

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

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

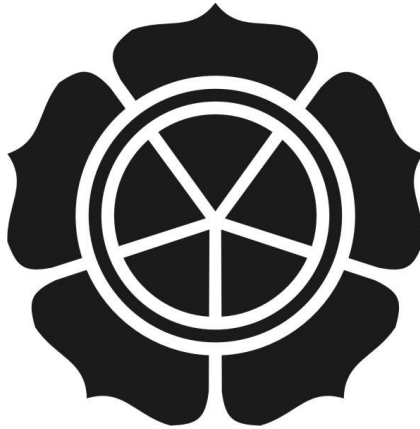
- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 1. Luthfi Amrisal | 08.02.7103 |
| 2. Bintarto | 08.02.7124 |
| 3. Donna Yuarnan | 08.02.7148 |

**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

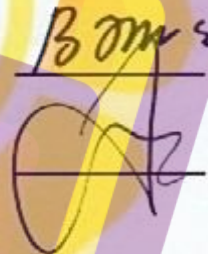
Susunan Dewan Penguji

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

KETIDAKLAJAKAN INFAANTIKOM 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



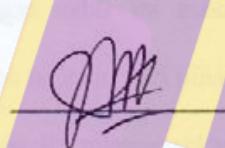
Bintarto

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 |

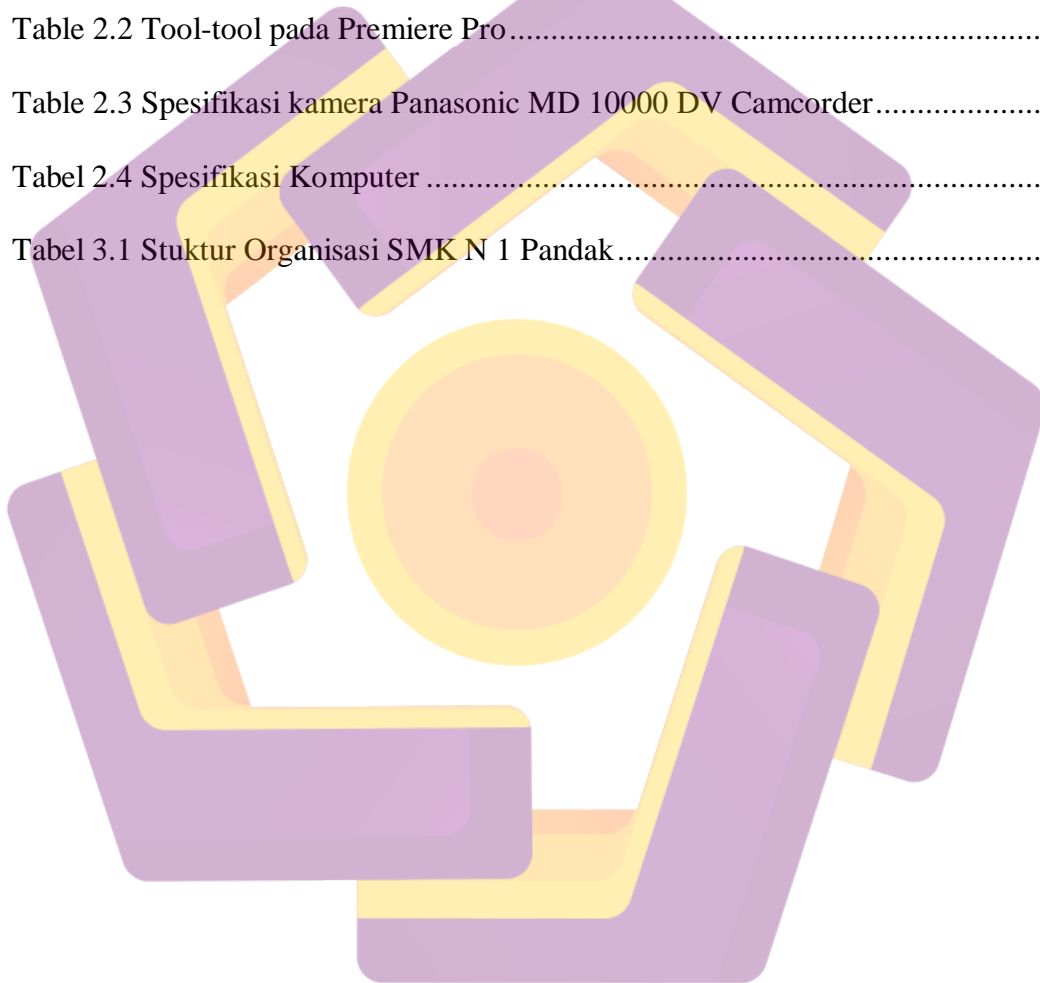
| | |
|---|----|
| Gambar 2.21 Tampilan Jendela Tool..... | 33 |
| Gambar 2.22 Tampilan Jendela Timeline | 35 |
| Gambar 2.23 Tampilan Jendela Info dan History..... | 36 |
| Gambar 2.24 User Interface CorelDraw | 37 |
| Gambar 2.25 Panasonic MD 10000 DV Camcorder | 38 |
| Gambar 3.1 Struktur Organisasi 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 setting 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 Bantul Pandak better known to the general public and not just people Bantul alone. It poses a variety of information that can help information seekers if prospective students to obtain complete information clearly and accurately.

With the company profile, can clarify the information to be conveyed, because in the process of delivery is followed by descriptions, photos and video as a reinforcing message. Prospective new students to get more complete information, the messages being conveyed. By incorporating elements of multimedia in the company profile SMK N 1 Bantul Pandak produce an application that is easy to use. Application of this company profile can facilitate teachers in the process of conveying information, so that information can be conveyed properly.

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

