

**PROFIL PERUSAHAAN MENGGUNAKAN APLIKASI  
MULTIMEDIA PADA BENGKEL POJOK KEBUMEN SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

**SKRIPSI**

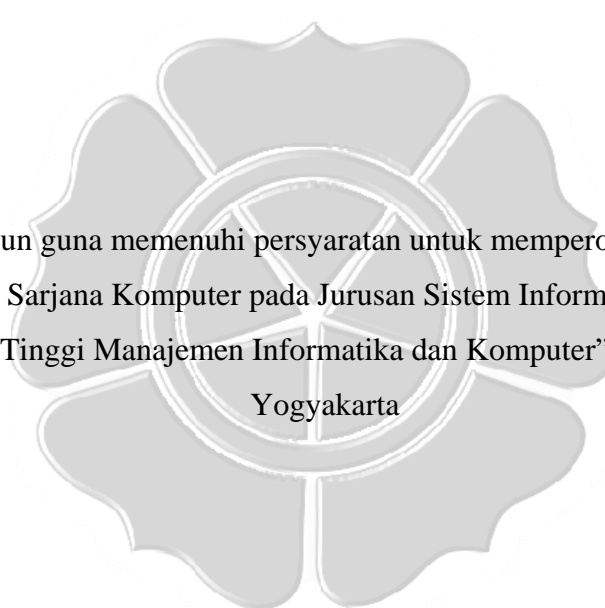


disusun oleh  
**Lutfi Apriyanto**  
05.12.1243

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**PROFIL PERUSAHAAN MENGGUNAKAN APLIKASI  
MULTIMEDIA PADA BENGKEL POJOK KEBUMEN  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

**SKRIPSI**



Disusun guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer pada Jurusan Sistem Informasi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer”AMIKOM”  
Yogyakarta

**Di susun Oleh :**

**Lutfi Apriyanto**

**05.12.1243**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

## **PERSETUJUAN**

**Profil Perusahaan Menggunakan Aplikasi Multimedia Pada Bengkel Pojok  
Kebumen Sebagai Media Informasi dan Promosi**

Yang di persiapkan dan di susun oleh :

**Lutfi Apriyanto**

**NIM. 05.12.1243**

Telah di setujui oleh dosen pembimbing skripsi

Pada tanggal 17 Juni 2010

**Dosen Pembimbing,**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Profil Perusahaan Menggunakan Aplikasi Multimedia Pada Bengkel Pojok  
Kebumen Sebagai Media Informasi dan Promosi**

Yang di persiapkan dan di susun oleh :

**Lutfi Apriyanto**

**NIM. 05.12.1243**

Telah di pertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 15 Juni 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

**Kusnawi S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302112**

**DR.Kusrini,M.Kom**

**NIK. 190302106**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah di terima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana komputer  
tanggal 15 juni 2010



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof.Dr.M.Suyanto,M.M**

**NIK:190302001**

## MOTTO



**“ Kekuatan Doa Melebihi Segalanya ”**

**“Jangan Pernah Merasa Puas Atas Apa yang Kita Raih  
Sekarang”**

**“Persiapkan Diri Untuk Selalu Menuju Kedepan”**

**“Be your Self”**

## PERSEMBAHAN

*Allah ﷻ, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga dapat memberikan arti dalam memotivasi hidup dengan penuh keimanan, kesabaran dan keikhlasan.*

*Shalawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi besar Muhammad ﷺ, serta para sahabat yang telah membawa Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang.*

*Bapak ku dan Mamah ku, kaulah yang merupakan tempat bersandar, berteduh, dan mengadu bagiku. Didikan dan kasih sayang yang kalian berikan selama ini tidak sanggup ku bayar walau dengan apapun dan sampai kapanpun, Aku cinta kalian selamanya.*

*Keluargaku Mas ipink, mb ari, mb wi, ms aris, wendy, terima kasih kalian lah yang selama ini menjadi motifator bagiku untuk menyelesaikan skripsi ini.*

*Buat yang special selama ini dihatiku, reny makasih gak bosan bosan kamu uda crewetin aku buat selesaiin skripsi ini.*

*Jemen-temen yang selama ini menemani, aan, ollon, kalian tmn seperjuangan kapan merapat manggapai bintang, terima kasih buat kalian..anak-anak kost MAtJAtRAtM semua ,mbahe ,andi kalian banyak mangajariku...Kojek, pete, putra, siho, edy, bawor...kalian all the best friend.*

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, .....

Lutfi Apriyanto

05.12.1243

## INTISARI

Di jaman Sekarang ini pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi berkembang sangat pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang harus di imbangi dengan kemampuan beradaptasi terhadap Teknologi Informasi. Salah satu dari bidang Teknologi Informasi yang berkembang pesat adalah Teknologi berbasis multimedia.

