

**PROFIL PERUSAHAAN EFARGRAFX DIGITAL ARTISTIC
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

Skripsi

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



disusun oleh

Reza Ardy Wirawan

08.12.3002

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Profil Perusahaan Efargrafx Digital Artistic Yogyakarta Sebagai Media
Informasi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Reza Ardy Wirawan

08.12.3002

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Profil Perusahaan Efargraf Digital Artistic Yogyakarta Sebagai Media
Informasi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Reza Ardy Wirawan

08.12.3002

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Oktober 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197




Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs.
NIK. 190302207

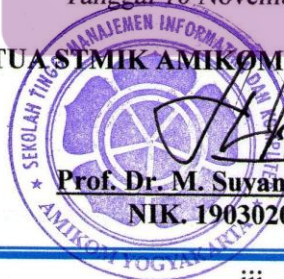


Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng.
NIK.190302063

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 November 2012

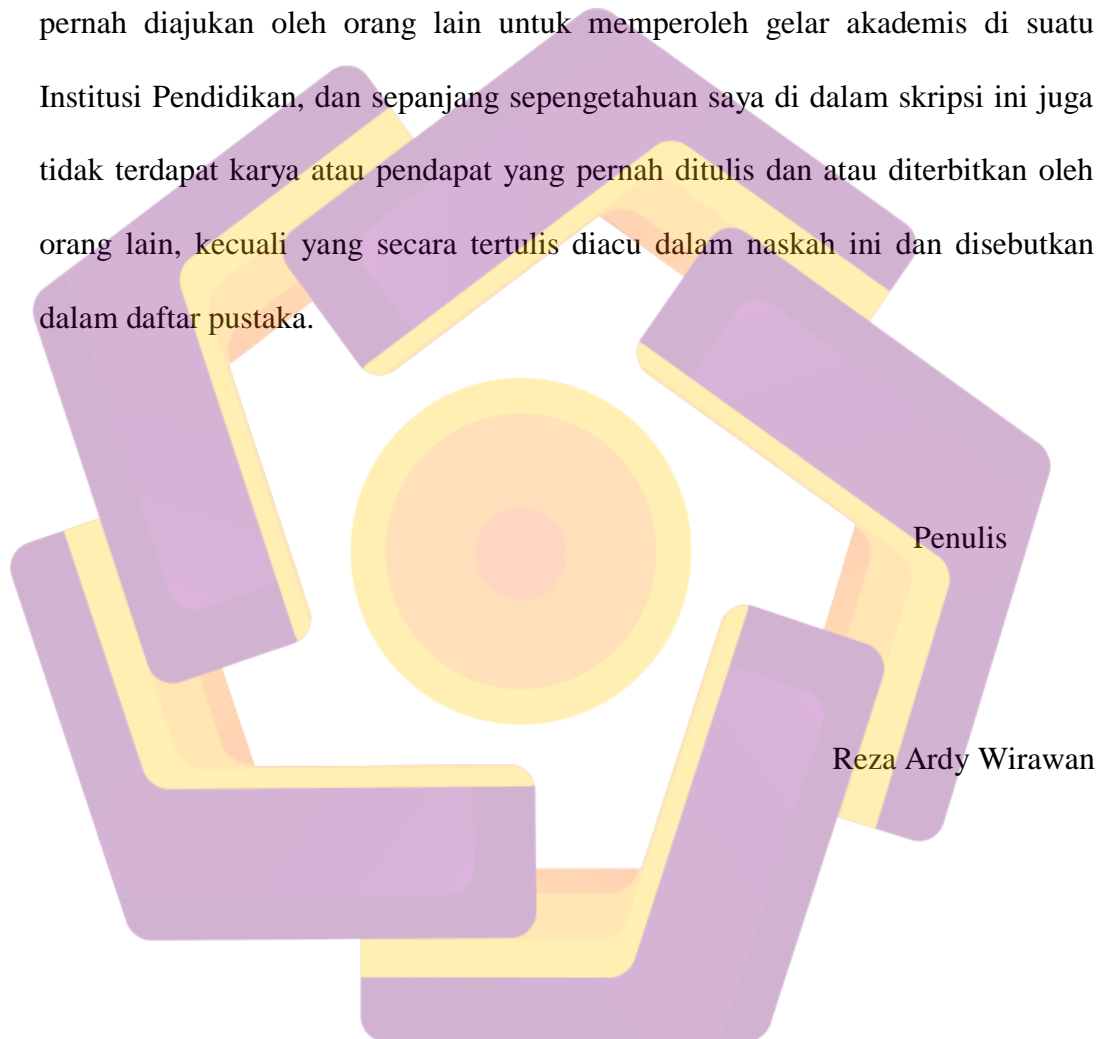
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya di dalam skripsi ini 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.

