

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE CV. SOLOFOOD INDONUSA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY**

SKRIPSI



disusun oleh

Arif Sutiawan

09.11.3411

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE CV. SOLOFOOD INDONUSA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Arif Sutiawan

09.11.3411

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE CV. SOLOFOOD INDONUSA SEBAGAI
MEDIA INFORMASI
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Sutiawan

09.11.3411

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE CV. SOLOFOOD INDONUSA SEBAGAI
MEDIA INFORMASI
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Sutiawan
09.11.3411

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tangga Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190000003



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Juni 2013

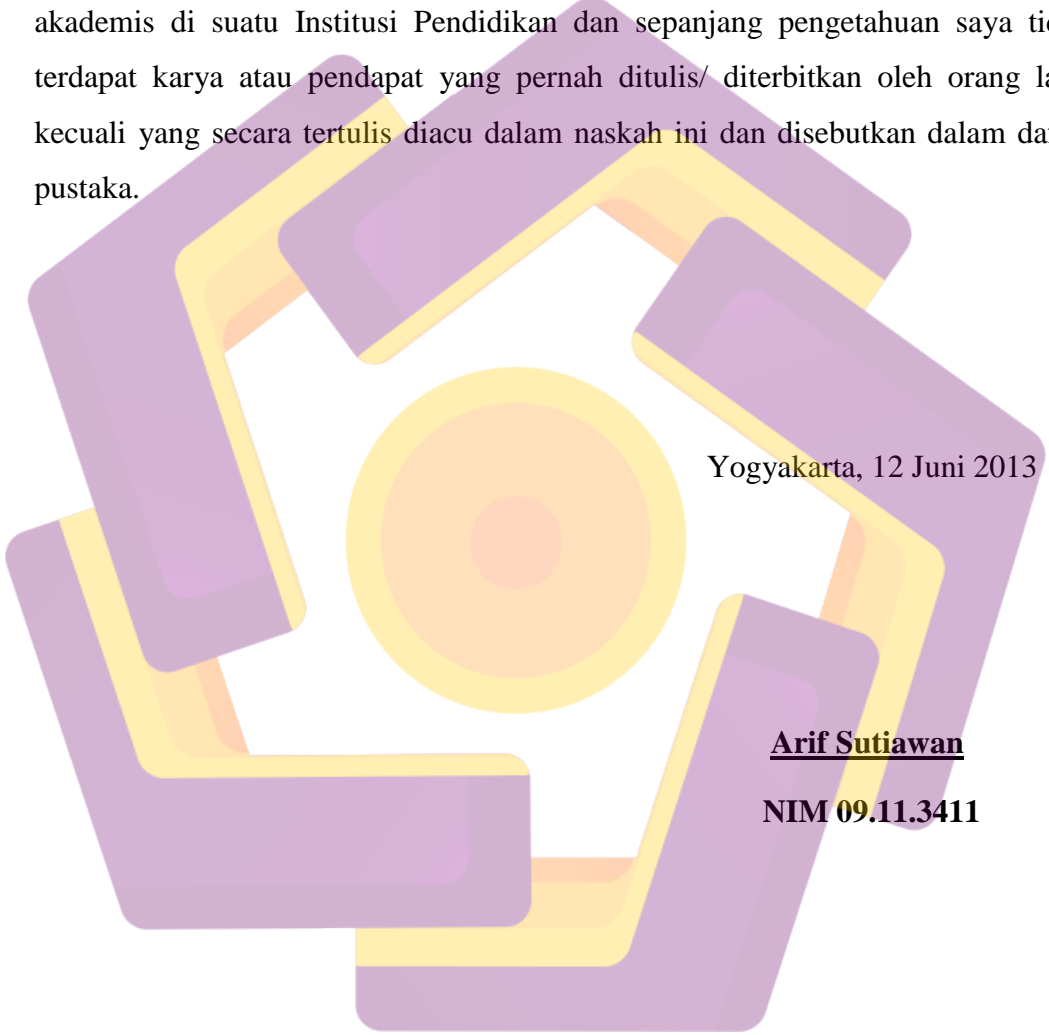
KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/ diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 12 Juni 2013

Arif Sutiawan

NIM 09.11.3411

MOTTO

Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang!
“Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil”

Tidak ada yang tidak mungkin

“Tak ada kata menyerah sebelum bertanding”

Percayalah semua masalah dan rintangan yang kita hadapi bukanlah untuk melemahkan kita. Justru ini akan menjadikan kita lebih kuat, lebih dewasa, lebih bijaksana, lebih sabar dan lebih beriman

