

**COMPANY PROFILE SMA NEGERI 1 BADEGAN PONOROGO  
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



**disusun oleh**

**Rizqi Sandytama Yoga**

**08.12.3333**

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

**COMPANY PROFILE SMA NEGERI 1 BADEGAN PONOROGO**

**BERBASIS MULTIMEDIA**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Rizqi Sandytama Yoga**

**08.12.3333**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**Company Profile SMA Negeri 1 Badegan Ponorogo  
Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizqi Sandytama Yoga**

**08.12.3333**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 April 2012

**Dosen Pembimbing,**



**Andi Sunyoto M.Kom**  
**NIK. 190302052**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Company Profile SMA Negeri 1 Badegan Ponorogo**

**Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizqi Sandytama Yoga**

**08.12.3333**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Mei 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Amir Fatah Sofyan, S.T.M.Kom**  
**NIK.190302047**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK.190302182**

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
**NIK. 190302052**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 17 Juli 2012



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## HALAMAN 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 disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan 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, 25 April 2012

Rizqi Sandytama Yoga

NIM. 08.12.3333

## MOTTO

- ✓ APA YANG KAMU PIKIRKAN ITULAH APA YANG AKAN MENJADI KENYATAAN.
- ✓ KUOLAH KATA, KUBACA MAKNA, KUIKAT DALAM ALINEA, KUBINGKAI DALAM BAB SEJUMLAH LIMA, JADILAH MAHAKARYA, GELAR SARJANA KUTERIMA, ORANGTUA, CALON ISTRI DAN CALON MERTUA PUN BAHAGIA
- ✓ LEBIH BAIK TERLAMBAT DARIPADA TIDAK WISUDA SAMA SEKALI
- ✓ SAYA DATANG, SAYA BIMBINGAN, SAYA UJIAN, SAYA REVISI DAN SAYA MENANG!
- ✓ DALAM MENCAPAI KEJAYAAN PASTILAH ADA USAHA DAN DOA.
- ✓ MAN JADDA WA JADA. "BARANG SIAPA YANG BERSUNGGUH-SUNGGUH NISCAYA AKAN MENDAPATKANNYA"
- ✓ SHOLATLAH SEBELUM KAMU DI SHOLATKAN.
- ✓ HUMAN HAVE A DREAM BUT THAT DREAM WILL COME TRUE IF GOD WILLS.

## PERSEMBAHAN

Dengan Rasa Syukur Yang Mendalam Skripsi Ini Kupersembahkan :

- ❖ Bersyukur kepada Allah S.W.T yang telah melimpahkan ilmu nikmat yang tak terkira. Sholatku, Ibadahku, Hidup dan Matiku hanya milik Allah, Tuhan semesta Alam.
- ❖ Buat Orang Tuaku (Bpk. Pudjianto S.pd dan Ibu Karsih) Serta kedua AdikQ (Sheila dan Andrea) Yang Saya Cintai Yang Telah Membantu Dalam Penyelesaian Skripsi Ini.
- ❖ Terima kasih kepada ketua STMIK "AMIKOM" Prof. Dr. M. Suyanto dan Dosen pembimbingku Andi Sunyoto, M. Kom dan juga semua dosen2 yang telah membekaliku ilmu, semoga bermanfaat.
- ❖ Buat Teman-Teman ku S1-SI-I '08.. makasi buat semuanya, ku pasti slalu merindukan kebersamaan kalian. :\*
- ❖ Buat Teman Kontrakanku Budi, Alam, Andri makasih doanya, dukungan serta kebahagiaan yang kalian berikan, pasti tak pernah kulupakan curhat, ngegame n ngguuyuuu barenggggggggg.
- ❖ My Luphly Imel makasih ya dah memberi warna dalam hari-hariQ, Doamu, Penyemangatmu, Perhatianmu serta sayangmu, I Love You :\* <3
- ❖ AE 6190 TB ku yg slalu mengantarkan kemanapun Q pergi, dan LGku mksh dah melancarkan semuanya.
- ❖ Buat Temen\* Komunitas Fixie (ROXIE n ROXIE West River) makasih semua.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi yang berjudul “Company profil SMA Negeri 1 Badegan Ponorogo Berbasis Multimedia” dengan baik.