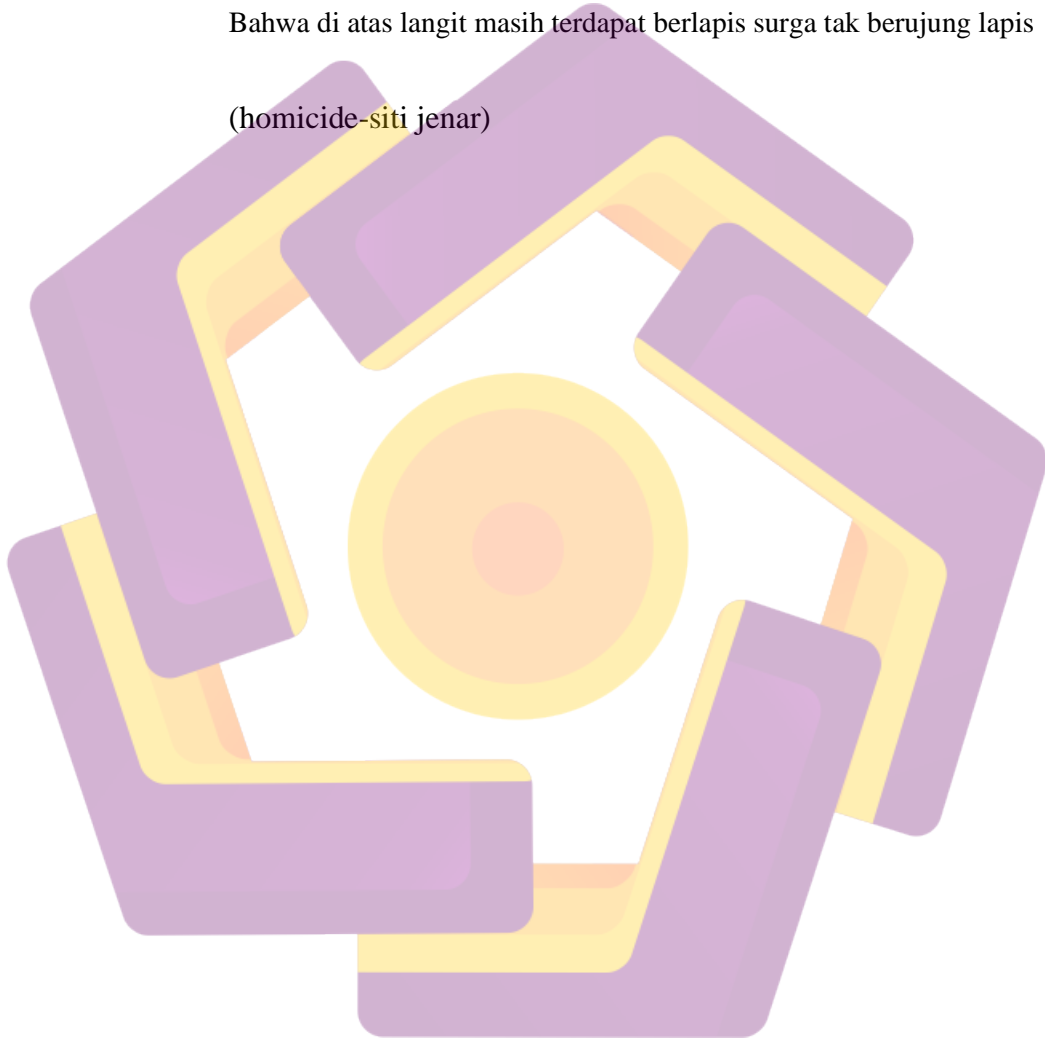


MOTTO :

