

**PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN PADA KONSTRUKSI
CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG**

SKRIPSI



disusun oleh

Harry Agung Bimantoro

08.12.2798

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

**PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN PADA KONSTRUKSI
CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG**

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



disusun oleh

Harry Agung Bimantoro

08.12.2798

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

PERSETUJUAN
SKRIPSI
PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN PADA KONSTRUKSI CV.
SOKISA MANDIRI MAGELANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Harry Agung Bimantoro

08.12.2798

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Mei 2012.

Dosen Pembimbing,



M. Rudvanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN PADA KONSTRUKSI CV.

SOKISA MANDIRI MAGELANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Harry Agung Bimantoro

08.12.2798

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 05 Juni 2012

Susunan Dewan Penguji

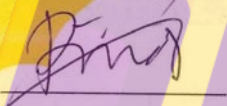
Nama Penguji

Andi Sunyoto, M. Kom.
NIK. 190302052

Ferry Wahyu Wibowo, S. Si., M. Cs.
NIK. 190000005

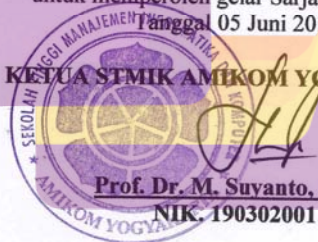
M. Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 05 Juni 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 02 Mei 2012



Harry Agung Bimantoro
NIM 08.12.2798

MOTTO

“Hadapi masalahmu, syukuri kehidupanmu,
buang jauh masa lalumu, dan berikanlah yang
terbaik pada kehidupanmu saat ini dan di masa
mendatang.”

By : Harry Agung Bimantoro

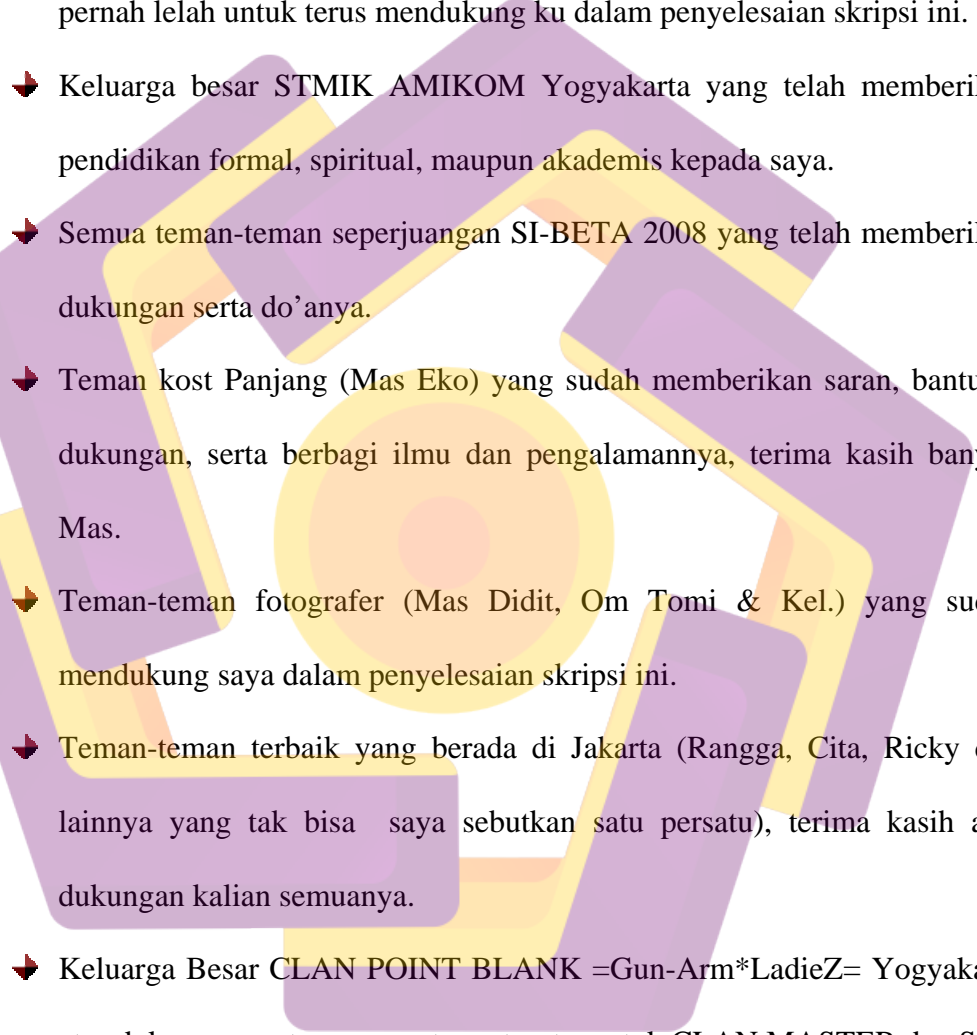
“ Kejarlah, lalu gapai cita-citamu setinggi langit
dan wujudkan masa depanmu dengan
cemerlang.”

