

**PEMBUATAN COMPANY PROFIL BERBASIS MULTIMEDIA PADA
PT. ASURANSI QBE POOL INDONESIA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Mohamad Risfi Rinaldi

04.02.5571

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

**PEMBUATAN COMPANY PROFIL BERBASIS MULTIMEDIA PADA
PT. ASURANSI QBE POOL INDONESIA**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Mohamad Risfi Rinaldi

04.02.5571

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR


**PEMBUATAN COMPANY PROFIL BERBASIS MULTIMEDIA PADA
PT. QBE POOL INDONESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mohamad Risfi Rinaldi
04.02.5571

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Dosen Pembimbing


Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190307052



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN COMPANY PROFIL BERBASIS MULTIMEDIA PADA
PT. QBE POOL INDONESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mohamad Risfi Rinaldi
04.02.5571**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Desember 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Melwin Sayfrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105



Dony Ariyus, M.Kom.
NIK. 190302128



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 20 Desember 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 NOVEMBER 2010

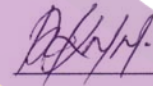
Nama

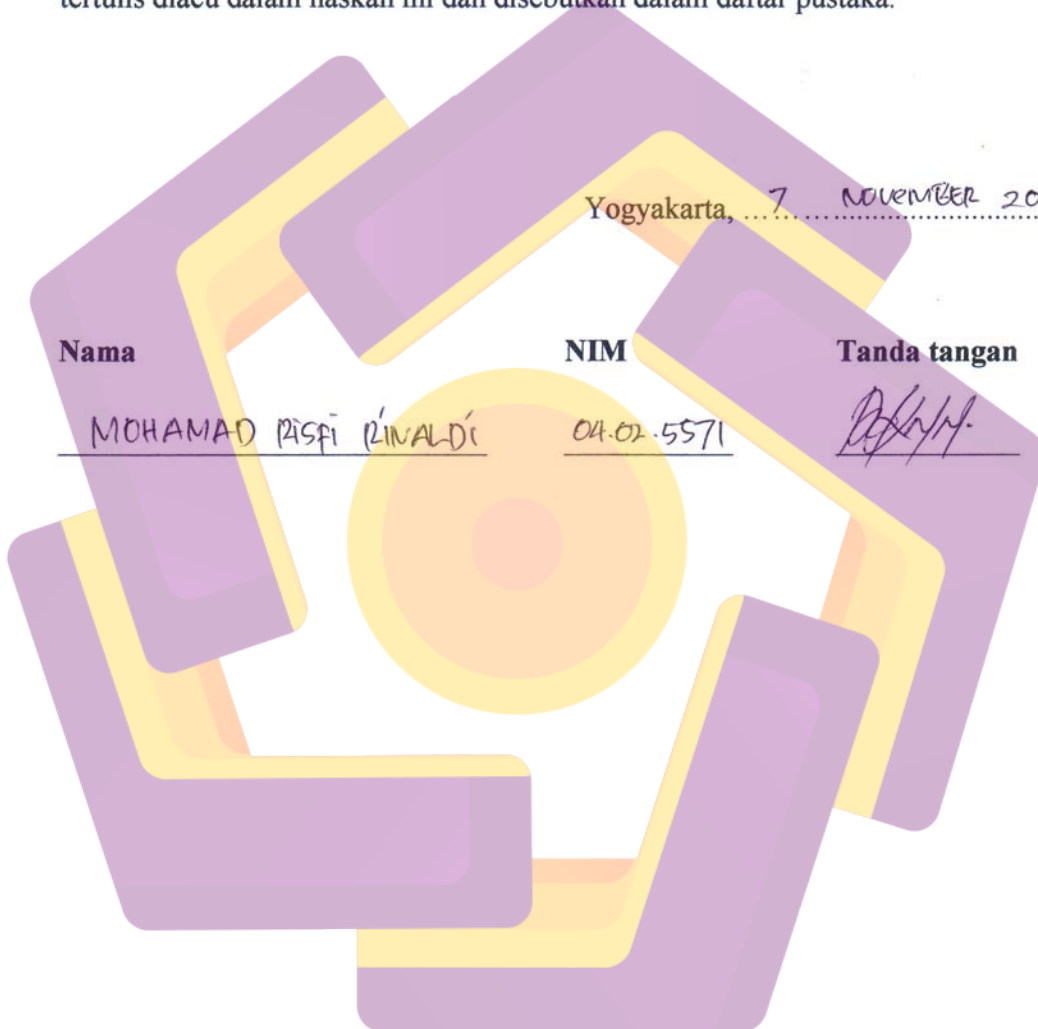
MOHAMAD RISFI RINALDI

NIM

04.02.5571

Tanda tangan





MOTTO

- ✓ *Mendapatkan rasa hormat dari mereka yang Anda hormati lebih berharga daripada tepuk tangan banyak orang (Arnold Glasow)*
- ✓ *Masalahnya bukanlah apakah Anda dijatuhkan tetapi apakah Anda bangkit kembali (Vince Lombardi)*
- ✓ *Tuhan tidak meminta kita untuk sukses, Dia hanya meminta kita untuk mencoba (Mother Teresa)*
- ✓ *Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu. Orang-orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan. (Mario Teguh)*

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya dedikasikan kepada Ibunda saya Tatty Asmiaty, yang telah sabar memberikan dukungannya kepada saya, hingga saya menyelesaikan Tugas Akhir ini.

- 1. Allah S.W.T dan Baginda Rasulullah S.A.W.*
- 2. Kepada Orang Tua saya, yang telah sabar memberikan dukungan dan semangat kepada saya, dan memberikan kesempatan kepada saya untuk membuktikan bahwa saya mampu menjadi lebih baik.*