- ❖ Stop worrying and enjoy your life!
- ❖ Bahwa di atas langit masih terdapat lapisan langit

Bahwa di atas langit masih terdapat berlapis surga tak berujung lapis

(homicide-siti jenar)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Allah SWT
2. Kedua orang tua saya Setyo sulardi dan Sariati Harefa yang sudah sabar menghadapi saya selama ini
3. Mbak pacar Sharazita dyah anggita yang sudah banyak membantu dan memarahi saya waktu saya males mengerjakan skripsi
4. Bapak M. Rudyanto Arief, MT yang telah membimbing saya selama pengerjaan skripsi ini
5. Saudara inggit yang telah membantu dalam pengerjaan aplikasi
6. Pihak Efargrafx sebagai objek
7. Teman-teman super kelas D : gilang, dani, lian, dyka, lele, dila, anung, zaki, arip leko, novan, zaki dan andre.
8. Teman-teman kontrakan : fery, beni, eros, agus, abi, riris

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahNya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu dengan judul “Profil Perusahaan Efargrafx Digital Artistic Yogyakarta Sebagai Media Informasi”.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Strata 1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

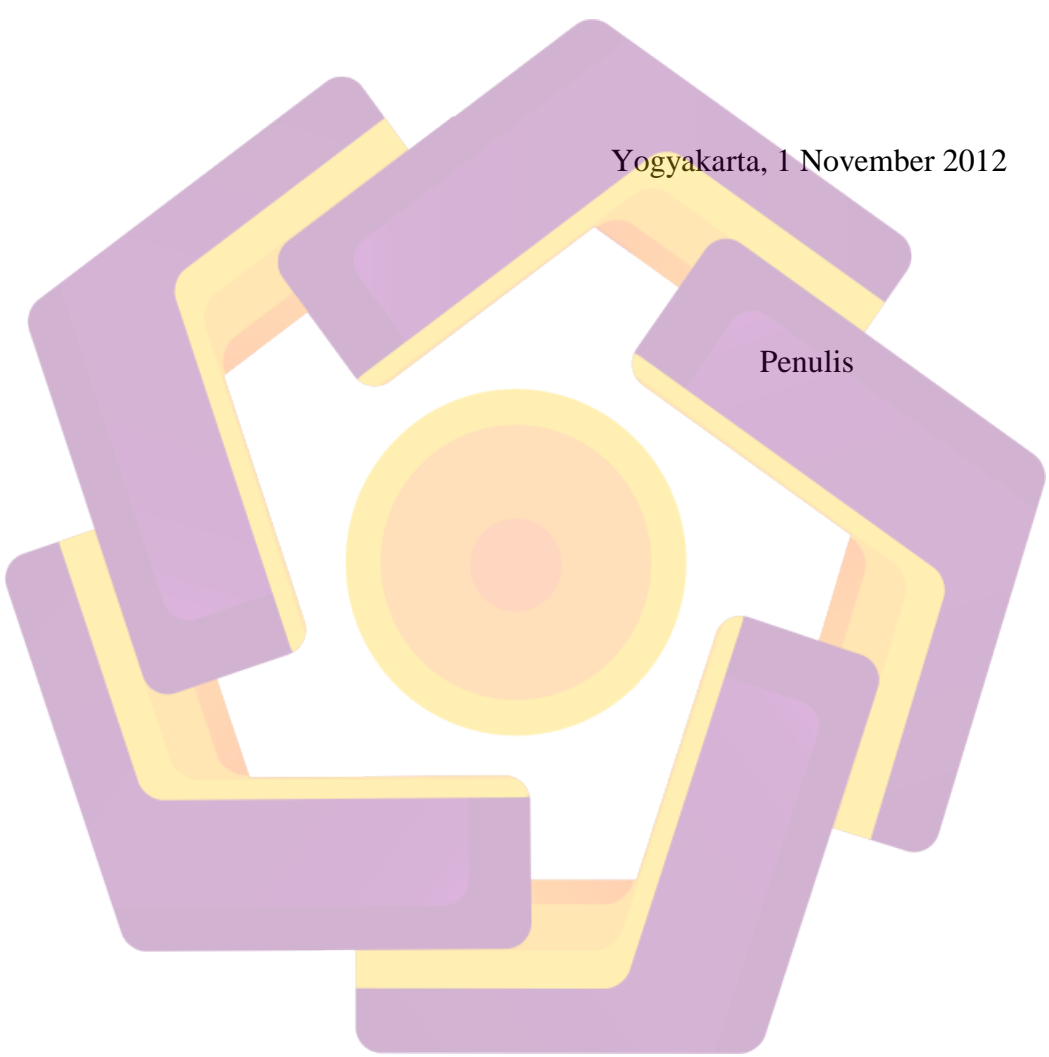
Dalam penyusunan Skripsi, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. M.Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing Skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen, selaku staf pengajar pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, yang telah membimbing dan memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama ini.
4. Kepada pihak Efargrafx Digital Artistic Yogyakarta yang telah memberi ijin dan kerjasamanya sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan tulisan ini dan semoga bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 1 November 2012

