

**COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI SMK N 1 PANDAK BANTUL**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

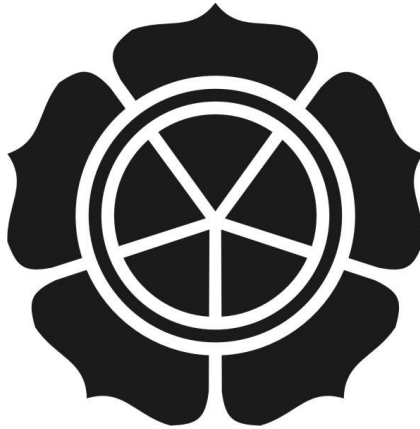
- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 1. Luthfi Amrisal | 08.02.7103 |
| 2. Bintarto | 08.02.7124 |
| 3. Donna Yuarnan | 08.02.7148 |

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
A M I K O M
YOGYAKARTA
2011**

**COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI SMK N 1 PANDAK BANTUL**

TUGAS AKHIR

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



Disusun oleh :

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 1. Luthfi Amrisal | 08.02.7103 |
| 2. Bintarto | 08.02.7124 |
| 3. Donna Yuarnan | 08.02.7148 |

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**A M I K O M
YOGYAKARTA**

2011

PERSETUJUAN

**COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI
SMK N 1 PANDAK BANTUL**

yang di persiapkan dan disusun oleh

Luthfi Amrisal

08.02.7103

Bintarto

08.02.7124

Donna Yuarnan

08.02.7148

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 30 Juli 2011

Dosen Pembimbing

Erik Hadi Saputra, S.Kom.M.Eng.
NIK. 190302107

PENGESAHAN

**TUGAS AKHIR
COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI
SMK N 1 PANDAK BANTUL**

yang di persiapkan dan disusun oleh

Lutfhi Amrisal

08.02.7103

Telah di pertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Barka Satya, S.Kom
NIK.090302126

Armadyah Amborowati, S.Kom M.Eng
NIK.190302063

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 30 Juli 2011

**KEPEGAWAIAN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI
AMIKOM YOGYAKARTA**



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

PENGESAHAN

**TUGAS AKHIR
COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI
SMK N 1 PANDAK BANTUL**

yang di persiapkan dan disusun oleh

Bintarto

08.02.7124

Telah di pertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudarvatno, M.M.
NIK.190302029

Pandan P Purwacandra, S.Kom.
NIK.190302190



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 03 Agustus 2011

KETUA SMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

**TUGAS AKHIR
COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI
SMK N 1 PANDAK BANTUL**

yang di persiapkan dan disusun oleh

Donna Yuarnan

08.02.7148

Telah di pertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Emha Taufik Luthfi St.M.Kom
NIK.190302125

Yuli Astuti,S.Kom
NIK.190302146

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 30 Juli 2011

KETUA SMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah 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 disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis di acu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 03 Agustus 2011

Luthfi Amrisal

08.02.7103



Bintarto

08.02.7124



Donna Yuarnan

08.02.7148



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan tugas akhir yang berjudul **“Company Pofile Berbasis Multimedia Sebagai Media Informasi dan Promosi SMK N 1 Pandak Bantul “** ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademis untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III (D3) di **STMIK AMIKOM Yogyakarta**.

Tak ada gading yang tak retak. Penulis menyadari, tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan dan minimnya pengetahuan penulis. Meskipun dalam menyusun tugas akhir ini masih sangat sederhana tentunya banyak pihak yang membantu. Tanpa bantuan dari pihak tertentu penulis mengalami kesulitan, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom.M.Eng, selaku dosen pembimbing tugas akhir penulis. Terima kasih atas bimbingan, bantuan dan sarannya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu.

3. Rekan-rekan yang telah membantu dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuannya dan kesabaran kalian.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan dari Allah SWT, amin.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan diterima dengan tangan terbuka demi kesempurnaan tugas akhir ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenaan dalam tugas akhir ini, penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut membantu dalam pembuatan tugas akhir ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 03 Agustus 2011