Multimedia dapat berperan di bidang informasi pemasaran, periklanan, dunia entertainment, pariwisata dan kebudayaan. Pada saat ini khususnya di Indonesia, Perusahaan sedang gencar-gencarnya mempromosikan Profil Perusahaan menggunakan media yang berbasis multimedia.

Profil Perusahaan merupakan salah satu yang harus diketahui oleh para pengguna jasa. Kemajuan teknologi multimedia yang mampu menyampaikan informasi lebih indah dan hidup, karena menampilkan suara, gambar video dan animasi secara menarik dan interaktif (pengguna informasi dapat berinteraksi dengan komputer secara langsung). Berdasarkan kemajuan teknologi multimedia diatas, maka muncul suatu pemikiran pembuatan media interaktif yang dapat diterapkan dalam Profil Perusahaan Bengkel Pojok Kebumen.

Profil Perusahaan Bengkel Pojok Kebumen dikembangkan dengan menggunakan media interaktif agar lebih mudah di mengerti dalam hal penjelasannya. Dengan bantuan software media interaktif maka dapat disajikan dalam bentuk visual berupa gambar, teks dan suara. Perancangan media interaktif ini dapat memberikan gambaran secara maksimal kepada pengguna jasa yang ingin mengetahui lebih rinci tentang Profil Perusahaan yang lebih interaktif.

Kata kunci : informasi, promosi, interaktif



## ABSTRACT

Utilization of Science and Technology is growing very rapidly and produce new innovations that must be balanced with the ability to adapt to information technology. One of the areas of Information Technology is a fast growing multimedia-based technology. Multimedia can be played in the field of information marketing, advertising, entertainment world, pariwisata and culture. At this time, especially in Indonesia, the Company is aggressively promoting Company Profile- incessant use of multimedia-based media. Company profile is one that must be in ketahuil by the service user multimedia technology advances that can deliver informs more beautiful and alive, because it displays the voice, video and animation gambarm in an interesting and interactive (the user information can interact with the computer directly). Based on the progress of multimedia technology, it appears the notion of interactive media creation that can be applied in the Corner Shop Company Profile Kebumen. Company Profile Corner Shop Kebumen developed using interactive media to be more easily understood in terms of explanation. With the help of interactive media software, it can be presented in a visual form of images, text and sound. The design of this interactive medium can give maximum service to users who want to know more details about the Company Profiles are more interactive.

*Keyword : information, promotion, interactive*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukur saya persembahkan kehadirat ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ PROFIL PERUSAHAAN MENGGUNAKAN APLIKASI MULTIMEDIA PADA BENGKEL POJOK KEBUMEN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI”.

Sejak persiapan hingga terselesaikan skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. DR. M. Suyanto, MM., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM., Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “ AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta,M.Kom, Selaku Pembimbing yang telah banyak memberikan waktu, bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dosen STMIK “ AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan mengajarkan ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis kuliah.