Penulis



DAFTAR ISI

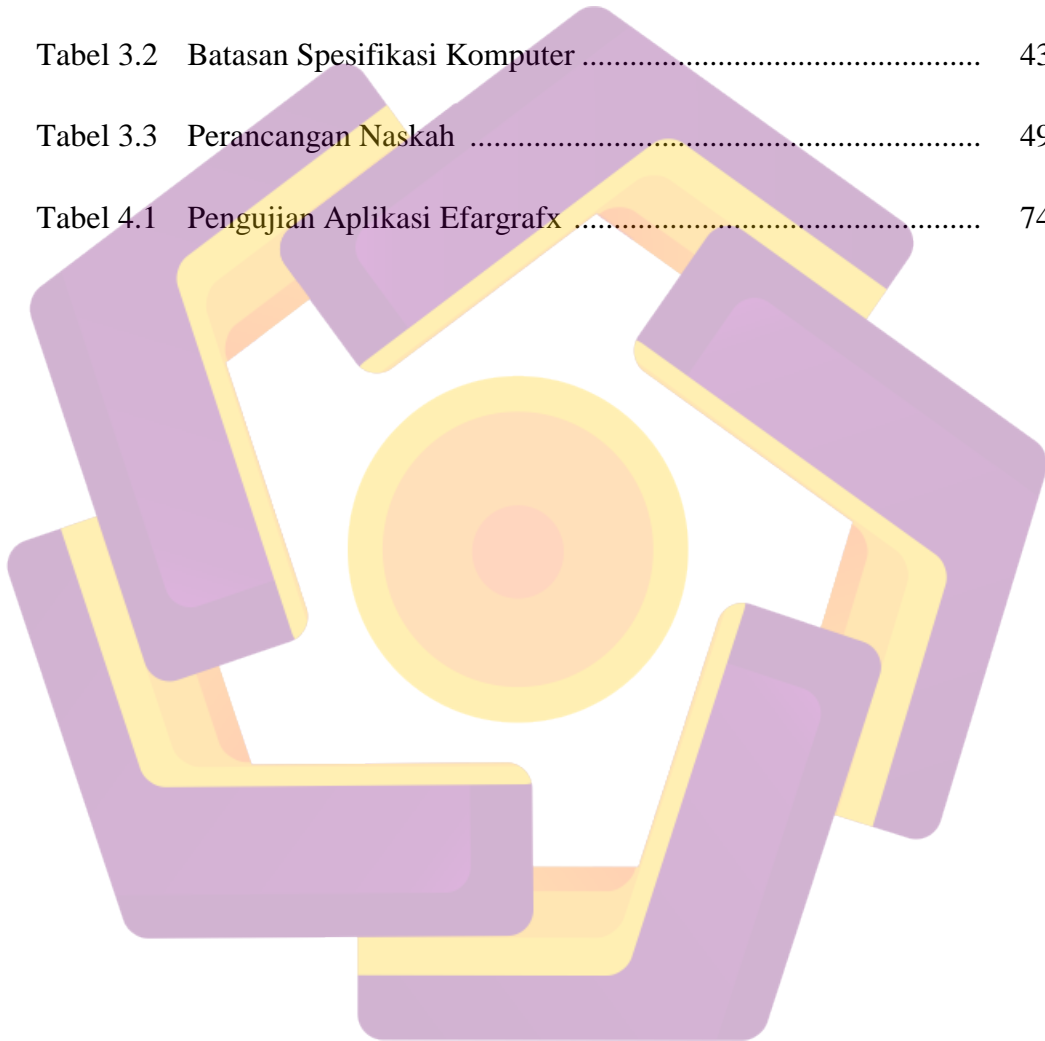
JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Definisi Informasi, Multimedia.....	6