By : Harry Agung Bimantoro

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ➔ Allah S.W.T atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya serta Rasulullah Muhammad S.A.W yang telah mengajarkan kita semua arti kebenaran yang sesungguhnya.
- ➔ Bapak Ibu, Kakak-kakak ku yang sangat aku cintai dan hormati yang telah memberikan do'a serta dukungan baik secara materi maupun spiritual kepada ku.
- ➔ Om, Tante beserta saudara-saudara ku yang berada di Jakarta dan Yogyakarta yang telah mendo'akan, membantu baik secara materi maupun spiritual, terima kasih. Dan terutama tuk Om Budiman yang tak henti-hentinya mendukung, menasihati dan memberikan perhatian yang sangat besar pada ku namun tak sempat beliau melihat keberhasilanku, terima kasih banyak Om. Kau akan ku kenang selalu.
- ➔ Kekasihku Andrea Ricca R. yang telah bersabar menunggu, meluangkan begitu banyak waktunya untuk mendukung dan mendo'akan ku dalam penyelesaian skripsi ini, terima kasih sayang.
- ➔ Bapak M. Rudyanto Arief, MT yang telah membimbing dalam penyusunan serta penyelesaian skripsi ku.
- ➔ Bapak Martomi Wiryatmo atau biasa dipanggil Om Tomi yang sudah membantu untuk menjadi objek penelitian, terima kasih Om.

- 
- Sahabat-sahabat terbaik dan seperjuangan ku SI-BETA 2008 (Hengky/Kukuy, Ervin/Boy, Andi/Kantong, Wahyu Ardiyan, Aring, Diko/Pithon, Doni/Dobleng, Putra, Kukuh, Hafnan, Hannu/Dudul, Panji, Tareh, Suci/Zee, Mr. Wationo/Tono, Yus, Vitha/Budi, Uji, Feira) yang tak pernah lelah untuk terus mendukung ku dalam penyelesaian skripsi ini.
 - Keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan pendidikan formal, spiritual, maupun akademis kepada saya.
 - Semua teman-teman seperjuangan SI-BETA 2008 yang telah memberikan dukungan serta do'anya.
 - Teman kost Panjang (Mas Eko) yang sudah memberikan saran, bantuan, dukungan, serta berbagi ilmu dan pengalamannya, terima kasih banyak Mas.
 - Teman-teman fotografer (Mas Didit, Om Tomi & Kel.) yang sudah mendukung saya dalam penyelesaian skripsi ini.
 - Teman-teman terbaik yang berada di Jakarta (Rangga, Cita, Ricky dan lainnya yang tak bisa saya sebutkan satu persatu), terima kasih atas dukungan kalian semuanya.
 - Keluarga Besar CLAN POINT BLANK =Gun-Arm*LadieZ= Yogyakarta atas dukungan serta semangatnya, terutama tuk CLAN MASTER dan Staff GAL (Iga, Mba Heni dan Agil).