- 3. Kepada Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.*
- 4. Kepada Bapak Andi Sunyoto, M. Kom. Selaku Dosen Pembimbing.*
- 5. Kepada Saudara-saudara saya, Thosan, Susan dan Tasya, yang selalu memberikan motivasinya di kala saya merasa jenuh.*
- 6. Kepada Sepupu-sepupu saya, Anshar, Dedi, Kak Lina, Lutpi, Piko, yang telah memberikan dukungan moral kepada saya.*
- 7. Kepada Teman-teman saya, Mbak Budi, Eka, Tatang, Ririn, Joy, yang telah banyak membantu saya.*
- 8. Kepada Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.*

Terimakasih banyak semuanya. Semoga Allah S.W.T mengganti segala kebaikan yang telah kalian berikan kepada saya.

Amin.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada ALLAH SWT atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “Pembuatan Comperi Profil Berbasis Multimedia pada PT. Asuransi QBE Pool Indonesia”.

Kami tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, yaitu :

1. Bapak Dr.M.Suyanto, MM, Direktur Utama di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. PT. Asuransi QBE Pool Indonesia Daerah Yogyakarta beserta staff dan karyawannya atas penelitian dan pengumpulan data yang telah diberikan.
3. Bapak Andi Sunyoto, S.kom, selaku dosen pembimbing yang selalu bersabar hingga terselesainya Tugas Akhir ini.
4. Orang tua kami yang telah memberikan doa dan dorongan semangat dengan terselesainya Tugas akhir ini, semua pihak yang tidak disebutkan satu persatu karena keterbatasan waktu dan tempat.

Kami menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata semoga Tugas Akhir ini bisa bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, Februari 2007

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
1.7 Jadwal Kegiatan	6
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Konsep Dasar Aplikasi Multimedia	7
2.1.1 Sejarah Multimedia	7
2.1.2 Pengertian Multimedia	9
2.2 Langkah-langkah Penembangan Multimedia	10
2.3 Macam-macam struktur aplikasi Multimedia	14
2.4 Pengertian <i>Company Profile</i>	16

2.5	Pengertian Promosi	17
2.6	Aplikasi Multimedia untuk Mendukung promosi	18
2.7	<i>Software</i> untuk Mendesain Multimedia Interaktif	19
2.7.1	Macromedia Flash MX	19
2.7.2	Adobe Photoshop CS	22
2.7.3	Swish Max	26
2.7.4	Cool Edit Pro 2.0	28