Penulis

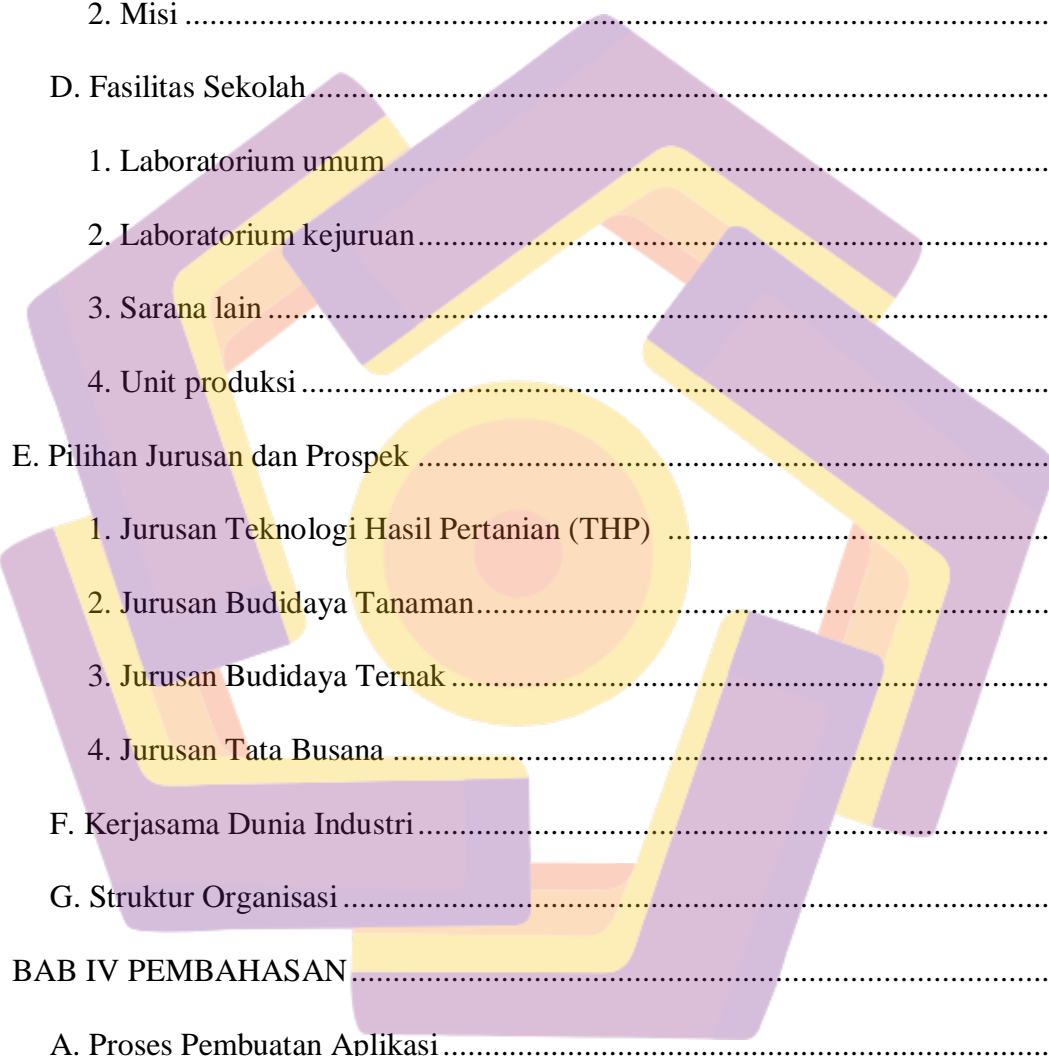
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xx
INTISARI	xxi
<i>ABSTRACT</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	3
F. Metode Pengumpulan Data	4
1. Observasi	4
2. Interview	4
3. Kepustakaan	4

4. Dokumentasi	4
G. Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI.....	7
A. Konsep Dasar Multimedia	7
1. Pengertian Multimedia	7
2. Unsur-Unsur Multimedia	8
a. Teks.....	8
b. Gambar	9
c. Suara	9
d. Animasi.....	9
e. Video.....	10
3. Struktur Sistem Informasi Multimedia	10
a. Struktur Linier	11
b. Struktur Hierarki	11
c. Struktur Piramida.....	12
d. Struktur Polar	12
4. Langkah-langkah dalam Mengembangkan Multimedia	13
a. Mendefinisikan Masalah.....	14
b. Studi Kelayakan	16
c. Analisis Kebutuhan Sistem	16
d. Merancang Konsep.....	17
e. Merancang Isi.....	17