Penyusunan laporan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia kepada hambanya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dengan penuh kesabaran sehingga terselesaikanlah skripsi ini dengan baik.
4. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
5. Para Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengajarkan ilmunya.
6. Kedua Orang Tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan materi maupun spiritual.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan skripsi ini jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan , maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Akhir kata, penulis mengharapkan

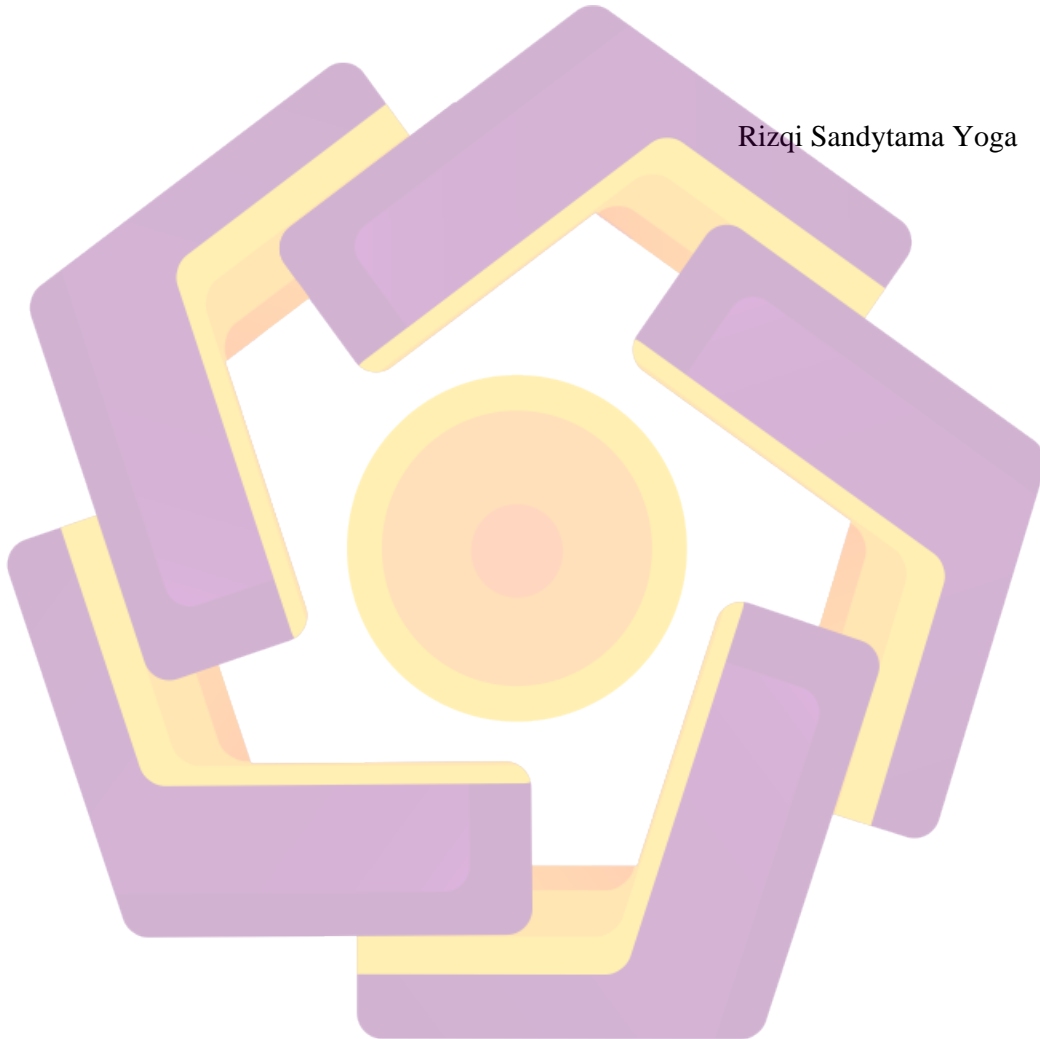


semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Yogyakarta, 25 April 2012