BAB III GAMBARAN UMUM

3.1	Sejarah Singkat QBE Pool Indonesia	30
3.1.1	Lokasi Perusahaan.....	31
3.1.2	Struktur Organisasi	31
3.1.3	Visi dan Misi.....	33
3.2	Produk Perusahaan	34
3.2.1	Asuransi Harta Benda	34
3.2.2	Asuransi Kendaraan Bermotor	34
3.2.3	Asuransi Pengangkutan	34
3.2.4	Asuransi Rangka Kapal	34
3.2.5	Asuransi Konstruksi/Pembangunan	35
3.2.6	Asuransi Pemasangan Mesin-mesin	35
3.2.7	Asuransi Alat-alat Berat	35
3.2.8	Asuransi Mesin	35
3.2.9	Asuransi Kecelakaan Diri	35
3.2.10	Asuransi Tanggung Gugat Hukum	36
3.2.11	Asuransi Uang	36
3.2.12	Asuransi Penggelapan Uang	36
3.2.13	Asuransi Pencurian	36
3.2.14	Asuransi Gangguan Usaha	37
3.2.15	Asuransi Peralatan Elektronik	37
3.2.16	Asuransi Kecelakaan Diri	37
3.2.16.1	Jaminan	37

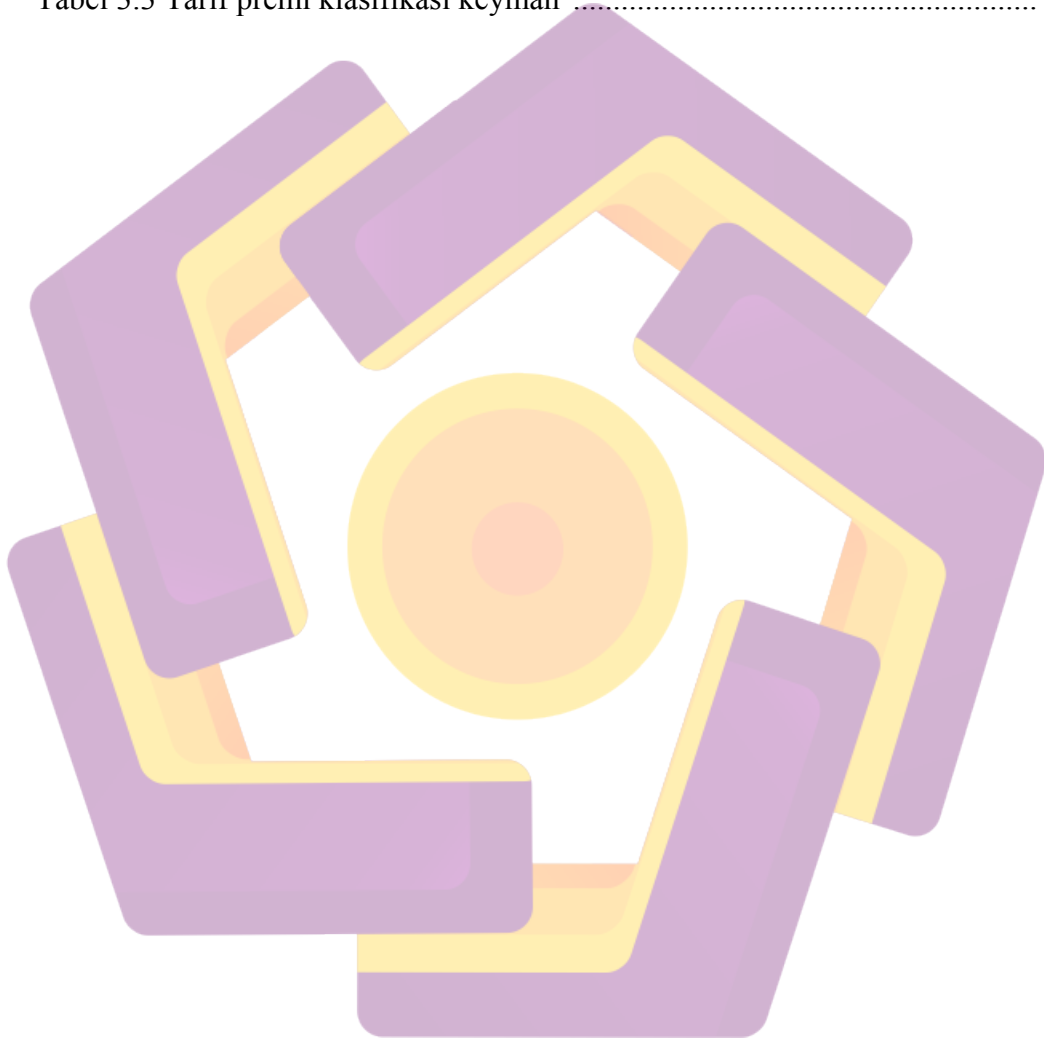
3.2.16.2 Hak Atas Santunan	38
3.2.16.3 Pengecualian	39
3.2.16.4 Persyaratan Usia	41
3.2.16.5 Wilayah	41
3.3 Klasifikasi (penggolongan)	41
3.4 Keunggulan Produk	42
3.4.1 <i>Fire</i>	42
3.4.2 <i>Domestic Prop</i>	42
3.4.3 <i>Motor</i>	43
3.4.4 <i>Personal Accident</i>	43
3.4.5 <i>Marine Hull</i>	43
3.4.6 <i>Marine Cargo</i>	43
3.4.7 <i>Engineering & Contract Works</i>	43
3.4.8 <i>General Accident</i>	43
3.4.9 <i>Director & Officer Management Liability Insurance</i>	44
3.4.10 <i>Association Liability</i>	44
3.4.11 <i>Professional Indemnity</i>	44
3.4.12 <i>Medical Malpractice Insurance</i>	44
3.4.13 <i>Marine Liability</i>	44
3.4.14 <i>Broad from Liability</i>	45
3.4.15 <i>Employer's Liability</i>	45
3.4.16 <i>QBE SALIENT Solutions</i>	45
3.4.17 <i>QBE PROSPERITY Cover</i>	45
3.4.18 <i>QBE CRUCIAL Cover</i>	46
3.4.19 <i>QBE CONFLICT Cover</i>	46
3.4.20 <i>QBE ENTERPRISE Solution</i>	46
3.5 Kantor-kantor dan Perwakilan	47
3.5.1 Jakarta Utara	47
3.5.2 Jakarta – Menteng.....	47
3.5.3 Serpong Sales Office.....	47
3.5.4 Surabaya.....	48