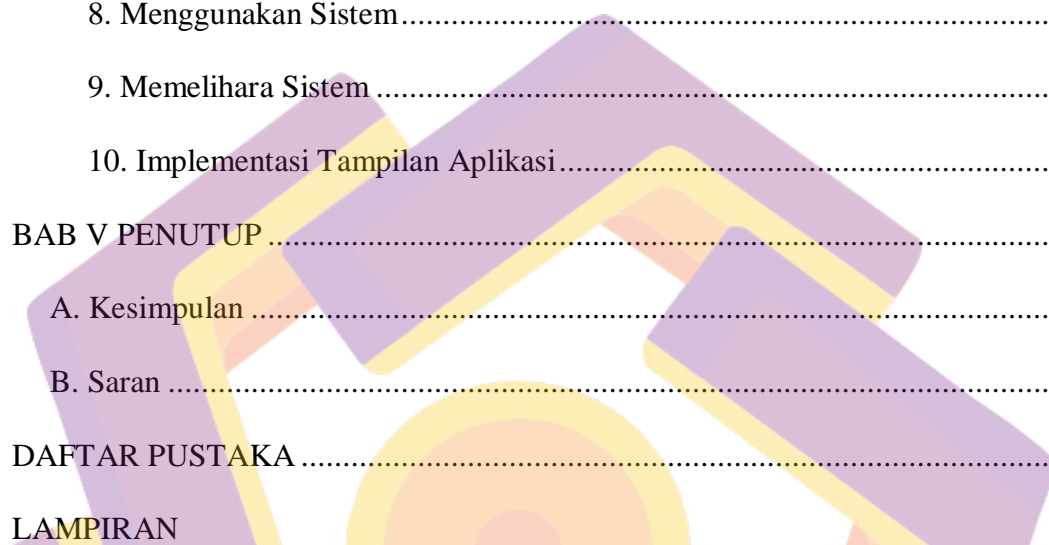
f. Merancang Naskah.....	17
g. Merancang Grafik	17
h. Memproduksi Sistem.....	18
i. Mengetes Sistem	18
j. Menggunakan Sistem	18
k. Memelihara system.....	19
5. Sistem Penyajian Multimedia.....	19
a. Sistem Interaktif	19
b. Sistem Looping/Presentasi.....	20
B. Promosi	20
C. Perangkat Lunak yang Digunakan.....	22
1. Adobe Photoshop CS4	22
a. Tool Box	23
b. Selection Tool.....	23
c. Painting dan Editing Tool.....	23
d. Special Tool.....	23
e. Navigation Tool.....	23
f. Palette.....	25
a) Color Palette, Swatches Palette dan Brushes Palette.....	25
b) Navigator Palette dan Info Palette.....	26
c) History Palette, Action Palette, dan Tool Option Palette.....	26
d) Layer Palette, Channels Palette dan Paths Palette.....	27

2. Macromedia Director MX	28
a. Jendela Cast	29
b. Jendela Score	29
c. Control Panel	30
d. Property Inspector	30
e. Jendela Stage	31
3. Adobe Premiere Pro 2.0	31
a. Jendela Project	32
b. Jendela Monitor	33
c. Jendela Tool	33
d. Jendela Timeline	34
e. Jendela Info dan History	35
4. Corel Draw X5	36
a. Menu Bar	37
b. Color Palet	37
c. Tool Box	37
d. Property Bar	37
D. Hardware / Perangkat Keras Yang Digunakan	38
1. Panasonic MD 10000 DV Camcorder	38
2. Komputer Multimedia	40
BAB III TINJAUAN UMUM	41
A. Sejarah SMK N 1 Pandak Bantul	41



B. Profil Sekolah	42
C. Vis dan Misi	45
1. Visi	45
2. Misi	45
D. Fasilitas Sekolah	47
1. Laboratorium umum	47
2. Laboratorium kejuruan	47
3. Sarana lain	47
4. Unit produksi	48
E. Pilihan Jurusan dan Prospek	48
1. Jurusan Teknologi Hasil Pertanian (THP)	48
2. Jurusan Budidaya Tanaman	49
3. Jurusan Budidaya Ternak	49
4. Jurusan Tata Busana	49
F. Kerjasama Dunia Industri	50
G. Struktur Organisasi	50
BAB IV PEMBAHASAN	54
A. Proses Pembuatan Aplikasi	54
1. Mendefinisikan Masalah	54
2. Merancang Konsep	55
3. Merancang Isi	56
4. Merancang Naskah	57