Penulis,

Rizqi Sandytama Yoga



## DAFTAR ISI

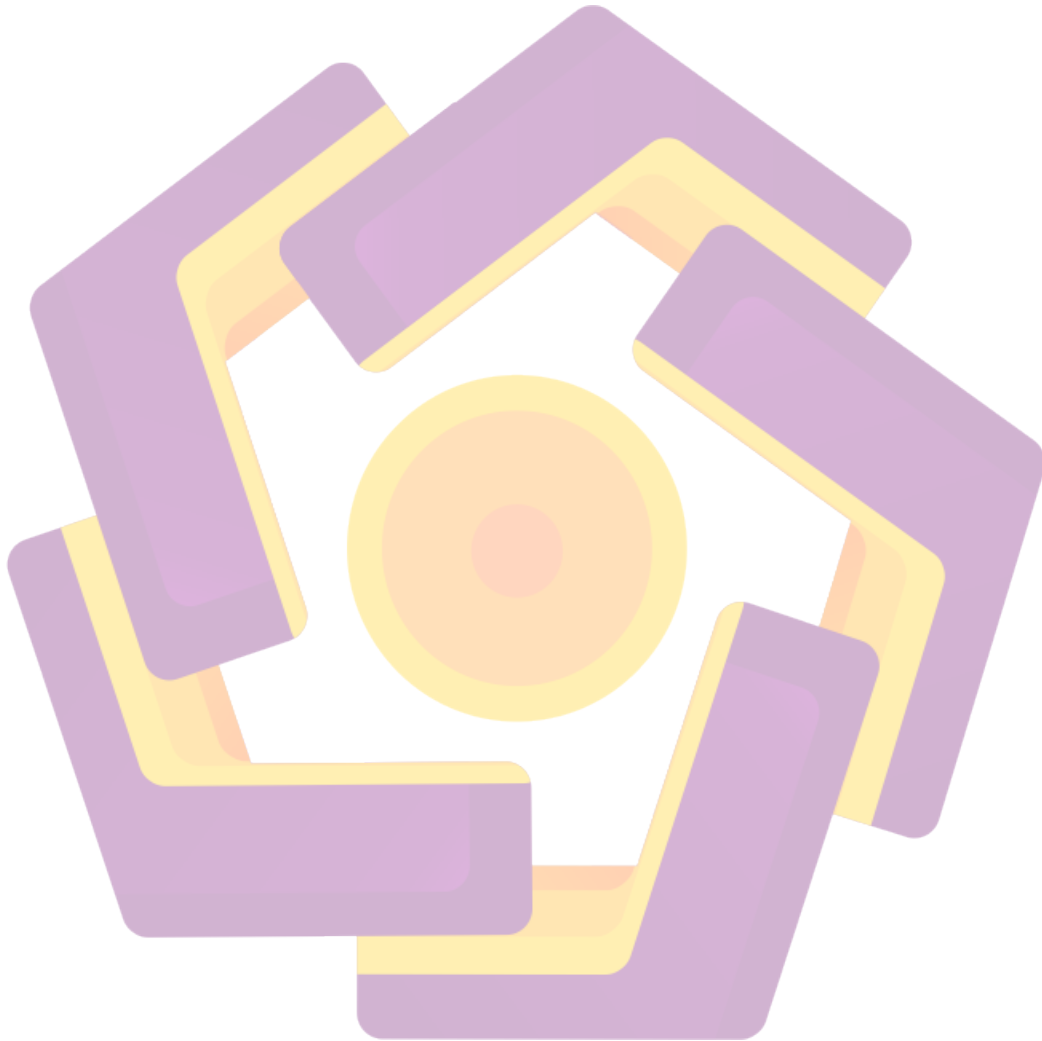
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3