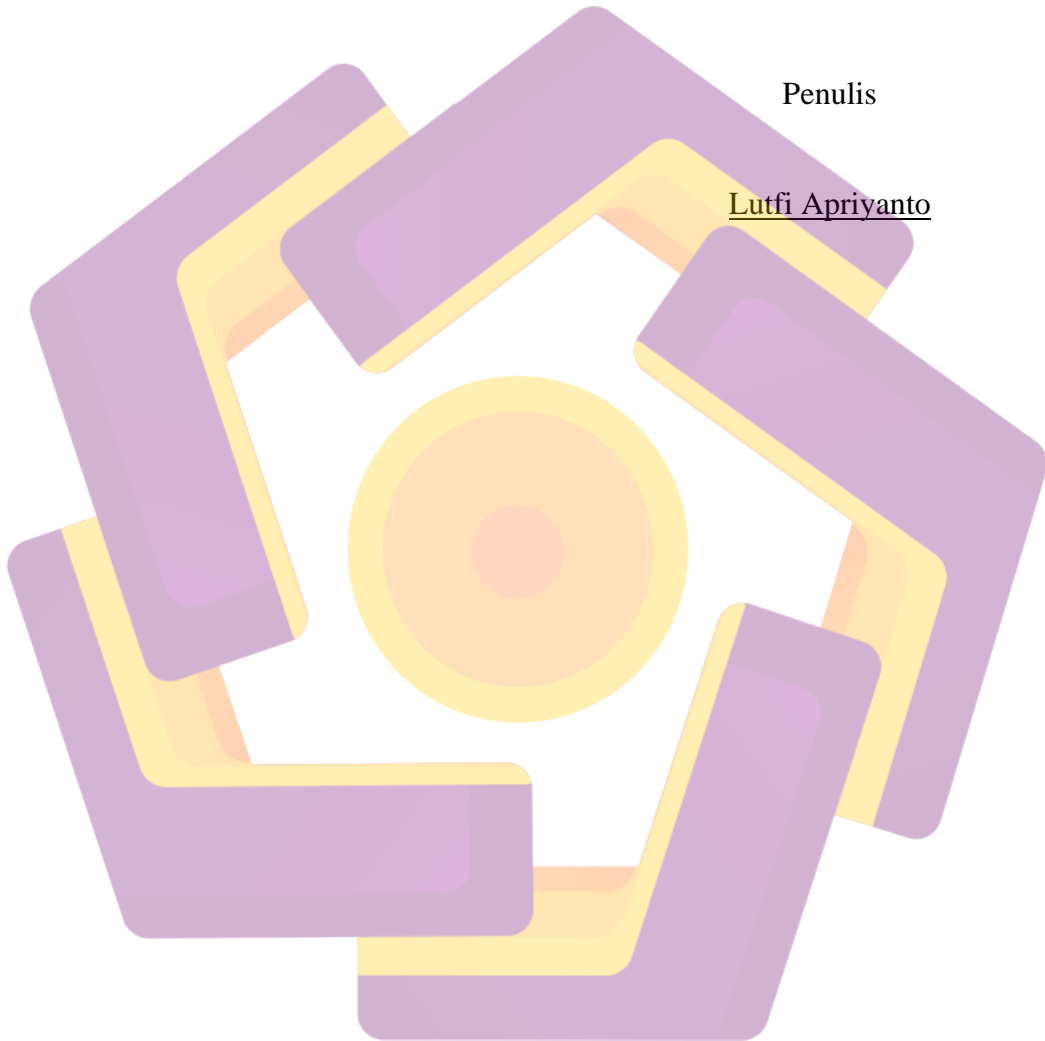
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat

diharapkan guna perbaikannya. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Juni 2010

Penulis

Lutfi Apriyanto



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN BERITA ACARA</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	vi
<b>INTISARI</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6

## **BAB II DASAR TEORI**

2.1	Konsep Dasar Sistem .....	8
2.2	Konsep Dasar Informasi.....	11
2.3	Konsep Dasar Multimedia.....	13
2.3.1	Sejarah dan Pengertian Multimedia .....	13
2.3.2	Pengertian Multimedia .....	14
2.3.3	Elemen-Elemen Multimedia .....	15
2.4	Struktur Sistem informasi Multimedia .....	17
2.4.1	Struktur Linier.....	18
2.4.2	Struktur Hierarki .....	18
2.4.3	Struktur Piramida .....	19
2.4.4	Struktur Polar .....	19
2.5	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia .....	20
2.6	Tekhnik Penyajian Multimedia .....	23
2.7	Fungsi Efektif Multimedia .....	24
2.8	Perangkat Lunak .....	26
2.8.1	Adobe Flash CS 3 Profesional .....	27
2.8.2	Adobe Photoshop CS 3 .....	30
2.7.3	Adobe Audition 1.5.....	32

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

3.1	Analisis Sistem.....	34
3.1.1	Identifikasi Masalah .....	34
3.2	Analisis PIECES .....	36
3.2.1	Analisis Kinerja ( <i>Performance</i> ) .....	36
3.2.2	Analisis Informasi ( <i>Information</i> ) .....	37
3.2.3	Analisis Ekonomi ( <i>Economics</i> ) .....	38
3.2.4	Kelayakan Pengendalian ( <i>Control</i> ).....	38
3.2.5	Analisis Efisiensi ( <i>Efficiency</i> ).....	39
3.2.6	Analisis Pelayanan ( <i>Services</i> ).....	39
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	40
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	40
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	41
3.3.3	Teknologi Teknis .....	42
3.4	Analisis Kelayakan .....	42
3.4.1	Kelayakan Hukum .....	42
3.4.2	Kelayakan Operasional .....	43
3.4.3	Kelayakan Teknologi .....	43
3.4.4	Kelayakan Strategik .....	44
3.4.5	Kelayakan Ekonomi .....	44
3.5	Biaya Pengadaan Barang.....	45
3.5.1	Biaya Pengadaan Perangkat Keras .....	45
3.5.2	Biaya Pengadaan Perangkat Lunak .....	46

