

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE BAND “PERMEN  
UNTUK FUNNY” BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hendra Priyantoro**

**09.12.3978**

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

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE BAND “PERMEN  
UNTUK FUNNY” BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Hendra Priyantoro**

**09.12.3978**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE BAND “PERMEN UNTUK  
FUNNY” BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hendra Priyantoro**

**09.12.3978**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 Oktober 2012

**Dosen Pembimbing,**



**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302105**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN COMPANY PROFILE BAND “PERMEN UNTUK FUNNY” BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hendra Priyantoro**

**09.12.3978**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Mei 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom**  
**NIK. 190302008**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302105**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 Mei 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

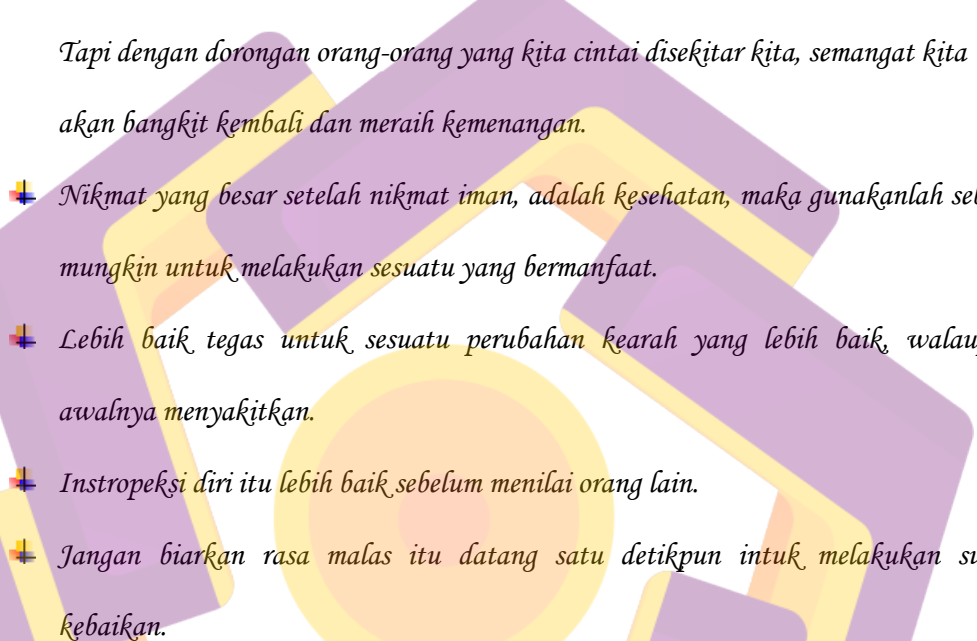
## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 Instansi 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, 10 Juni 2013

Hendra Priyantoro  
NIM. 09.12.3978

## HALAMAN MOTTO

- 
- ✦ *Tidak ada kalah atau menang, yang ada mau berusaha atau tidak.*
  - ✦ *Dalam kehidupan, manusia terkadang mudah mengeluh dan menyerah pada keadaan. Tapi dengan dorongan orang-orang yang kita cintai disekitar kita, semangat kita akan bangkit kembali dan meraih kemenangan.*
  - ✦ *Nikmat yang besar setelah nikmat iman, adalah kesehatan, maka gunakanlah sebaik mungkin untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat.*
  - ✦ *Lebih baik tegas untuk sesuatu perubahan kearah yang lebih baik, walaupun awalnya menyakitkan.*
  - ✦ *Instropeksi diri itu lebih baik sebelum menilai orang lain.*
  - ✦ *Jangan biarkan rasa malas itu datang satu detikpun untuk melakukan suatu kebaikan.*

## HALAMAN PERSEMBAHAN



*Skripsi ini bukanlah sesuatu yang terbaik, namun Hendra Priyantoro mempersembahkan skripsi ini khusus kepada :*