5. Merancang Grafik	57
a. Menu Intro.....	58
b. Menu Utama.....	58
c. Program Studi.....	59
d. Fasilitas	63
e. Prestasi	67
f. Kegiatan.....	69
g. Video	73
h. Lain-lain.....	74
6. Memproduksi Sistem	77
a. Pemuatan Desain Grafik Dengan Photoshop Cs4 dan Corel X4	78
1) Pembuatan Desain Text Dengan Photoshop Cs4	78
2) Pembuatan Button Dengan Corel X4	80
b. Pembuatan Video Dengan Adobe Premiere Pro	82
1) Proses Editing.....	83
2) Proses Mixing.....	84
3) Proses Rendering	85
c. Proses Pengintegrasian Pada Macromedia Director MX.....	86
1) Mengimport Media File.....	87
2) Membuat Sprite.....	87
3) Mendefinisikan Marker dan Penghenti Movie	88
4) Membuat Tombol Navigasi	89



5) Menambahkan Behaviors	90
6) Membuat File *.EXE.....	91
7. Mengetes Sistem.....	92
8. Menggunakan Sistem.....	93
9. Memelihara Sistem	95
10. Implementasi Tampilan Aplikasi.....	95
BAB V PENUTUP	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	11
Gambar 2.2 Struktur Hierarki.....	11
Gambar 2.3 Struktur Piramida.....	12
Gambar 2.4 Struktur Polar	13
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Photoshop Cs.4	22
Gambar 2.7 Tampilan Toolbox	23
Gambar 2.8 Tampilan Color Palette, Swatches Palette dan Brushes Pelette	26
Gambar 2.9 Tampilan Navigator Palette dan Info Palette	26
Gambar 2.10 Tampilan History Palette, Action Palette, dan Tool Option Palette	27
Gambar 2.11 Tampilan Layer Palette, Channels Palette dan Paths Palette	27
Gambar 2.12 Tampilan utama Macromedia DirectorMX.....	28
Gambar 2.13 Tampilan Jendela Cast	29
Gambar 2.14 Tampilan Jendela Score	30
Gambar 2.15 Tampilan Control Panel	30
Gambar 2.16 Tampilan Property Inspector	30
Gambar 2.17 Tampilan Jendela Stage	31
Gambar 2.18 Tampilan Adobe Premiere Pro	32
Gambar 2.19 Tampilan Jendela Project	32
Gambar 2.20 Tampilan Jendela Monitor	33