“Di saat ingin mencapai puncak, masih ada rintangan yang harus di lewati, bahkan rintangan tersebut akan lebih berat”

“Tidak semua yang terakhir itu mengecewakan, karena terakhir itulah yang punya banyak waktu untuk saling berbagi dan memahami”

Kepandaian bukan kunci utama kesuksesan, kerja keraslah kunci utama dari kesuksesan itu

PERSEMBAHAN

- ✓ Allah SWT yang Maha DASYAT
- ✓ Ibu & Bapak yang selalu memberikan segalanya.
- ✓ Adik-adik yang selalu mendukung.
- ✓ Seluruh keluarga yang telah mendukung dan mendoakan
- ✓ Makasih buat temen, sahabat, sodara n keluarga sanggar I dan Sangar II, Rudi, Daru, Seto, Purwo, Annas, Dhimas, Adit, Rendi, Pabri, Wasis, Adam, Agus, Teguh, dkk. (Sorry sing rung disebut wektu'ne mepet, ndak kesuwen) yang telah memberikan keceriaan, canda n tawa. Mari Sukses Bersama.
- ✓ Musuh-musuh ngPES yang empuk-empuk Nur, Rozak, Moh Eko, Syahrizal, Surya, Anggit, dkk. matur nuwun sampun ngancani ngrefresh otak. Makasih juga atas canda-tawa, kebersamaan, n persaudaraan kalian. Sukses Untuk Semua. Untuk Anggit "Salam Entrepreneur"
- ✓ Untuk mas-mas dan mbak-mbak seluruh keluarga besar SI TIL Terima kasih atas persaudaraan kalian.
- ✓ Temen Kost Irza, Umar, Panca matur nuwun mas Brooo atas obrolan-obrolan kalian.
- ✓ Mas Fathah Noor seorang Augmented Reality Developer
- ✓ Dan semua yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini yang belum saya sebutkan. Terimakasih buat semuanya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan baik. Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST. M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Seluruh staf dan dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang tidak pernah lelah untuk membagi ilmu dengan penulis.
5. Bapak Joko Mintuno yang telah memberikan izin tempat untuk penelitian.
6. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun diperlukan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 20 Mei 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
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 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	5
2.1.1 Definisi Multimedia	5
2.1.2 Elemen Multimedia.....	5
2.1.3 Aliran Aplikasi Multimedia	7
2.1.3.1 Struktur Linier	7
2.1.3.2 Struktur Menu	8
2.1.3.3 Struktur Hierarki	8
2.1.3.4 Struktur Jaringan	9
2.1.3.5 Struktur Kombinasi	10

2.2	Tahap Pengembangan Multimedia.....	12
2.3	Definisi Analisis SWOT.....	13
2.4	Augmented Reality.....	13
2.4.1	Pengertian Augmented Reality	13
2.4.2	Aplikasi Augmented Reality.....	13
2.5	Flartoolkit.....	15
2.5.1	Pengertian FlarToolKit	15
2.5.2	Cara Kerja FlarToolKit.....	15
2.6	Marker	16
2.7	Sistem Perangkat Lunak Pendukung yang Digunakan	16
2.7.1	Adobe Flash	16
2.7.2	Adobe Photoshop.....	17
2.7.3	3D Studio Max	17
BAB III		18
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		18
3.1	Tinjauan Umum.....	18
3.1.1	CV. SOLOFOOD INDONUSA.....	18
3.1.2	Visi dan Misi.....	19
3.1.3	Struktur Organisasi	19
3.2	Analisis SWOT	20
3.2.1	Strength (Kekuatan)	20
3.2.2	Weakness (Kelemahan).....	20
3.2.3	Opportunity (Peluang)	20
3.2.4	Threat (Ancaman)	20
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	20
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	21
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	21
	Kebutuhan Hardisk	21
	Kebutuhan Software.....	22
	Kebutuhan Brainware	22
3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	22