3.5.2.1	Biaya Proyek .....	46
3.5.2.2	Biaya operasi dan Perawatan .....	47
3.5.3	Analisis Net Present Value (NPV) .....	44
3.6	Manfaat Berwujud .....	48
3.7	Manfaat Tak Berwujud .....	49
3.8	Analisis Biaya dan Manfaat .....	50
3.9	Analisis Payback Period .....	51
3.10	Analisis Return On Investment .....	52
3.11	Analisis Net Present Value .....	53
3.12	Merancang Konsep .....	55
3.13	Teknik Penyajian Multimedia .....	56
3.14	Merancang Isi .....	57
3.15	Merancang Naskah .....	58
3.16	Merancang Grafik .....	62
3.16.1	Tampilan Pembuka .....	62
3.16.2	Menu Utama .....	63
3.16.3	Menu Sejarah Bengkel .....	64
3.16.4	Menu Visi & Misi Bengkel .....	65
3.16.5	Menu Layanan & Fasilitas .....	66
3.16.6	Menu Struktur Organisasi .....	67
3.16.7	Menu Referensi Proyek .....	68
3.16.8	Menu Data Peralatan .....	69

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

4.1	Memproduksi Sistem Multimedia .....	71
4.1.1	Pembuatan Desain Grafik Menggunakan Adobe Photoshop CS3.....	71
4.1.2	Editing Audio Menggunakan Adobe Audition 1.5 ...	72
4.1.3	Proses Pembuatan Aplikasi Menggunakan Adobe Flash CS3 .....	73
4.1.3.1	Pembuatan Tombol .....	74
4.1.3.2	Mengimport File .....	75
4.1.3.3	Proses Animasi .....	76
4.1.3.4	Penggunaan Fasilitas Action Script .....	78
4.1.3.5	Mengimport Background Sound Pada Flash CS3.....	84
4.1.3.6	Membuat File Exe .....	85
4.1.4	Gambar Form Dan Script Utama .....	86
4.2	Mengetes Sistem .....	96
4.2.1	Pengetesan Edit Data .....	97
4.3	Pengujian Aplikasi Media Informasi Berbasis Multimedia Interaktif.....	99
4.4	Menggunakan Sistem .....	102
4.5	Memelihara Sistem .....	103
4.5.1	Pemeliharaan Hardware .....	103
4.5.2	Pemeliharaan Software .....	104



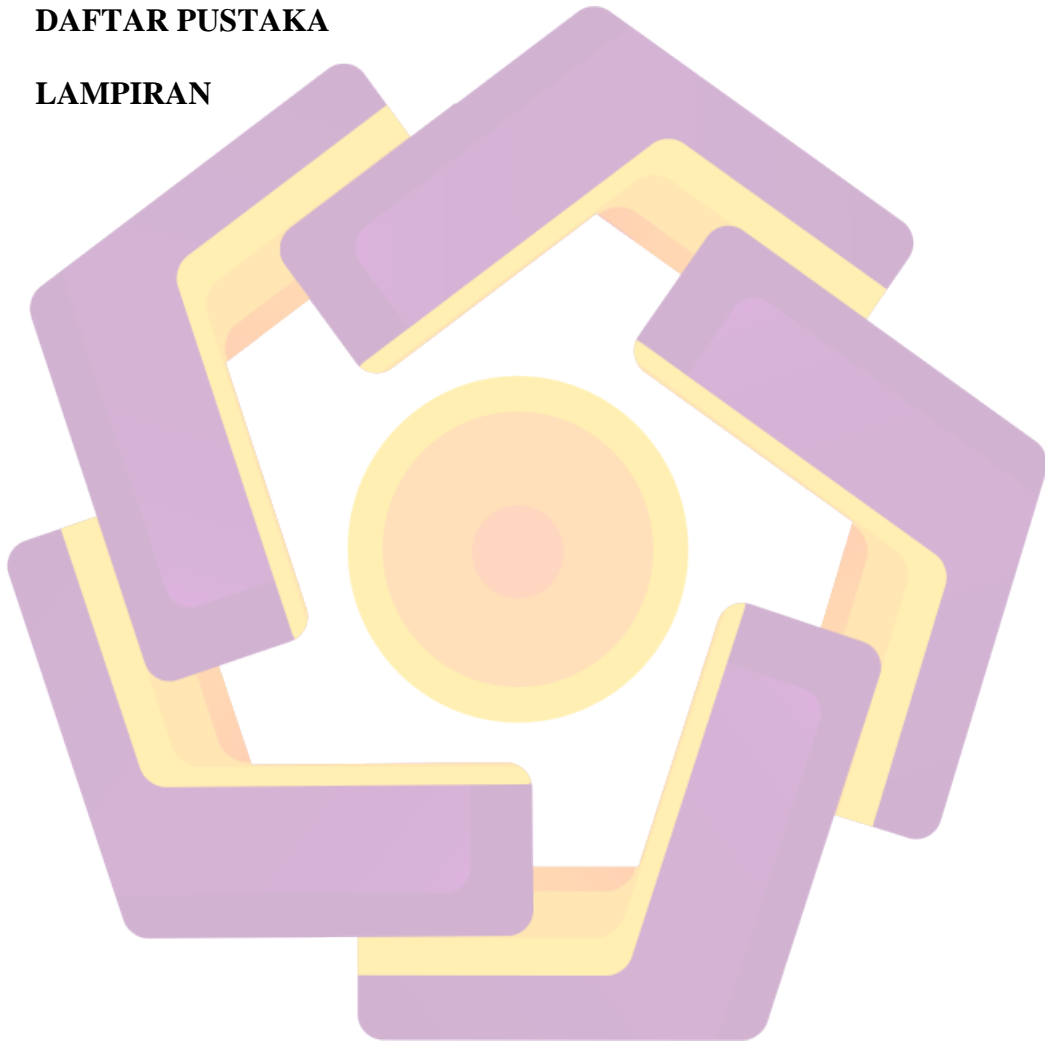
4.5.3	Pemeliharaan Brainware .....	105
-------	------------------------------	-----