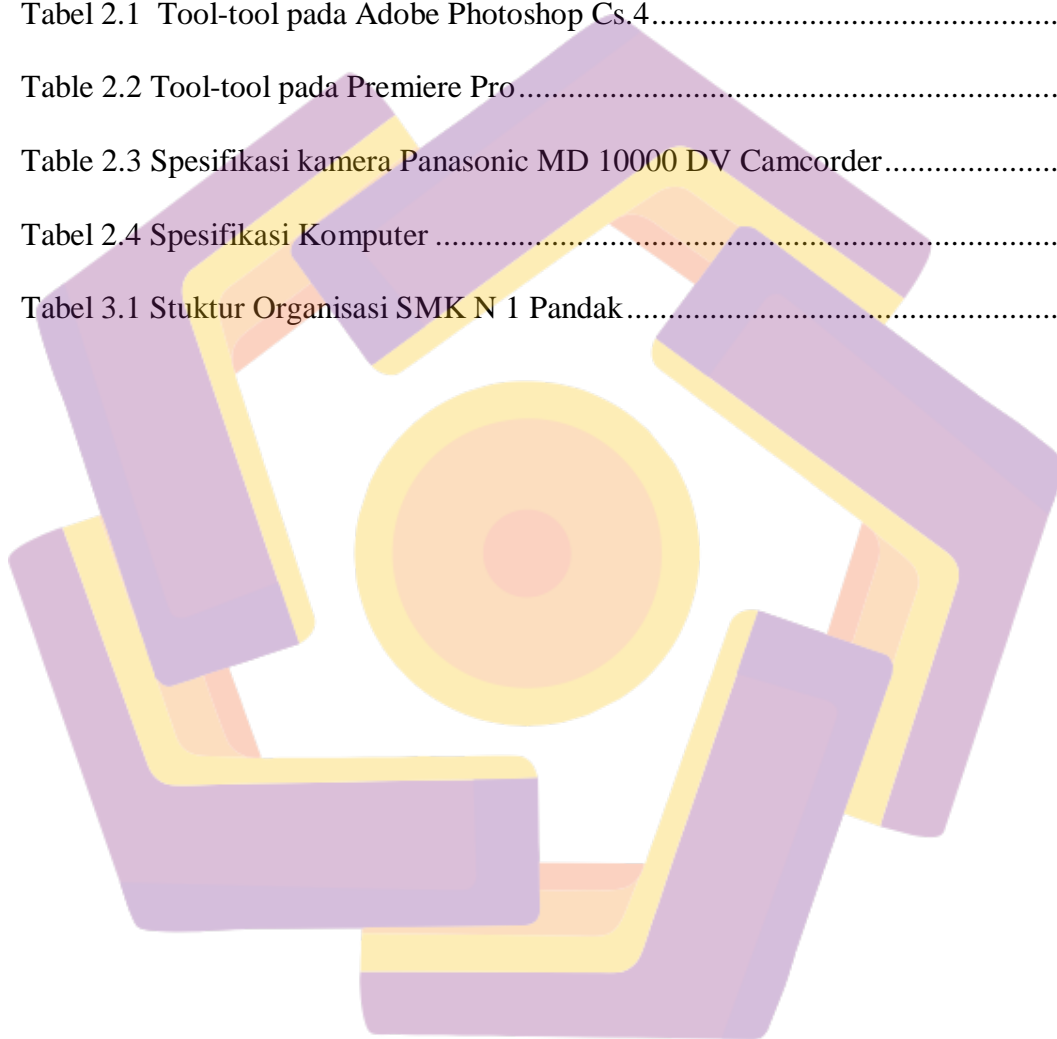
Gambar 2.21 Tampilan Jendela Tool.....	33
Gambar 2.22 Tampilan Jendela Timeline	35
Gambar 2.23 Tampilan Jendela Info dan History.....	36
Gambar 2.24 User Interface CorelDraw	37
Gambar 2.25 Panasonic MD 10000 DV Camcorder	38
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMK N 1 Pandak Bantul.....	53
Gambar 4.1 Struktur multimedia yang digunakan yaitu “ <i>hierarki</i> ”	56
Gambar 4.2 Intro.....	58
Gambar 4.3 Rancangan grafik halaman menu utama	59
Gambar 4.4 Rancangan grafik halaman menu program studi	60
Gambar 4.5 Rancangan grafik halaman submenu pertanian.....	60
Gambar 4.6 Rancangan grafik halaman submenu peternakan	61
Gambar 4.7 Rancangan grafik halaman submenu tatabusana.....	62
Gambar 4.8 Rancangan grafik halaman submenu THP	62
Gambar 4.9 Rancangan grafik halaman menu fasilitas	63
Gambar 4.10 Rancangan grafik halaman submenu kelas	64
Gambar 4.11 Rancangan grafik halaman submenu laboratorium	65
Gambar 4.12 Rancangan grafik halaman submenu produksi.....	65
Gambar 4.13 Rancangan grafik halaman submenu perpustakaan.....	66
Gambar 4.14 Rancangan grafik halaman submenu perpustakaan.....	67
Gambar 4.15 Rancangan grafik halaman submenu LKS	67
Gambar 4.16 Rancangan grafik halaman submenu prestasi yang dicapai	68

Gambar 4.17 Rancangan grafik halaman menu kegiatan	69
Gambar 4.18 Rancangan grafik halaman submenu pramuka.....	70
Gambar 4.19 Rancangan grafik halaman submenu olahraga.....	70
Gambar 4.20 Rancangan grafik halaman submenu musik.....	71
Gambar 4.21 Rancangan grafik halaman submenu rohis	72
Gambar 4.22 Rancangan grafik halaman submenu bela diri	72
Gambar 4.23 Rancangan grafik halaman menu video.....	73
Gambar 4.24 Rancangan grafik halaman menu lain-lain.....	74
Gambar 4.25 Rancangan grafik halaman submenu bentuk kerja sama Indmira dan Sritex	75
Gambar 4.26 Rancangan grafik halaman submenu kerja sama dunia industri	75
Gambar 4.27 Rancangan grafik halaman submenu kemampuan kerja.....	76
Gambar 4.28 Rancangan grafik halaman submenu struktur organisasi.....	77
Gambar 4.29 Proses pembuatan text.....	79
Gambar 4.30 Hasil akhir text dalam benyuk .png	79
Gambar 4.31 Proses awal pembuatan button	81
Gambar 4.32 Hasil akhir	82
Gambar 4.33 Import File.....	83
Gambar 4.34 Drag Footage Ke Timeline	84
Gambar 4.35 Jendela Timeline	84
Gambar 4.36 Import Audio ke dalam Timeline	85
Gambar 4.37 Mengatur setting Video.....	86