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah S.W.T atas rahmat, hidayah dan karunia yang diberikan kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat salam kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad S.A.W yang telah menunjukkan kepada kita arti kebenaran yang sesungguhnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

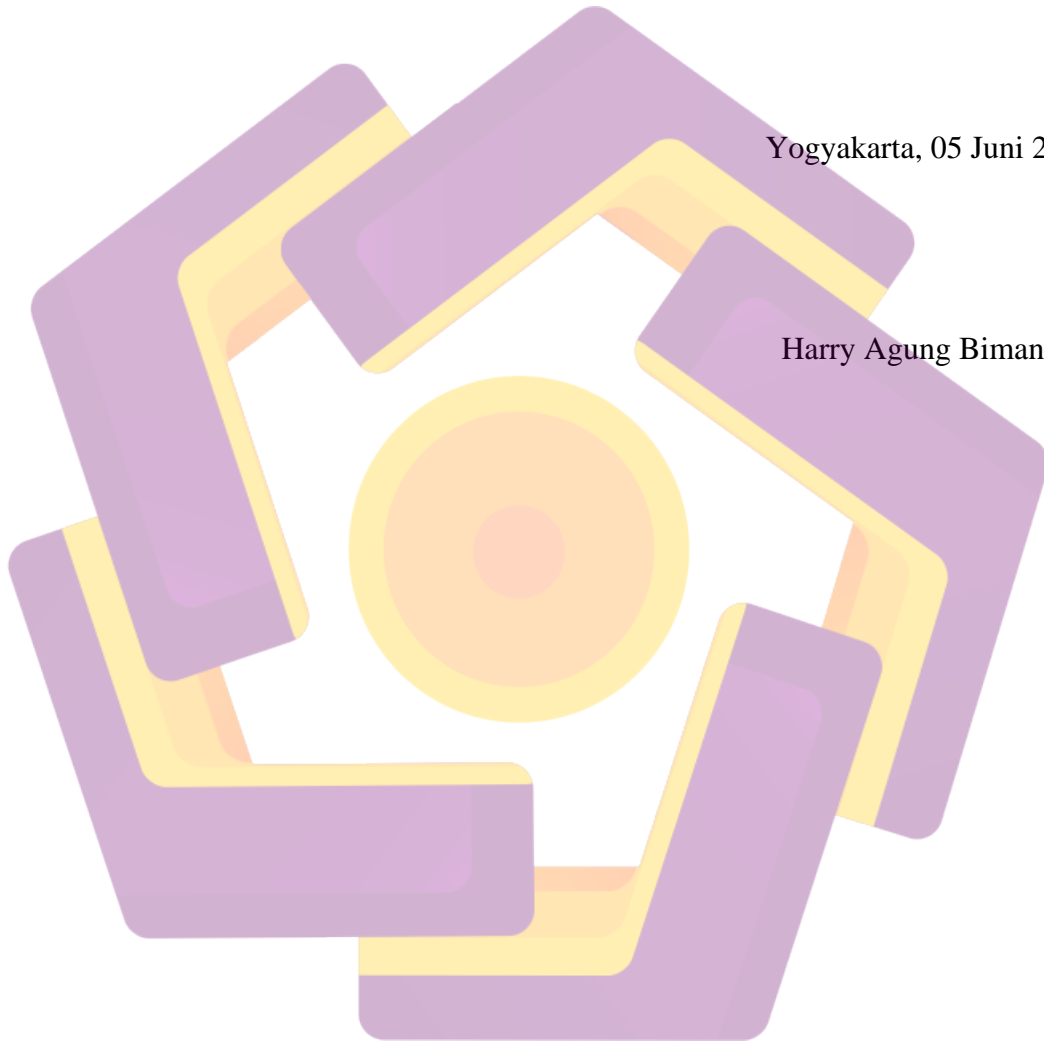
Dengan selesainya Skripsi yang berjudul *Perancangan Profil Perusahaan pada Konstruksi CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG*. Dengan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, MM. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi ini.
4. Bapak Martomi Wiryatmo yang sudah mau membantu untuk menjadi objek penelitian saya.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan kalangan umum dan khususnya bagi penyusun, skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu saran atau masukan dari pembaca sangat kami harapkan sebagai acuan untuk lebih baik di waktu yang akan datang.