1.5	Manfaat Penelitian.....	4
1.6	Metode Pengumpulan data.....	4
1.7	Sistematika Penulisan.....	4
II	LANDASAN TEORI.....	6
2.1	Konsep Dasar Multimedia.....	6
2.1.1	Pengertian Multimedia.....	6
2.1.2	Elemen – Elemen Multimedia.....	7
2.2	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	9
2.2.1	Struktur Linear.....	9
2.2.2	Struktur Hierarki.....	10
2.2.3	Struktur Piramida.....	11
2.2.4	Struktur Polar.....	11
2.3	Company profile.....	12
2.3.1	Asal Mula Company Profile.....	12
2.3.2	Definisi Multimedia Interaktif.....	13
2.3.3	Kelebihan Multimedia Interaktif Untuk Promosi.....	14
2.4	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	14
2.4.1	Adobe Flash CS3.....	14
2.4.1.1	Action Script.....	16
2.4.2	Adobe Photoshop.....	17
2.4.3	XML.....	18
2.4.4	XML dan ActionScript.....	19
2.4.5	Adobe Audition.....	19

III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	21
3.1	Tinjauan Umum.....	21
3.1.1	Latar Belakang.....	21
3.1.2	Program Kompetensi.....	22
3.1.3	Sarana dan Prasarana.....	22
3.1.4	Kegiatan Ekstra Kurikuler.....	23
3.1.5	Prestasi Sekolah.....	23
3.1.6	Struktur Organisasi.....	23
3.2	Mendenifisikan Masalah.....	24
3.2.1	Analisis Kinerja.....	26
3.2.2	Analisis Informasi.....	26
3.2.3	Analisis Ekonomi.....	28
3.2.4	Analisis Pengendalian.....	29
3.2.5	Analisis Efisiensi.....	30
3.2.6	Analisis Pelayanan.....	31
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.3.1	Analisa kebutuhan Informasi.....	33
3.3.2	Aspek hardware.....	33
3.3.3	Aspek brainware.....	34
3.4	Perancangan Sistem.....	35
3.7.1	Perancangan Konsep.....	35
3.7.2	Perancangan Isi.....	35
3.7.3	Perancangan Naskah.....	37

3.7.4	Perancangan Grafik.....	39
IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1	Implementasi.....	48
4.1.1	Memproduksi Sistem.....	48
4.2	Hasil Perancangan Antar Muka.....	53
4.2.1	Menu Intro.....	54
4.2.2	Menu Home.....	55
4.2.3	Menu Sejarah.....	56
4.2.4	Menu Visi dan Misi.....	57
4.2.5	Menu Galeri.....	58
4.2.6	Menu Fasilitas.....	60
4.2.7	Menu Kontak.....	63
4.3	Pengujian Sistem.....	64
4.3.1	Pengujian Loading.....	65
4.3.2	Pengujian Error Sistem.....	67
4.4	Memelihara Sistem.....	68
4.4.1	Pembahasan Hasil Response.....	69

V	PENUTUP.....	72
	5.1 Kesimpulan.....	72
	5.2 Saran.....	73
	DAFTAR PUSTAKA.....	74