- ♣ *Allah SWT yang telah memberikan beribu anugerah terutama anugerah iman dan islam serta kesehatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.*
- ♣ *Ibunda Sumarlina dan Ayahanda Mugiyarto. Darah, air mata, susu, do'a dan keringatnya ada melekat ditubuhku.*
- ♣ *Teman-teman genk Jangkrik Production Agus, Bagus, Arip, Dikau, Aldi, Fudholi, Tofa, Shandy, dan yang lainnya. Terima kasih atas dukungan dan doanya. Kalianlah yang selalu ada untuk menghiburku di saat sedang suntuk.*
- ♣ *Teman-teman kampus angkatan 2009 yang tidak bisa di sebutkan satu-satu, terima kasih untuk semua kenangannya. Kelas kita kekeluargaannya memang TOP abis.*
- ♣ *Seluruh keluarga besar dan para sahabatku yang tidak bisa diSebutkan namun selalu memberikan dukungan kepadaku, terima kasih semuanya.*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum wr.wb.*

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK "AMIKOM"  
Yogyakarta.



2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-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, 10 Juni 2013

Penulis

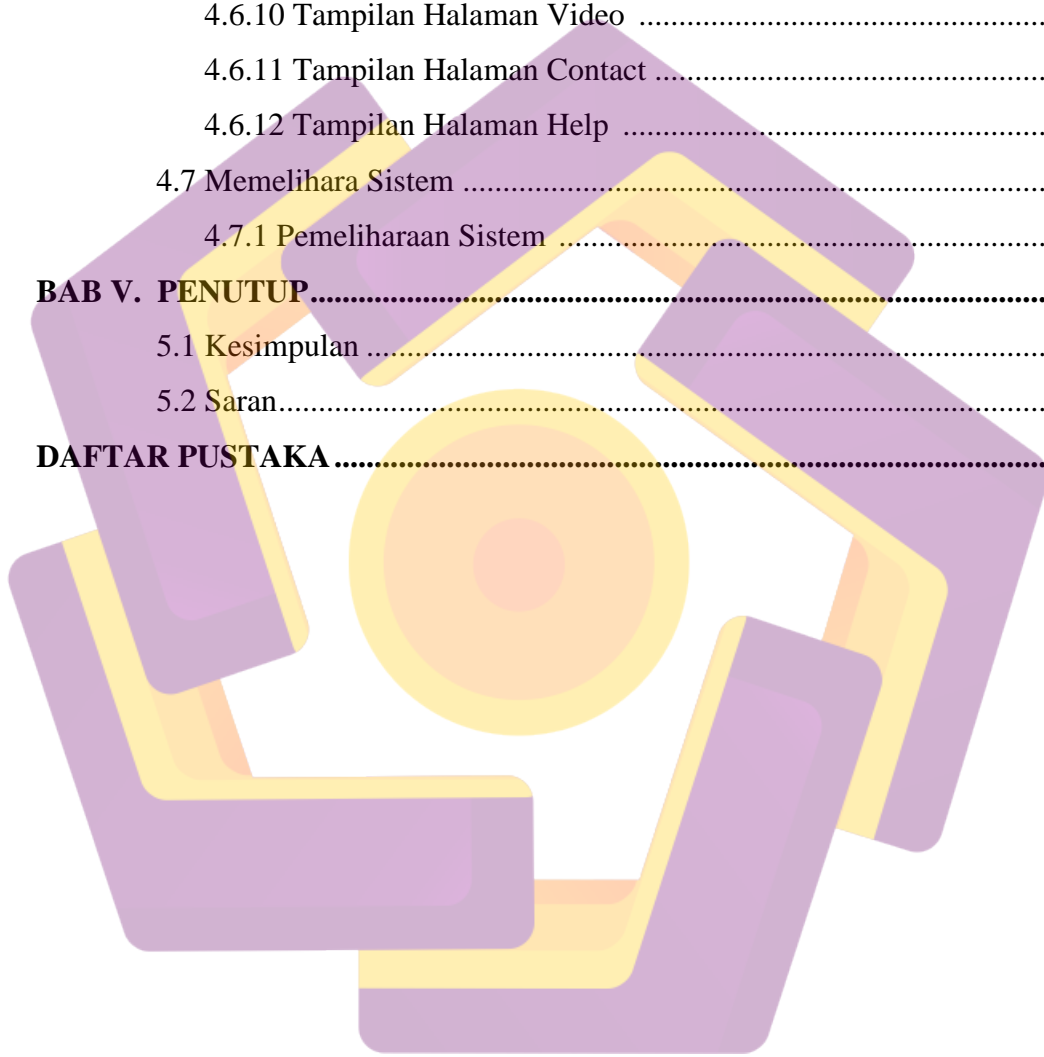
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
<b>BAB I. 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.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
1.8 Jadwal Kegiatan.....	6
<b>BAB II. LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Definisi Multimedia.....	8
2.3 Objek-objek Multimedia.....	9
2.3.1 Teks.....	9
2.3.2 Grafik.....	9
2.3.3 Bunyi.....	10