2.2.	Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.2.1.	Sejarah dan Pengertian Multimedia.....	7
2.2.2.	Pengertian Multimedia.....	7
2.2.3.	Elemen-elemen multimedia.....	8
2.3.	Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia.....	12
2.3.1.	Siklus Hidup Aplikasi (Sistem) Multimedia.....	12
2.3.2.	Mendefinisikan Masalah.....	13
2.3.3.	Merancang Konsep.....	17
2.3.4.	Merancang Isi Multimedia.....	18
2.3.5.	Merancang Naskah.....	18
2.3.6.	Merancang Grafik.....	20
2.3.7.	Memproduksi Sistem.....	20
2.3.8.	Pengetesan Multimedia.....	21
2.3.9.	Penggunaan Sistem Multimedia.....	21
2.3.10.	Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	21
2.4.	Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia.....	22
2.5.	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	26
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	33
3.1	Tinjauan Umum.....	39
3.1.1	Sekilas Tentang Efargrafx Digital Artistic.....	33
3.2	Analisis Sistem.....	33
3.2.1.	Analisi Kelemahan Sistem.....	35
3.3	Analisis PIECES.....	36
3.3.1.	Analisis Kinerja.....	36
3.3.2.	Analisis Informasi.....	37
3.3.3.	Analisis Ekonomi.....	37
3.3.4.	Analisis Control (Pengendalian).....	38
3.3.5.	Analisis Efficiency (Efisiensi).....	38
3.3.6.	Analisis Service (Pelayanan).....	38
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	40

3.4.1.	Kebutuhan Fungsional	41
3.4.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	41
3.5	Analisis Kelayakan	45
3.5.1.	Kelayakan Teknologi (Hardware).....	45
3.5.2.	Kelayakan Hukum.....	45
3.5.3.	Faktor Operasional	45
3.6	Perancangan.....	46
3.6.1	Merancang Konsep	46
3.6.2	Merancang Isi	46
3.6.3	Merancang Naskah.....	49
3.6.4	Merancang Grafik	51
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	58
4.1.	Implementasi	58
4.1.1	Pengolahan Grafik	58
4.1.2	Import Image	64
4.1.3	Import Suara	66
4.1.4	Membuat Tombol	67
4.1.5	Membuat Animasi	68
4.2.	Pembahasan	71
4.2.1	Halaman User	71
4.2.1.1	Actionscript Pada Masing-masing Tombol.....	72
4.3.	Mengetes Sistem.....	74
4.4.	Menggunakan Sistem	75
4.5.	Manual Program	77
4.6.	Pemeliharaan Sistem	82
BAB V	PENUTUP	83
5.1.	Kesimpulan	83
5.2.	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR TABEL