Yogyakarta, 05 Juni 2012

Harry Agung Bimantoro



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xix
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Sejarah Multimedia	7
2.1.2 Pengertian Multimedia	7

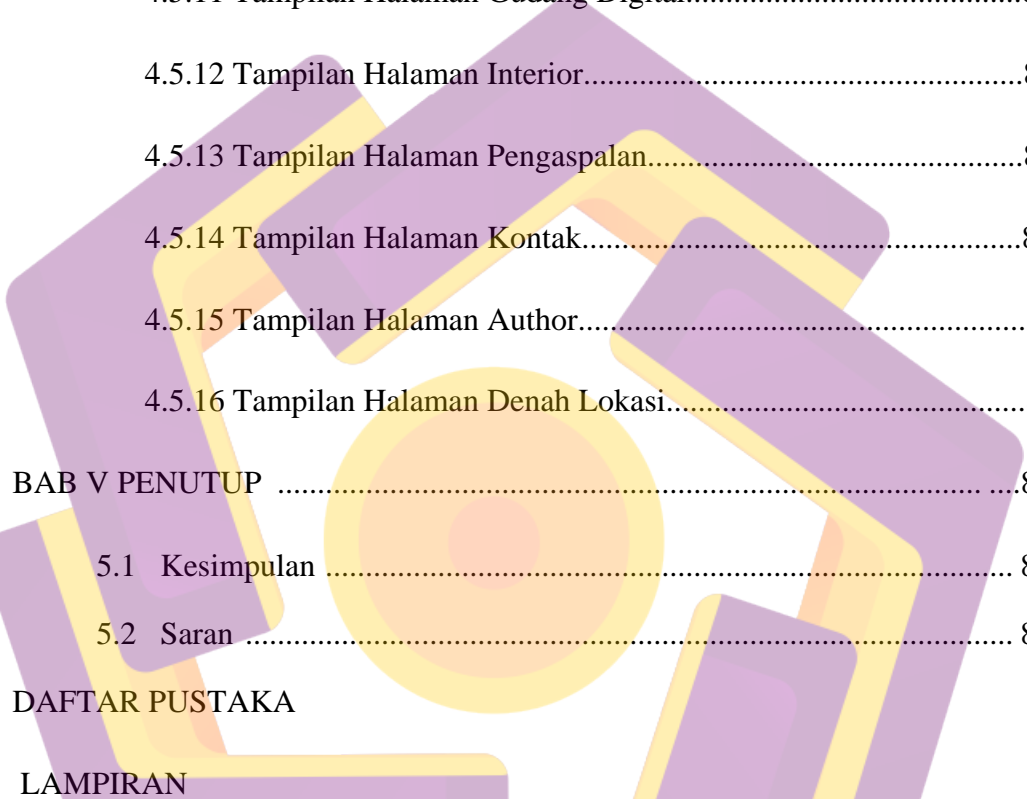
2.1.3 Elemen-elemen Multimedia	9
2.2 Struktur Multimedia	13
2.2.1 Struktur Linier	14
2.2.2 Struktur Hirarki	14
2.2.3 Struktur Piramida	15
2.2.4 Struktur Polar	15
2.3 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	16
2.3.1 Mendefinisikan Masalah	16
2.3.2 Studi Kelayakan.....	16
2.3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	17
2.3.4 Merancang Konsep.....	17
2.3.5 Merancang Isi	17
2.3.6 Merancang Naskah	17
2.3.7 Merancang Grafik.....	18
2.3.8 Memproduksi Sistem.....	18
2.3.9 Mengetes Sistem.....	18
2.3.10 Menggunakan Sistem	18
2.3.11 Memelihara Sistem.....	18
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
2.4.1 Macromedia Director MX 2004.....	20
2.4.2 Adobe Photoshop CS3.....	21
2.4.3 Swish Max 2.0	24
BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS PERANCANGAN SISTEM...	26
3.1 Tinjauan Umum	26
3.1.1 Sejarah Perusahaan.....	26