2.3.4 Video .....	10
2.3.5 Animasi .....	11
2.4 Struktur Aplikasi Multimedia .....	11
2.5 Pengembangan Proyek Multimedia .....	14
2.6 Definisi <i>Company Profil</i> .....	21
2.7 Definisi Media Interaktif.....	22
2.8 Tujuan Multimedia.....	22
2.9 Perangkat lunak yang digunakan .....	22
2.9.1 Adobe Flash CS5 .....	22
2.9.2 Adobe Photoshop CS3 .....	23
<b>BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>25</b>
3.1 Identifikasi Masalah .....	25
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	25
3.2.1 Kebutuhan Fungsional .....	25
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	26
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	26
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	27
3.2.2.3 Kebutuhan Pengguna ( <i>user</i> ).....	27
3.3 Analisis Kelayakan.....	27
3.3.1 Kelayakan Teknis .....	28
3.3.2 Kelayakan Ekonomi .....	28
3.3.2.1 Analisis Biaya dan Manfaat .....	28
3.3.3 Kelayakan Operasional .....	32
3.4 Merancang Sistem.....	32
3.4.1 Merancang Konsep.....	32
3.4.2 Merancang Isi .....	33
3.4.3 Merancang Naskah .....	36
3.4.4 Merancang Grafik .....	41
3.4.4.1 Sketsa pada Loading .....	41
3.4.4.2 Sketsa pada Intro .....	41
3.4.4.3 Sketsa pada Halaman Menu Utama .....	42

