukan Objek Pada Frame 1.....	61
Gambar 4.16 Penambahan Frame.....	62
Gambar 4.17 Pemberian Efek Motion dan Shape	63
Gambar 4.18 Tampilan Interface Menu Pada Flash	64
Gambar 4.19 Tampilan Beranda.....	65
Gambar 4.20 Tampilan Profil.....	65
Gambar 4.21 Tampilan Kontak	66
Gambar 4.22 Tampilan Sertifikat	66
Gambar 4.23 Tampilan Legalitas	67
Gambar 4.24 Tampilan Peralatan	67
Gambar 4.25 Tampilan Organisasi	68
Gambar 4.26 <i>Tampilan Pemberian Script Pada frame</i>	69
Gambar 4.27 Tampilan Pemberian Script Tombol.....	76
Gambar 4.28 Tampilan Publish Setting	78
Gambar 4.29 Tampilan Preview Publish Setting	79
Gambar 4.30 Tampilan Hasil Publish.....	79
Gambar 4.31 Icon Program media CV Karya Mandiri.....	81
Gambar 4.32 Tampilan Menu Utama	81
Gambar 4.33 Tampilan Beranda.....	82
Gambar 4.34 Tampilan Profil.....	82
Gambar 4.35 Tampilan Moto	83
Gambar 4.36 Tampilan Visi dan Misi	84
Gambar 4.37 Tampilan Kontak	84
Gambar 4.38 Tampilan Sertifikat	85
Gambar 4.39 Tampilan Legalitas	86
Gambar 4.40 Tampilan Peralatan	86
Gambar 4.41 Tampilan Struktur Organisasi	87

INTISARI

Perkembangan sebuah teknologi informasi sangatlah cepat. Berbagai media informasi dan aplikasi telah dikembangkan dan di modifikasi agar sesuai dengan kebutuhan dan kegunaannya. Hal ini mendorong para vendor pembuat aplikasi untuk selalu dapat menciptakan aplikasi-aplikasi bermutu tinggi. Salah satunya adalah aplikasi Media Informasi Berbasis Multimedia pada CV. Karya Mandiri. Pada saat ini perusahaan tersebut membutuhkan sekali aplikasi yang akan saya buat untuk membantu mengembangkan proyeknya dibidang Kontraktor sehingga dapat membangun dan mempublikasikan perusahaan tersebut hingga menjadi perusahaan yang solid.

Maka dengan ini dirancanglah sebuah aplikasi multimedia yaitu media informasi berbasis multimedia pada CV. Karya Mandiri agar lebih terlihat menarik, efektif, inovatif dan lebih efisien dalam kinerja perusahaan kedepan.

Dengan ini diharapkan kedepan Media Informasi Berbasis Multimedia ini dapat membantu marketing perusahaan dalam perkenalan perusahaan tersebut Cleo Photography kepada para client serta kepada para vendor-vendor yang akan menjalin kerjasama maupun Pemerintah. Sehingga perusahaan ini dapat dikenal dengan baik menjadi perusahaan yang solid

Kata Kunci : Multimedia, *Company Profil*, CV Karya Mandiri

ABSTRACT

The development of an information technology very quickly . Various media information and amplification have been developed and modified to fit the needs and usefulness . This encourages the vendor of amplification to always be able to create high-quality amplification - amplification . One is the amplification Media Multimedia Information Based on the CV . Karya Mandiri . At this time the company will require amplification once I created to help develop projects in the field so that the contractor can build and publish the company to be a solid company .

So with this multimedia is designed a media amplification -based multimedia information on the CV . Karya Mandiri to be more visible attractive , effective , innovative and more evisien the company's future performance .

With the expected fore -Based Multimedia Information Media marketing company can help the company in Cleo Photography introduction to the client and to the vendors who will establish cooperation and the Government . So the company is well known to be a solid company

Keywords: *Multimedia, Company Profil, CV Karya Mandiri*