3.4.3	Kelayakan Teknis/Teknologi	23
3.4.4	Kelayakan Hukum	23
3.5	Perancangan Aplikasi	23
3.5.1	Merancang Konsep	23
3.5.2	Merancang Isi.....	24
3.5.3	Merancang Naskah.....	25
3.5.4	Merancang Interface	26
3.5.4.1	Tampilan Menu Home	26
3.5.4.2	Tampilan Menu Sejarah	26
3.5.4.3	Tampilan Menu Visi dan Misi	27
3.5.4.4	Tampilan Menu Struktur	27
3.5.4.5	Tampilan Menu Kontak	28
3.5.4.6	Tampilan Menu Produk.....	29
3.5.4.7	Tampilan Menu Augmented Reality	29
BAB IV	31
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		31
4.1	Memproduksi Sistem.....	31
4.2	Hasil Pembuatan Model	32
4.3	Penggunaan Software Augmented Reality Library.....	32
4.4	Pembuatan Aplikasi Augmented Reality	33
4.5	Pembuatan Actionsript 3	33
4.6	Pembuatan Aplikasi Company Profile di Flash	35
4.7	Pembahasan Interface.....	37
4.7.1	Halaman Home	37
4.7.2	Halaman Sejarah	37
4.7.3	Halaman Visi dan Misi	38
4.7.4	Halaman Struktur Organisasi	38
4.7.5	Halaman Kontak	39
4.7.6	Halaman Produk.....	39
4.7.7	Halaman Produk AR	40
BAB V	41

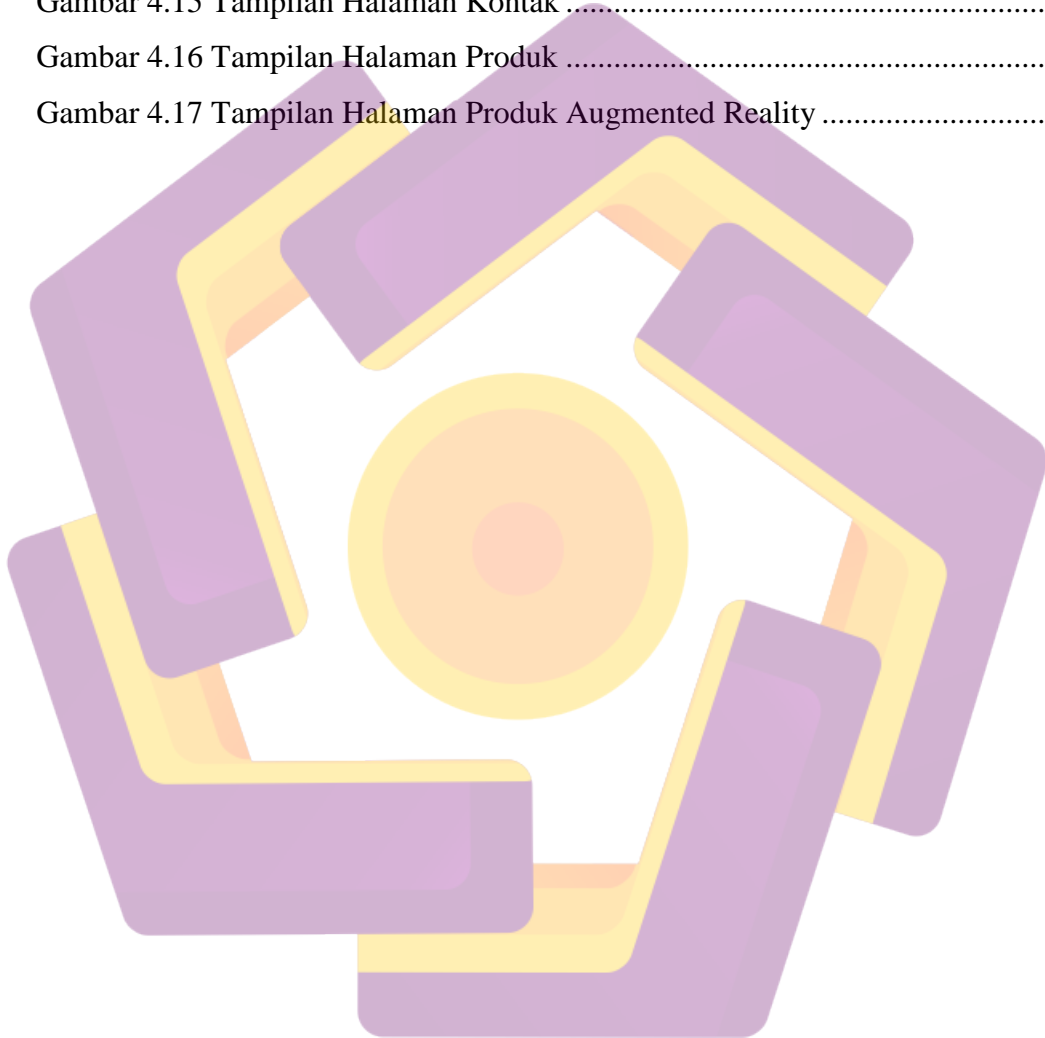
PENUTUP.....	41
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima elemen multimedia	6
Gambar 2.2 Struktur Linier	7
Gambar 2.3 Struktur Menu	8
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	9
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	10
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi	11
Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Multimedia	12
Gambar 2.8 Diagram Proses Augmented Reality	16
Gambar 3.1 Struktur Organisasi CV. SOLOFOOD INDONUSA	19
Gambar 3.2 Perancangan Struktur Hirearki	24
Gambar 3.3 Tabel Keterangan Struttur Hirearki	25
Gambar 3.4 Tabel Merancang Naskah	26
Gambar 3.5 Rancangan Menu Menu	26
Gambar 3.6 Rancangan Menu Sejarah	27
Gambar 3.7 Rancangan Menu Visi dan Misi	27
Gambar 3.8 Rancangan Menu Struktur	28
Gambar 3.9 Rancangan Menu Kontak	28
Gambar 3.10 Rancangan Menu Produk 2 Dimensi	29
Gambar 3.11 Rancangan Menu Augmented Reality	29
Gambar 4.1 Diagram alur proses produksi aplikasi	31
Gambar 4.2 Object 3D di 3D Max Studio	32
Gambar 4.3 Source untuk memanggil obyek	33
Gambar 4.4 Source untuk mengatur marker	33
Gambar 4.5 Source untuk mengatur obyek	34
Gambar 4.6 Source untuk menjalankan tombol masuk dan keluar AR	34
Gambar 4.7 Source untuk mengatur klik tombol masuk dan keluar AR	34
Gambar 4.8 Augmented Reality	35
Gambar 4.9 Script company profile	36