3.5.5 Cirebon.....	48
3.5.6 Medan.....	48
3.5.7 Bali.....	48
3.5.8 Pekanbaru.....	49
3.5.9 Makasar.....	49
3.5.10 Bandung.....	49
3.5.11 Semarang.....	49
3.5.12 Yogyakarta <i>Sales Office</i>	50
3.5.13 Batam.....	50
3.5.14 Samarinda.....	50
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Mendefinisikan Masalah.....	51
4.2 Merancang Konsep.....	51
4.3 Merancang Isi.....	52
4.4 Merancang Naskah.....	56
4.5 Merancang Grafik.....	56
4.5.1 Menu <i>Utama</i>	57
4.5.2 Menu <i>Introduction</i>	58
4.5.3 Menu <i>Gambaran Umum</i>	59
4.5.4 Menu <i>Produk</i>	60
4.5.5 Menu <i>Perwakilan</i>	61
4.5.6 Menu <i>Keunggulan Produk</i>	62
4.5.7 Menu <i>Gallery</i>	63
4.5.8 Menu <i>Credit Tittle</i>	64
4.6 Memproduksi Sistem.....	65
4.6.1 Pembuatan Desain Grafik.....	65
4.6.2 Animasi <i>Frame by Frame I</i>	66
4.6.3 Animasi <i>Frame by Frame</i>	67
4.6.4 Animasi <i>Motion Tween</i>	69
4.6.5 Perubahan Warna dengan <i>Motion Tween</i>	71

4.6.6 Animasi Perubahan Bentuk.....	73
4.6.7 Animasi Shape	76
4.6.8 Mengimpor File Suara	77
4.6.9 Cara Membuat Tombol Link.....	78
4.6.10 Membuat Menu Produk	79
4.6.11 Membuat File Exe.....	81
4.6.12 Membuat Volume.....	81
4.6.13 Mempublikasikan Flash Movie.....	82
4.7 Melakukan Tes Pemakaian Multimedia Interaktif	83
4.8 Penggunaan Sistem	84
4.8.1 Cara Penggunaan atau Pengoperasian Aplikasi.....	85
4.8.2 Pemeliharaan Sistem.....	85
4.9 Tampilan Menu Pada Aplikasi Multimedia Interaktif	86
4.9.1 Menu Intro.....	86
4.9.2 Menu Gambaran Umum.....	86
4.9.3 Menu Introduction.....	87
4.9.4 Menu Gambaran Umum.....	87
4.9.5 Menu Produk.....	88
4.9.6 Menu Keunggulan Perusahaan.....	88
4.9.7 Menu Perwakilan	89
4.9.8 Menu Gallery	89
4.9.9 Menu Credit Tittle.....	90
4.9.10 Menu Keluar	90
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