3.1.2 Visi	27
3.1.3 Misi.....	27
3.1.4 Tujuan.....	27
3.1.5 Struktur Organisasi.....	28
3.1.6 Kontak Perusahaan	28
3.2 Analisis Sistem	29
3.3 Identifikasi Masalah.....	30
3.4 Analisis SWOT	31
3.4.1 Kekuatan (<i>Strength</i>)	31
3.4.2 Kelemahan (<i>Weakness</i>)	32
3.4.3 Peluang (<i>Opportunity</i>).....	32
3.4.4 Ancaman (<i>Threats</i>).....	33
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
3.5.1 Kebutuhan Fungsional.....	33
3.5.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	34
3.5.2.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	34
3.5.2.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	35
3.5.2.3 Brainware	35
3.6 Analisis Biaya dan Manfaat	36
3.6.1 Analisis Payback Periode	37
3.6.2 Analisis Return Of Investment	38
3.6.3 Analisis Net Present Value	39
3.7 Studi Kelayakan.....	42
3.7.1 Kelayakan Teknis	42
3.7.2 Kelayakan Operasional.....	43

3.7.3 Kelayakan Ekonomi	43
3.7.4 Kelayakan Hukum	44
3.8 Perancang Sistem.....	44
3.8.1 Merancang Konsep.....	44
3.8.2 Merancang Isi	45
3.8.3 Merancang Naskah	48
3.8.3.1 Naskah Intro	49
3.8.3.2 Naskah Halaman Utama	49
3.8.3.3 Naskah Profil	49
3.8.3.4 Naskah Visi dan Misi	50
3.8.3.5 Naskah Struktur Organisasi	51
3.8.3.6 Naskah Legalitas	51
3.8.3.7 Naskah Galeri.....	52
3.8.3.8 Naskah Produk	52
3.8.3.9 Naskah Spesifikasi Kaliabu	52
3.8.3.10 Naskah Spesifikasi Gudang Digital	52
3.8.3.11 Naskah Interior.....	52
3.8.3.12 Naskah Pengaspalan.....	52
3.8.3.13 Naskah Kontak.....	52
3.8.3.14 Naskah Author	53
3.8.3.15 Naskah Denah Lokasi	53
3.8.4 Merancang Grafik.....	53
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Implementasi	57
4.1.1 Memproduksi Sistem.....	57

4.1.2 Pembuatan Desain Gambar Background.....	57
4.1.3 Pembuatan Tombol dan Teks	60
4.1.4 Pembuatan Animasi.....	62
4.1.5 Mengorganisasi File ke Dalam Macromedia Director	63
4.1.5.1 Mengimport File (Gambar, Animasi atau Video).....	64
4.1.5.2 Memasukkan file ke Score dan Stage.....	65
4.1.5.3 Pemberian perintah pada frame.....	66
4.1.5.4 Membuat marker.....	67
4.1.5.5 Memberi Perintah pada Tombol Navigasi.....	68
4.1.5.6 Pengisian Suara (Sound).....	71
4.1.6 Membuat File Exsecutable (*.exe).....	72
4.1.7 Membuat File Autorun.....	74
4.2 Mengetes Sistem.....	74
4.3. Menggunakan Sistem.....	76
4.4 Memelihara Sistem	76
4.4.1 Pemeliharaan Sistem (isi CD Interaktif).....	76
4.4.2 Pemeliharaan Perangkat Keras.....	77
4.5 Tampilan-tampilan Tiap Halaman Aplikasi	78
4.5.1 Tampilan Halaman Intro.....	78
4.5.2 Tampilan Halaman Utama.....	79
4.5.3 Tampilan Halaman Profil	79
4.5.4 Tampilan Halaman Visi Misi	80
4.5.5 Tampilan Halaman Struktur Organisasi	80
4.5.6 Tampilan Halaman Legalitas.....	81