**BAB VI PENUTUP**

5.1	Kesimpulan .....	106
5.2	Saran.....	107

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-Elemen Multimedia .....	15
Gambar 2.2 Struktur Linier .....	18
Gambar 2.3 Struktur Hirierarki .....	18
Gambar 2.4 Struktur Piramida .....	19
Gambar 2.5 Struktur Polar .....	19
Gambar 2.6 Proses Pengembangan Sistem Multimedia .....	21
Gambar 2.7 Tampilan Area Kerja Flash .....	28
Gambar 2.8 Tampilan Area Kerja Photoshop CS3 .....	31
Gambar 2.9 Tampilan Are Kerja Adobe Audition.....	33
Gambar 3.1 Struktur Multimedia Dengan Metode Hierarki .....	60
Gambar 3.2 Tampilan Menu Intro .....	63
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama.....	64
Gambar 3.4 Tampilan Menu Sejarah Bengkel.....	65
Gambar 3.5 Tampilan Menu Visi & Misi Bengkel.....	66
Gambar 3.6 Tampilan Menu Layanan & Fasilitas .....	67
Gambar 3.8 Tampilan Menu Struktur Organisasi .....	68
Gambar 3.9 Tampilan Menu Referensi Pekerjaan .....	69
Gambar 3.10 Tampilan Menu Data Peralatan.....	70
Gambar 4.1 Tampilan New File Adobe Photoshop .....	72
Gambar 4.2 Tampilan New File Adobe Audition 1.5.....	73
Gambar 4.3 Cara Membuat Tombol .....	74

Gambar 4.4	Jendela Pengeditan Tombol .....	75
Gambar 4.5	Cara Mengimport File .....	76
Gambar 4.6	Keyfram pada layer panel timeline .....	77
Gambar 4.7	Membuat Motion Tween Pada Keyframe .....	77
Gambar 4.8	Tampilan Stage Dinamic text.....	82
Gambar 4.9	Library Pada Flash CS3 .....	85
Gambar 4.10	Panel Properties Flash CS3 .....	85
Gambar 4.11	Jendela publish setting .....	86
Gambar 4.12	Form intro.....	87
Gambar 4.13	Form Menu Utama .....	88
Gambar 4.14	Form Menu Sejarah.....	90
Gambar 4.15	Form Visi & Misi .....	91
Gambar 4.16	Form Layanan dan Fasilitas .....	92
Gambar 4.17	Form Struktur Organisasi .....	93
Gambar 4.18	Form Referensi Pekerjaan .....	94
Gambar 4.19	Form Data Peralatan.....	95
Gambar 4.20	Edit Data Menggunakan Notepad .....	98
Gambar 4.21	Diagram Batang Hasil Kuisisioner 10 Responden Pihak Bangkel .....	100
Gambar 4.22	Diagram Batang Hasil Kuisisioner 10 Responden Pihak Masarakat .....	102

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hardware yang dibutuhkan .....	45
Tabel 3.2 Harga Perangkat Lunak.....	46
Tabel 3.3 Analisis Biaya dan Manfaat .....	50
Tabel 3.4 Hasil Keputusan Analisis .....	54
Tabel 4.1 Hasil Kuisisioner 10 Responden Pihak Bengkel .....	99
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner 10 Responden Pihak Masyarakat.....	101