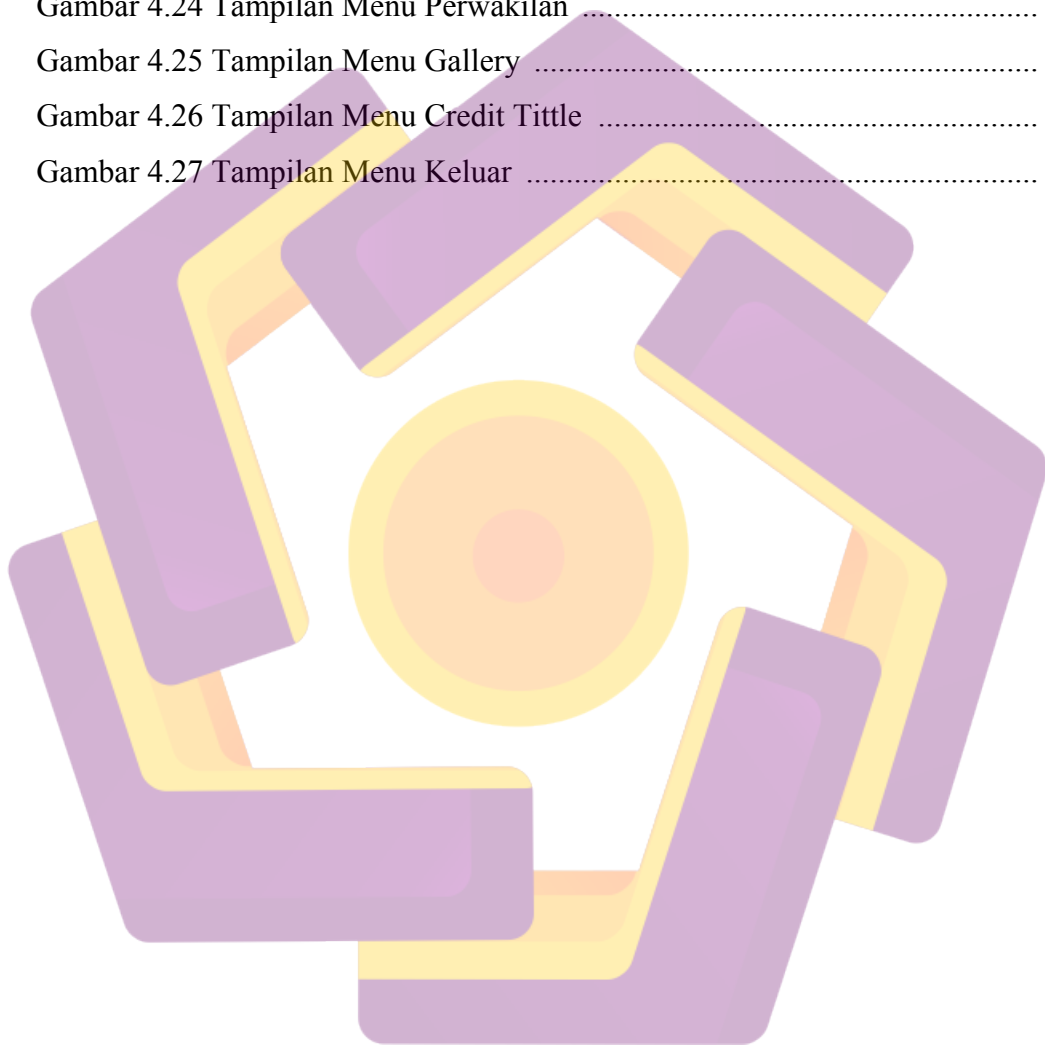
Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan	6
Tabel 3.1 Persentase dani nilai pertanggung	39
Tabel 3.2 Tarif premi klasifikasi Non keyman	42
Tabel 3.3 Tarif premi klasifikasi keyman	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Pengembangan Sistem Multimedia	13
Gambar 2.2 Ikon Struktur Desain	14
Gambar 2.3 Struktur Linear	14
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	15
Gambar 2.5 Struktur Piramida	15
Gambar 2.6 Struktur Polar	16
Gambar 2.7 Tampilan Interface Macromedia Flash MX	21
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop	26
Gambar 2.9 Tampilan Swish Max	28
Gambar 2.10 Tampilan Cool Edit Pro 2.0	29
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	32
Gambar 4.1 Diagram Aplikasi	54
Gambar 4.2 Sketsa Menu Utama	57
Gambar 4.3 Sketsa Menu Introduction	58
Gambar 4.4 Sketsa Gambaran Umum	59
Gambar 4.5 Sketsa Menu Produk	60
Gambar 4.6 Sketsa Menu Perwakilan	61
Gambar 4.7 Sketsa Menu Keunggulan Produk	62
Gambar 4.8 Sketsa Menu <i>Gallery</i>	63
Gambar 4.9 Sketsa Menu <i>Credit Tittle</i>	64
Gambar 4.10 Tampilan <i>Image Size</i>	65
Gambar 4.11 Animasi Frame by Frame	69
Gambar 4.12 RGB Color	73
Gambar 4.13 Animasi Perubahan Bentuk	74
Gambar 4.14 Animasi Union	75
Gambar 4.15 Animasi Shape	77
Gambar 4.16 Dialog <i>Publish Setting</i>	81
Gambar 4.17 Menu untuk Mempublikasikan Flash Movie	83
Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama	86