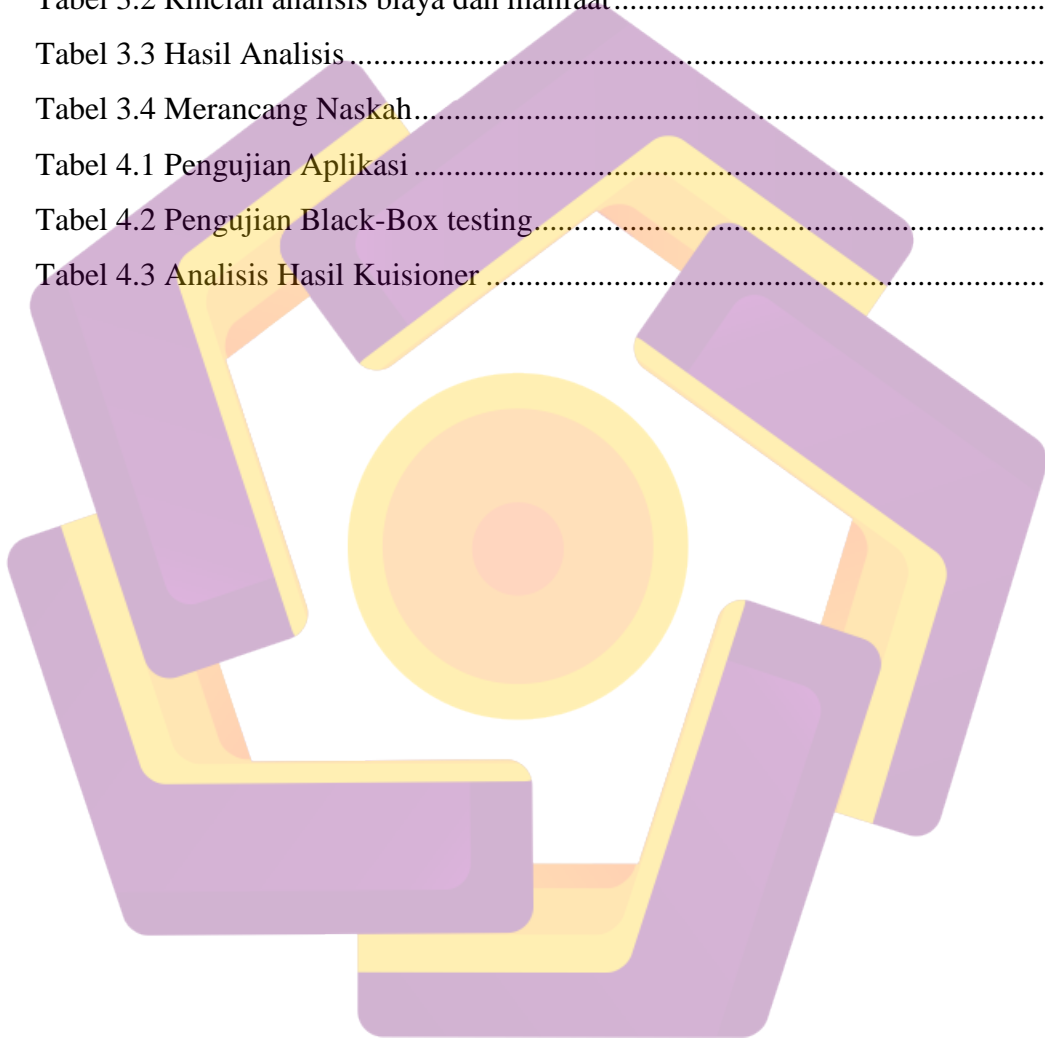
3.4.4.4 Sketsa pada Halaman Biografi .....	42
3.4.4.5 Sketsa pada Halaman Gitar Profile .....	43
3.4.4.6 Sketsa pada Halaman Bass Profile .....	43
3.4.4.7 Sketsa pada Halaman Drum Profile .....	44
3.4.4.8 Sketsa pada Halaman Gallery .....	44
3.4.4.9 Sketsa pada Halaman Music .....	45
3.4.4.10 Sketsa pada Halaman Video .....	45
3.4.4.11 Sketsa pada Halaman Contact .....	46
3.4.4.12 Sketsa pada Halaman Help .....	46
<b>BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Memproduksi Sistem Multimedia.....	47
4.1.1 Adobe Photoshop CS3 .....	47
4.1.2 Adobe Flash CS5 .....	51
4.1.2.1 Memasukkan <i>File</i> Gambar <i>Background</i> .....	51
4.1.2.2 Membuat Animasi .....	52
4.1.2.3 Membuat tombol/ <i>button</i> .....	55
4.1.2.4 Menghubungkan Antar Halaman .....	57
4.1.2.5 <i>Script</i> XML untuk <i>Update</i> dan menambahkan data....	59
4.1.2.5.1 <i>Script</i> XML pada Halaman Profil personil .	59
4.1.2.5.2 <i>Script</i> XML pada Halaman Gallery .....	60
4.1.2.5.3 <i>Script</i> XML pada Halaman Music .....	61
4.1.2.5.4 <i>Script</i> XML pada Halaman Video .....	62
4.2 Pengujian Sistem dengan White-Box Testing .....	63
4.3 Proses <i>Rendering</i> dengan Cara Membuat file *.Exe .....	65
4.4 Black-Box Testing .....	66
4.5 Uji coba Pemakai .....	67
4.6 Tampilan Antarmuka ( <i>interface</i> ) .....	68
4.6.1 Tampilan Halaman Loading .....	68
4.6.2 Tampilan Halaman Intro .....	69
4.6.3 Tampilan Halaman Menu Utama .....	69
4.6.4 Tampilan Halaman Biografi .....	70