4.5.7 Tampilan Halaman Galeri	81
4.5.8 Tampilan Halaman Foto pada Galeri	82
4.5.9 Tampilan Halaman Produk.....	82
4.5.10 Tampilan Halaman Kaliabu Regency.....	83
4.5.11 Tampilan Halaman Gudang Digital.....	83
4.5.12 Tampilan Halaman Interior.....	84
4.5.13 Tampilan Halaman Pengaspalan.....	84
4.5.14 Tampilan Halaman Kontak.....	85
4.5.15 Tampilan Halaman Author.....	85
4.5.16 Tampilan Halaman Denah Lokasi.....	86
BAB V PENUTUP	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Linear	14
Gambar 2.2. Struktur Hierarki	14
Gambar 2.3. Struktur Piramida	15
Gambar 2.4. Struktur Polar	15
Gambar 2.5 Icon struktur aplikasi multimedia.....	16
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan multimedia.....	19
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Director MX 200	20
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS3	22
Gambar 2.9 Tampilan Swish Max 2.0	24
Gambar 3.1 Struktur Kombinasi Piramida dan Hirarki.....	47
Gambar 3.2 Naskah Struktur Organisasi.....	51
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Intro.....	54
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Utama.....	54
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Profil	55
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Galeri.....	55
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Produk.....	56
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Kontak.....	56
Gambar 4.1 Tampilan Menu untuk mengatur ukuran file	58
Gambar 4.2 Tampilan Desain Background.....	59
Gambar 4.3 Layer Style	60
Gambar 4.4 Tampilan Desain Tombol.....	61
Gambar 4.5 Contoh Tombol yang dibuat masing-masing dua	62