Gambar 4.19 Tampilan Menu Gambaran Umum	86
Gambar 4.20 Tampilan Menu Introduction	87
Gambar 4.21 Tampilan Menu Gambaran Umum	87
Gambar 4.22 Tampilan Menu Produk	88
Gambar 4.23 Tampilan Menu Keunggulan Produk	88
Gambar 4.24 Tampilan Menu Perwakilan	89
Gambar 4.25 Tampilan Menu Gallery	89
Gambar 4.26 Tampilan Menu Credit Tittle	90
Gambar 4.27 Tampilan Menu Keluar	90



INTISARI

Saat ini teknologi telah berkembang dengan sangat cepat, segala aspek kehidupan banyak memanfaatkan teknologi, manusia dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Salah satu teknologi ini adalah multimedia.

Perusahaan QBE Pool Indonesia merupakan salah satu perusahaan asuransi terbesar di daerah Yogyakarta, oleh karena itu untuk meningkatkan promosi QBE Pool Indonesia digunakanlah media presentasi. Penyampaian informasi PT. Asuransi QBE Pool Indonesia selama ini dinilai kurang efektif, dikarenakan hanya mengandalkan brosur-brosur dalam penyajian informasi dan sebuah website yang juga memiliki banyak kekurangan. Dengan multimedia sebagai pengganti brosur dimungkinkan informasi dapat disajikan secara maksimal dan diharapkan dapat menutupi kekurangan yang dimiliki oleh media sebelumnya. Penggunaan perangkat lunak Macromedia Flash MX, Swish, Adobe Photoshop dan Cool Edit Pro, dalam pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif diharapkan dapat menjadi suatu media presentasi maupun media promosi yang efektif.

Peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok bahasan tersebut dan hasilnya ditujukan untuk memberikan saran bagi PT. Asuransi QBE Pool Indonesia dalam mengelola sistem informasi. Disamping itu, peneliti juga menganjurkan pihak PT. Asuransi QBE Pool Indonesia untuk mengembangkan sistem informasi yang lebih baik bagi para calon klien.

Kata Kunci : Multimedia, Sistem Informasi, Aplikasi Multimedia Interaktif

ABSTRACT

Currently, the technology has developed very quickly, all aspects of life many take advantage of technology, humans are required to follow the development of these technologies. One of these is a multimedia technology.

Company QBE Pool Indonesia is one of the largest insurance companies in the area of Yogyakarta, therefore, to enhance the promotion of QBE Pool Indonesia media presentation is used. Submission of information PT. Asuransi QBE Pool Indonesia has been considered less effective, because only rely on the brochures in the presentation of information and a website that also has many disadvantages. With multimedia as a possible substitute for the information brochure can be presented optimally and is expected to cover the deficiencies previously owned by the media. Use of the software Macromedia Flash MX, Swish, Adobe Photoshop and Cool Edit Pro, Interactive Multimedia Applications in manufacturing is expected to become a media presentation and an effective media campaign.

Researchers try to analyze these subjects and the results are intended to provide suggestions for PT. Asuransi QBE Pool Indonesia in managing information systems. In addition, researchers also recommend the PT. Asuransi QBE Pool Indonesia to develop better information systems for potential clients.

Keywords: *Multimedia, Information Systems, Interactive Multimedia Applications*