4.6.5 Tampilan Halaman Guitar Profile .....	71
4.6.6 Tampilan Halaman Bass Profile .....	71
4.6.7 Tampilan Halaman Drum Profile .....	72
4.6.8 Tampilan Halaman Gallery .....	72
4.6.9 Tampilan Halaman Music .....	73
4.6.10 Tampilan Halaman Video .....	74
4.6.11 Tampilan Halaman Contact .....	75
4.6.12 Tampilan Halaman Help .....	75
4.7 Memelihara Sistem .....	76
4.7.1 Pemeliharaan Sistem .....	76
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	<b>77</b>
5.1 Kesimpulan .....	77
5.2 Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>79</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan .....	6
Tabel 3.1 Rincian Kebutuhan Hardware .....	26
Tabel 3.2 Rincian analisis biaya dan manfaat .....	28
Tabel 3.3 Hasil Analisis .....	32
Tabel 3.4 Merancang Naskah .....	36
Tabel 4.1 Pengujian Aplikasi .....	64
Tabel 4.2 Pengujian Black-Box testing .....	66
Tabel 4.3 Analisis Hasil Kuisisioner .....	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	12
Gambar 2.2 Struktur Hirarki .....	12
Gambar 2.3 Struktur Piramida .....	13
Gambar 2.4 Struktur Polar .....	13
Gambar 2.5 Keterangan Struktur Polar .....	14
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Flash CS5 .....	22
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	23
Gambar 3.1 Struktur multimedia dengan metode piramida .....	34
Gambar 3.2 Loading Mulai .....	41
Gambar 3.3 Intro .....	41
Gambar 3.4 Menu Utama .....	42
Gambar 3.5 Halaman Biografi .....	42
Gambar 3.6 Halaman Guitar Profile .....	43
Gambar 3.7 Halaman Bass Profile .....	43
Gambar 3.8 Halaman Drum Profile .....	44
Gambar 3.9 Halaman Gallery .....	44
Gambar 3.10 Halaman Music .....	45
Gambar 3.11 Halaman Video .....	45
Gambar 3.12 Halaman Contact .....	46
Gambar 3.13 Halaman Help .....	46
Gambar 4.1 Selesai tahap penyeleksian gambar pada Adobe Photoshop CS3 .....	48
Gambar 4.2 Tahap pengaturan gambar transparan pada Adobe Photoshop CS3 .....	48
Gambar 4.3 Gambar background selesai penegeditan pada Adobe Photoshop CS3 .....	49
Gambar 4.4 Pemotongan Tirai logo pada sebelah kanan .....	50
Gambar 4.5 Pemotongan Tirai logo pada sebelah kiri .....	50
Gambar 4.6 Background yang sudah disesuaikan dengan ukuran stage .....	52
Gambar 4.7 Membuat motion tween pada keyframe pada animasi loading .....	53