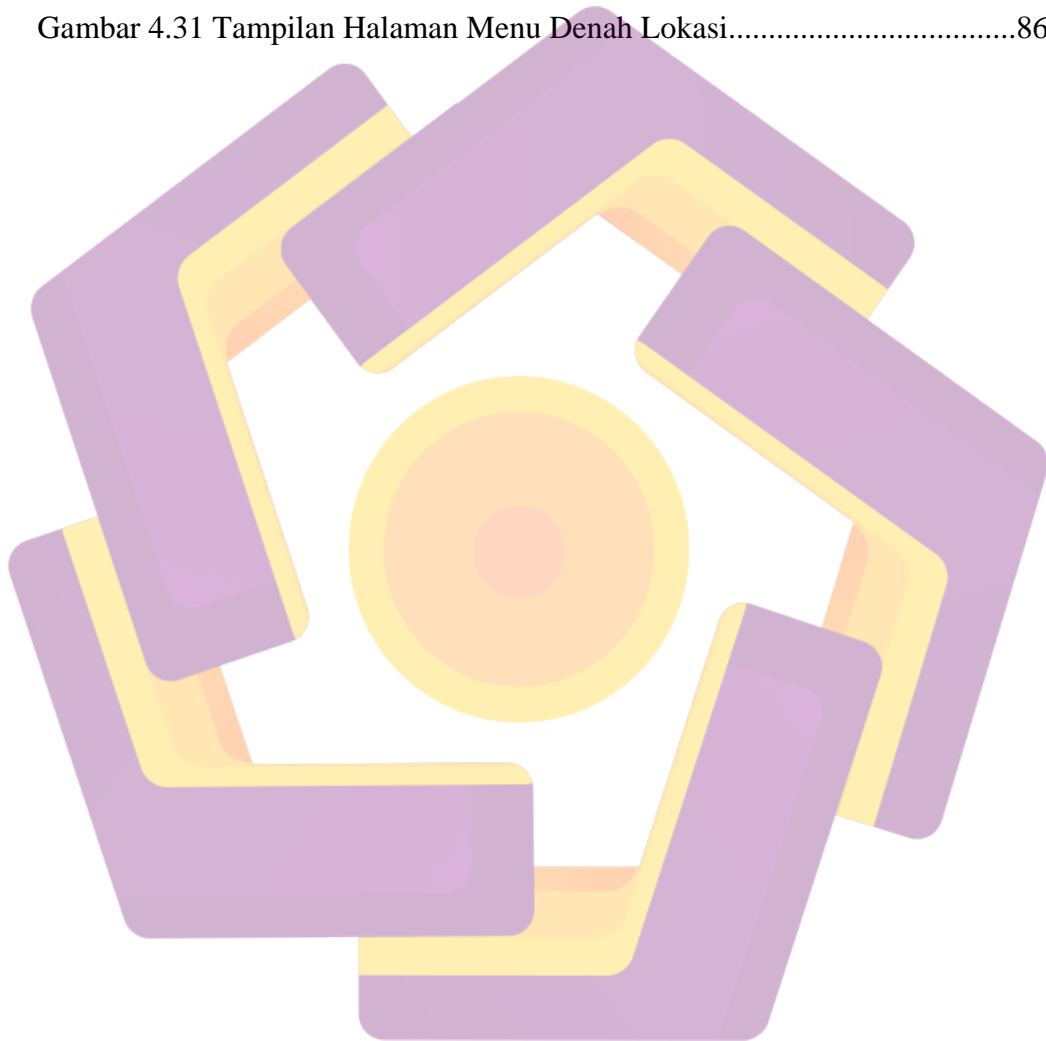
Gambar 4.6 Contoh Pembuatan Animasi.....	63
Gambar 4.7 Panel Property Inspector	64
Gambar 4.8 Mengimport File ke Macromedia Director MX 2004.....	65
Gambar 4.9 Tampilan Cast Member, Stage, dan Score pada Macromedia Director	66
Gambar 4.10 Tampilan Lingo pada Macromedia Director.....	67
Gambar 4.11 Contoh membuat marker pada macromedia director	68
Gambar 4.12 Behaviour Inspector pada macromedia director	69
Gambar 4.13 Tampilan Sound pada macromedia director	72
Gambar 4.14 Create Projector pada macromedia director.....	73
Gambar 4.15 Membuat File autorun.....	74
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Menu Intro.....	78
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Menu Utama	79
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Menu Halaman Profil.....	79
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Menu Visi Misi.....	80
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Menu Struktur Organisasi	80
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Menu Legalitas.....	81
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Menu Galeri.....	81
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Menu Foto pada Galeri.....	82
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Menu Produk.....	82
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Menu Kaliabu Regency.....	83
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Menu Gudang Digital.....	83
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Menu Interior.....	84

Gambar 4.28 Tampilan Halaman Menu Pengaspalan.....84

Gambar 4.29 Tampilan Halaman Menu Kontak.....85

Gambar 4.30 Tampilan Halaman Menu Author.....85

Gambar 4.31 Tampilan Halaman Menu Denah Lokasi.....86



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Spesifikasi Hardware	34
Tabel 3.2 Tabel Biaya Analisis dan Manfaat	36
Tabel 3.3 Hasil Keputusan Analisis	41