Gambar 4.10 Company profile di Flash.....	36
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Home	37
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Sejarah	38
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Visi dan Misi	38
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Struktur Organisasi.....	39
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Kontak	39
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Produk	40
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Produk Augmented Reality	40



INTISARI

Di saat ini perkembangan multimedia sangat pesat, sehingga menjadi salah satu media informasi yang cukup dibutuhkan dalam berbagai bidang. Salah satu aspek paling menonjol adalah peranan media computer dengan berbagai aplikasi untuk meningkatkan penyampaian informasi. Sistem informasi dalam bentuk Company Profile merupakan salah satu media untuk menyampaikan kepada masyarakat luar tentang sebuah perusahaan (instansi). Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi dengan lebih menarik.

Penulis di sini ingin menyampaikan sebuah informasi dari CV. SOLOFOOD INDONUSA agar lebih menarik dengan pembuatan Company Profile yang berbasis multimedia. Hal tersebut supaya masyarakat/konsumen dapat memahami tentang perusahaan ini dengan baik terutama hal-hal yang berkaitan dengan visi misi.

Dalam pembuatan Company Profile ini penyusun menambahkan teknologi Augmented Reality untuk memperjelas obyek yang dibuat dan memilih Adobe Flash CS3 untuk membuatnya lebih berkualitas dan penuh animasi. Augmented Reality merupakan penggabungan antara dunia nyata dan virtual. Sedangkan flash merupakan sebuah program grafis dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi. Adobe Flash ini disediakan berbagai fasilitas serta kemampuan penunjang lainnya yang berfungsi sebagai sarana untuk berkreasi guna melahirkan ide-ide yang tersimpan didalam pikiran kita. Selain Adobe Flash, saya juga menggunakan beberapa software tambahan untuk membuat aplikasi ini.

Kata kunci: Multimedia, Media Informasi, Augmented Reality

ABSTRACT

Currently multimedia development is very rapid, so one needs sufficient information media in various fields. One aspect is the role of media computer with a variety of applications to enhance the delivery of information. Information in the form of Company Profile is one of the media to convey to the public outside of a company (institution). Multimedia applications are able to produce a more interesting information.

The author here would like to extend an information from the CV. SOLOFOOD INDONUSA to make it more interesting by making multimedia-based Company Profile. This is so that people / consumers are able to understand about this company very well, especially matters relating to the vision and mission.

In making this Company Profile compiler adds Augmented Reality to clarify the object created and select Adobe Flash CS3 to make higher quality and full animation. Augmented Reality is a merger between the real and virtual worlds. While Flash is a graphics and animation program whose existence is intended for lovers of design and animation. Adobe Flash is provided various facilities and other supporting capabilities that serve as a means to bring forth creative ideas stored in our minds. In addition to Adobe Flash, I also use some additional software to make this application.

Keywords: *Multimedia, Media Information, Augmented Reality*