## DAFTAR TABEL

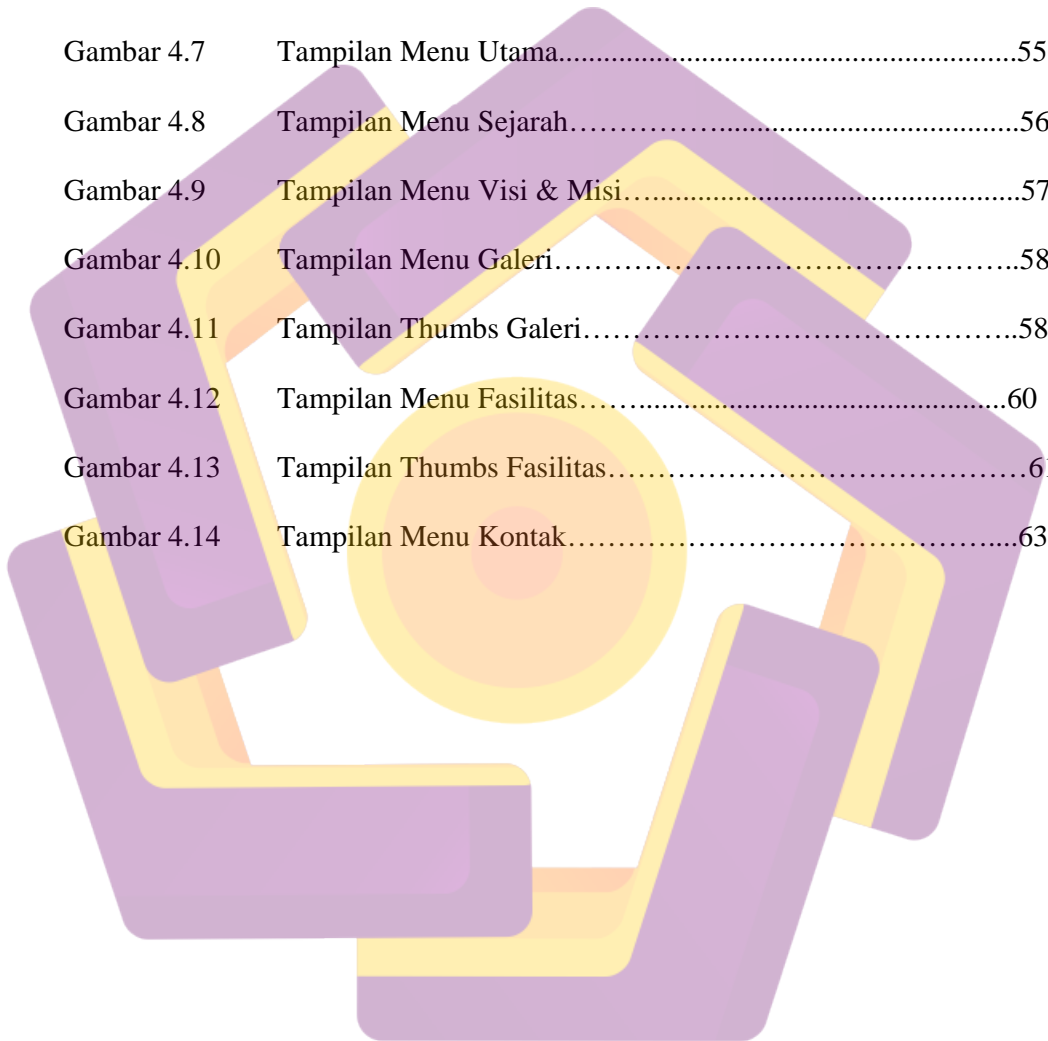
Tabel 3.1	Analisis Kinerja.....	26
Tabel 3.2	Analisis Informasi.....	27
Tabel 3.3	Analisis Ekonomi.....	28
Tabel 3.4	Analisis Pengendalian.....	29
Tabel 3.5	Analisis Efisiensi.....	30
Tabel 3.6	Analisis Pelayanan.....	31
Tabel 3.7	Keterangan Struktur Multimedia.....	38
Tabel 4.1	Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi.....	66
Tabel 4.2	Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem.....	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen Multimedia.....	8
Gambar 2.2	Struktur Linear.....	10
Gambar 2.3	Struktur Hierarki.....	11
Gambar 2.4	Struktur Piramida.....	11
Gambar 2.5	Struktur Polar.....	11
Gambar 2.7	Area Kerja Adobe Flash CS3.....	15
Gambar 2.8	Tampilan Output ActionScript.....	17
Gambar 2.9	Area Kerja Adobe Photoshop Cs.....	17
Gambar 2.10	Tampilan Adobe Audition.....	19
Gambar 3.1	Rancangan Struktur Aplikasi Hierarki.....	36
Gambar 3.2	Keterangan Struktur Multimedia.....	38
Gambar 3.3	Rancangan Intro.....	39
Gambar 3.4	Rancangan Halaman Menu.....	40
Gambar 3.5	Rancangan Menu Home.....	41
Gambar 3.6	Rancangan Menu Sejarah.....	42
Gambar 3.7	Rancangan Menu Visi & Misi.....	43
Gambar 3.8	Rancangan Menu Galeri.....	44
Gambar 3.9	Rancangan Menu Fasilitas.....	45
Gambar 3.10	Rancangan Menu Kontak.....	47
Gambar 4.1	New Document Flash File.....	49
Gambar 4.2	Background Utama.....	50