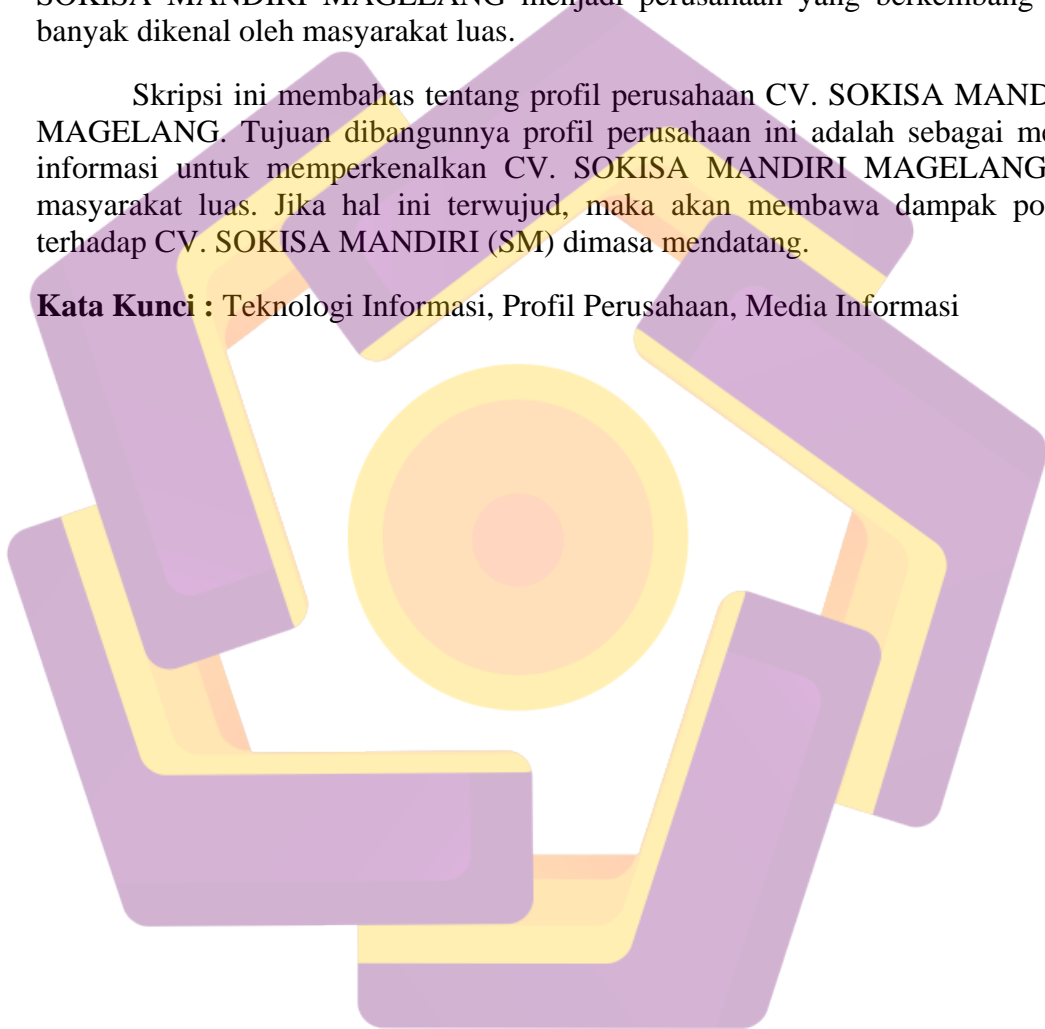
INTISARI

Komputer mampu mengolah data dan menghasilkan informasi dalam segala bentuk media yang dibutuhkan oleh masyarakat. Seiring dengan kemajuan teknologi, dituntut adanya peran serta komputer untuk kemajuan teknologi tersebut, khususnya didalam menyajikan suatu informasi.

Kemajuan teknologi informasi tersebut diharapkan dapat membuat CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG menjadi perusahaan yang berkembang dan banyak dikenal oleh masyarakat luas.

Skripsi ini membahas tentang profil perusahaan CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG. Tujuan dibangunnya profil perusahaan ini adalah sebagai media informasi untuk memperkenalkan CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG ke masyarakat luas. Jika hal ini terwujud, maka akan membawa dampak positif terhadap CV. SOKISA MANDIRI (SM) dimasa mendatang.

Kata Kunci : Teknologi Informasi, Profil Perusahaan, Media Informasi



Abstract

Computers can process data and produce information in all forms of media required by the community. Along with the advancement of technology, the role of the computer is required for the advancement of these technologies, particularly in presenting the information.

Advances in information technology are expected to make a CV. SELF SOKISA MAGELANG a growing company and is widely known by the public.

This thesis discusses the company profile CV. SELF SOKISA MAGELANG. The purpose built this company profile is as a medium of information to introduce the CV. SELF SOKISA MAGELANG to the public. If this is true, it will bring a positive impact on the CV. SOKISA SELF (SM) in the future.

Keywords: *Information Technology, Company Profiles, Media Information*