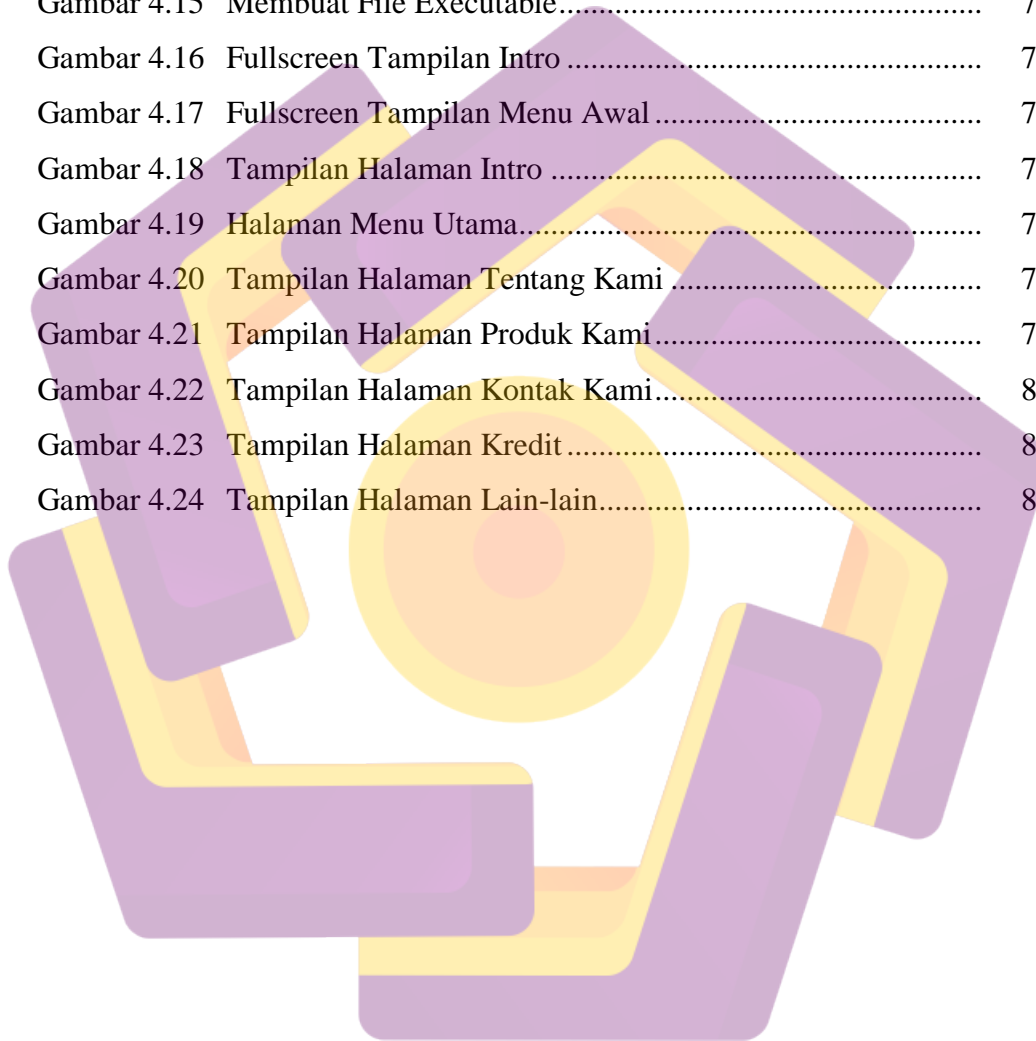
Tabel 2.1	Tabel Faktor Kelayakan	15
Tabel 3.1	Spesifikasi Hardware	42
Tabel 3.2	Batasan Spesifikasi Komputer	43
Tabel 3.3	Perancangan Naskah	49
Tabel 4.1	Pengujian Aplikasi Efargrafx	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	13
Gambar 2.2	Struktur Linier	23
Gambar 2.3	Struktur Hierarki.....	23
Gambar 2.4	Struktur Piramida	24
Gambar 2.5	Struktur Polar	25
Gambar 2.6	Tampilan Adobe Flash CS3	26
Gambar 2.7	Tampilan Adobe Photoshop CS3	29
Gambar 2.8	Tampilan Corel Draw X4	31
Gambar 3.1	Desain struktur hierarki aplikasi multimedia untuk profil perusahaan Efargrafx.....	48
Gambar 3.2	Rancangan Intro	52
Gambar 3.3	Rancangan Menu Utama	53
Gambar 3.4	Rancangan Tentang Kami	53
Gambar 3.5	Rancangan Produk Kami.....	54
Gambar 3.6	Rancangan Kontak Kami.....	55
Gambar 3.7	Rancangan Kredit	56
Gambar 3.8	Rancangan Lain-lain.....	57
Gambar 4.1	Tampilan Menu New.....	59
Gambar 4.2	Tampilan Adobe Photoshop CS3	60
Gambar 4.3	Menu Open Adobe Photoshop CS3.....	61
Gambar 4.4	Open File	61
Gambar 4.5	Gambar Di lembar Kerja Photoshop	62
Gambar 4.6	Menu Save File.....	63
Gambar 4.7	Lokasi Save File	63
Gambar 4.8	Tampilan Setting Awal Kerja Baru Adobe Flash CS3.....	64
Gambar 4.9	Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS3	65
Gambar 4.10	Import Image To Library (Background)	65