Gambar 4.38 Proses Renderin	86
Gambar 4.39 Tampilan jendela score	88
Gambar 4.40 Tampilan jendela edit cast member	90
Gambar 4.41 Proses awal publish.....	92
Gambar 4.42 Proses setfing publish	92
Gambar 4.43 Tampilan Menu Intro 1	96
Gambar 4.44 Tampilan Menu Utama	96
Gambar 4.45 Tampilan Menu Program Studi	97
Gambar 4.46 Tampilan Menu Fasilitas	97
Gambar 4.47 Tampilan Menu Prestasi.....	98
Gambar 4.48 Tampilan Menu Kegiatan.....	98
Gambar 4.49 Tampilan Menu Kegiatan.....	99
Gambar 4.50 Tampilan Menu Lain – lain	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan	6
Tabel 2.1 Tool-tool pada Adobe Photoshop Cs.4.....	24
Table 2.2 Tool-tool pada Premiere Pro.....	33
Table 2.3 Spesifikasi kamera Panasonic MD 10000 DV Camcorder.....	38
Tabel 2.4 Spesifikasi Komputer	40
Tabel 3.1 Stuktur Organisasi SMK N 1 Pandak.....	50



INTISARI

Media Informasi di SMK N 1 Pandak Bantul mengalami beberapa masalah dalam penyampaian suatu informasi. Hal tersebut menyebabkan banyak dampak negatif yang terjadi bagi SMK N 1 Pandak Bantul. Media penyampaian informasi yang masih dilakukan masih berupa manual. maka diperlukan sebuah system informasi tambahan yang lebih akurat, efektif dan efisien yang memberikan solusi untuk masalah tersebut.

Masalah yang diselesaikan untuk permasalahan SMK N 1 Pandak bantul adalah dengan membuatnya aplikasi interaktif berbasis multimedia sebagai media informasi dan promosi untuk memperkenalkan SMK N 1 Pandak bantul supaya lebih dikenal khalayak umum dan tak hanya masyarakat bantul saja. Didalamnya terdapat berbagai informasi yang sekiranya dapat membantu pencari informasi calon siswa baru untuk mendapatkan informasi yang lengkap jelas dan akurat.

Dengan adanya company profile ini, dapat memperjelas informasi yang akan disampaikan, karena di dalam proses penyampaian diikuti dengan diskripsi, foto dan video sebagai penguat pesan. Calon siswa baru mendapatkan informasi yang lebih lengkap, dari pesan-pesan yang disampaikan. Dengan memasukkan unsur-unsur multimedia di dalam company profile SMK N 1 Pandak Bantul menghasilkan suatu aplikasi yang mudah digunakan. Aplikasi company profile ini dapat mempermudah para guru dalam proses menyampaikan informasi, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik.

Kata Kunci : Media Informasi, Akurat, Efektif, Efisien, Aplikasi Interaktif, Solusi, Khalayak Umum.

ABSTRACT

Media Information in SMK N 1 Bantul Pandak experiencing some problems in the delivery of information. This causes many negative impacts that occur to SMK N 1 Bantul Pandak. Media to deliver information that is still be done manually. it would require an additional information system more accurate, effective and efficient solutions to those problems.

The problem is solved for problems SMK N 1 Bantul Pandak is to make multimedia-based interactive application as a medium of information and promotions to introduce SMK N 1 BantulPandak better known to the general public and not just peopleBantul alone. It poses a variety of information that can helpinformation seekers if prospective students to obtain complete information clearly and accurately.

With the company profile, can clarify the information to beconveyed, because in the process of delivery is followed bydescriptions, photos and video as a reinforcing message.Prospective new students to get more complete information, themessages being conveyed. By incorporating elements ofmultimedia in the company profile SMK N 1 Bantul Pandakproduce an application that is easy to use. Application of thiscompany profile can facilitate teachers in the process ofconveying information, so that information can be conveyedproperly.

Keywords : *Media Information, Accurate, Effective, Efficient, Interactive Applications, Solutions, General Audience.*