Gambar 4.3	Import Image To Library.....	51
Gambar 4.4	Pengaturan Tombol Menu.....	52
Gambar 4.5	Membuat Publish Setting.....	53
Gambar 4.6	Tampilan Intro.....	54
Gambar 4.7	Tampilan Menu Utama.....	55
Gambar 4.8	Tampilan Menu Sejarah.....	56
Gambar 4.9	Tampilan Menu Visi & Misi.....	57
Gambar 4.10	Tampilan Menu Galeri.....	58
Gambar 4.11	Tampilan Thumbs Galeri.....	58
Gambar 4.12	Tampilan Menu Fasilitas.....	60
Gambar 4.13	Tampilan Thumbs Fasilitas.....	61
Gambar 4.14	Tampilan Menu Kontak.....	63





## INTISARI

*Multimedia* merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dan promosi pada *Sma Negeri 1 Badegan Ponorogo*. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah membuat *Company profile* untuk *Sma Negeri 1 Badegan* berbasis multimedia yang nantinya dapat membantu dalam upaya menyampaikan informasi dan promosi pada masyarakat.

Media publikasi yang berbasis multimedia sangat banyak antara lain iklan televisi, website, animasi film, *company profile* dan sebagainya. Untuk memfokuskan pembahasan penulis memilih media publikasi dalam bentuk *company profile*.

Aplikasi *Company Profile* ini dilengkapi dengan teks, gambar, suara, dan animasi. Program aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS3 yang merupakan software pembuatan animasi 2D. Dengan fasilitas-fasilitas yang di miliki ini, menjadikan program aplikasi ini dapat digunakan sebagai sumber penyampaian informasi yang menarik. Dari pembuatan aplikasi ini, hasilnya diharapkan dapat membantu para guru baru dan murid untuk mempelajari tentang profil sekolah dan para pengguna aplikasi ini dapat memahami isi dari informasi yang di sediakan.

Kata kunci : *Multimedia, Company Profile, Sma Negeri 1 Badegan Ponorogo*.

## **ABSTRACT**

*Multimedia is one way to facilitate the delivery of information and promotion of the Sma Negeri 1 Badegan Ponorogo. In the presence of humans can interact with multimedia computers through media images, text, audio, animation and video. Besides multimedia is also able to produce something more lively and interesting. Therefore we can conclude that the purpose of making this application is made for the Company profile Sma Negeri 1 Badegan-based multimedia that will be helpful in conveying information and promotion efforts in the community.*

*Media-based multimedia publications very much include television advertising, website, animation films, company profile and so on. Authors chose to focus the discussion of media publicity in the form of company profile.*

*Company Profile application is equipped with text, images, sounds, and animations. This application program is created using Adobe Flash CS3 software is a 2D animation software. With the facilities owned, making the application program can be used as a source of interesting information delivery. Of making this application, the results are expected to help new teachers and students to learn about the school's profile and the users of these applications can understand the content of the information provided*

*Keywords: Multimedia, Company Profile, Sma Negeri 1 badegan Ponorogo.*