Gambar 4.11	Import Image To Library Karakter Animasi Setelah Diolah Dengan Adobe Photoshop CS3.....	66
Gambar 4.12	Import Suara To Library.....	67
Gambar 4.13	Membuat Tombol.....	68
Gambar 4.14	Animasi Kotak.....	69
Gambar 4.15	Membuat File Executable.....	70
Gambar 4.16	Fullscreen Tampilan Intro	71
Gambar 4.17	Fullscreen Tampilan Menu Awal	72
Gambar 4.18	Tampilan Halaman Intro	77
Gambar 4.19	Halaman Menu Utama.....	78
Gambar 4.20	Tampilan Halaman Tentang Kami	79
Gambar 4.21	Tampilan Halaman Produk Kami.....	79
Gambar 4.22	Tampilan Halaman Kontak Kami.....	80
Gambar 4.23	Tampilan Halaman Kredit	81
Gambar 4.24	Tampilan Halaman Lain-lain.....	82



INTISARI

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang sangat penting di era ini. Masyarakat pada umumnya ingin mendapatkan informasi yang di inginkan melalui berbagai media yang penyampaiannya lebih menarik dan tidak monoton seperti hanya sekedar membaca tulisan yang menimbulkan kejenuhan penerima informasinya. Efargrafx sebagai perusahaan yang bergerak di bidang art dan design yang belum lama berdiri ini juga membutuhkan suatu aplikasi yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang profile perusahaannya yang lebih menarik dan tidak monoton. Selama ini penyampaian informasi yang dilakukan hanya menggunakan brosur dan power point yang pada umumnya tidak terlalu menarik minat masyarakat.

Berdasar permasalahan di atas maka perlu diadakannya penambahan penyampaian informasi yang tadinya hanya menggunakan brosur. Di skripsi ini penyusun mencoba membuat sebuah company profile berbasis multimedia interaktif. Informasi yang disajikan tidak hanya berbentuk tulisan tapi akan ditambah dengan gambar, background, narasi dan animasi yang menarik.

Skripsi ini membahas tentang profil Efargrafx, portofolio perusahaan, jasa yang ditawarkan yang dirangkum dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif. Dengan adanya sentuhan multimedia di dalamnya, nantinya informasi yang disampaikan akan terlihat lebih menarik dan tidak monoton. Diharapkan dengan adanya company profile ini nantinya informasi yang disampaikan dapat diterima dan dapat menaikkan citra perusahaan.

Kata Kunci: Informasi, Multimedia , Interaktif

ABSTRACT

Information is the one of the most important needs of society in this area. Society in general want to get what you want, through a variety of delivery media more interesting and not monotonous like just reading the information that lead to burnout receiver. Efargrafx as a company engaged in the field of art and design that have long-standing also requires an application that can provide information to the public about the company profile of the more interesting and not monotonous. During this time information delivery is done only using brochures and power point, that is generally not particularly interest the public.

Based on the above problems it is necessary to increase the holding of information delivery that was only using brochures. In this paper, the autors try to create a company profile-based interactive multimedia. The infprmation is presented not only in writing but will add pictures, backsound, and interesting narration and animation.

This thesis discusses Efargrafx profile, portofolio, service offered are summarized in the form of interactive multimedia applications. With the multimedia touch in it, later information submitted will look more interesting and less monotonous. Hopefully with this company profile information submitted will be accepted and can raise the image of the company.

Keywords : information , multimedia, interactive