Gambar 4.8 Pembuatan animasi tirai logo Band “Permen Untuk Funny” yang membuka dan menutup <i>stage</i> .....	55
Gambar 4.9 Cara membuat tombol .....	56
Gambar 4.10 Hasil Pembuatan tombol menu utama pada halaman intro .....	56
Gambar 4.11 Hasil Pembuatan tombol menu utama pada halaman menu utama. ....	56
Gambar 4.12 <i>Script</i> menghubungkan antar halaman dengan ActionScript 3.0 ....	57
Gambar 4.13 Isi materi data pada movie clip frame ke 116 .....	58
Gambar 4.14 <i>Script</i> pada pembuatan tombol back .....	58
Gambar 4.15 <i>Script</i> XML pada deskripsi profil personil gitar .....	59
Gambar 4.16 <i>Script</i> XML untuk menambahkan foto personil.....	59
Gambar 4.17 <i>Script</i> XML untuk menambahkan foto band.....	60
Gambar 4.18 <i>Script</i> XML untuk menambahkan materi lagu.....	61
Gambar 4.19 <i>Script</i> XML untuk menambahkan materi data <i>Video</i> .....	62
Gambar 4.20 Tampilan halaman Loading.....	68
Gambar 4.21 Tampilan halaman Intro .....	69
Gambar 4.22 Tampilan halaman Menu utama.....	69
Gambar 4.23 Tampilan halaman Biografi.....	70
Gambar 4.24 Tampilan halaman Gitar profile .....	71
Gambar 4.25 Tampilan halaman Bass Profile.....	71
Gambar 4.26 Tampilan halaman Drum Profile.....	72
Gambar 4.27 Tampilan halaman Gallery .....	72
Gambar 4.28 Tampilan halaman Music.....	73
Gambar 4.29 Tampilan halaman Video .....	74
Gambar 4.30 Tampilan halaman Contact.....	75
Gambar 4.31 Tampilan halaman Help .....	75



## INTISARI

Band “Permen Untuk Funny” mengalami permasalahan dalam sarana informasi untuk menjalin kerjasama kepada pihak Event Organizer maupun pihak penyelenggara acara musik, mereka masih menggunakan hardcopy dan brosur yang hanya memuat beberapa informasi seperti kode *RBT (Ring Back Tone)* lagu, gambar personil, situs jejaring sosial, tetapi belum memuat informasi secara lengkap terbatas pada info yang ada pada *hardcopy* dan brosur.

Pembuatan CD interaktif *Company Profile* berbasis multimedia adalah salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Karena dapat memuat informasi mengenai band dengan lebih lengkap dan interaktif, seperti biografi band, profil masing-masing personil, foto aktivitas kegiatan band, lagu, video klip dan contact person. Informasi tersebut digabungkan menjadi media interaktif sehingga lebih menarik. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Adobe Flash CS5* dan *Adobe Photoshop CS3*.

Hasil akhir dari pembuatan aplikasi ini berbentuk \*.exe, sehingga lebih memudahkan komputer lain menampilkannya tanpa harus menginstal program lain. Aplikasi ini selanjutnya akan di burning ke dalam CD sebagai publikasi sarana informasi dan promosi dari Band “Permen Untuk Funny”.

**Kata kunci :** Multimedia, CD Interaktif, *Company Profile*.

## **ABSTRACT**

*"Permen Untuk Funny" band experienced problems in the means to information establish cooperation to the event organizer or the event organizer music, they still use hardcopy and flyers that just contains some information such as RBT code (Ring Back Tone) songs, personnel's photo, social networking sites, but did not provide complete information, limited to information that is in hardcopy and brochures.*

*Making interactive CD-based multimedia company profile is one of the solutions to solve the problem. Because it can contain information about the band with a more complete and interactive, like a biography of band, profiles of each personnel, activity band photos, songs, video clips and contact person. Such information is incorporated into an interactive media making it more attractive. Software used in the making of this application is Adobe Flash CS5 and Adobe Photoshop CS3.*

*The end result of making this application form \* exe, making it easier for other computers without having to install the another program. The application will then be in burning into a CD as a means of publishing information and promotion of the "Permen Untuk Funny" band.*

**Keyword :** *Multimedia, Interactive CD, Company Profiles.*