

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI
MEDIA INFORMASI UD.SSS KLATEN**

SKRIPSI



disusun oleh

Exisma Ginanjar Satrio Wibowo

15.11.9166

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI
MEDIA INFORMASI UD.SSS KLATEN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Exisma Ginanjar Satrio Wibowo

15.11.9166

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI UD.SSS KLATEN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Exisma Ginanjar Satrio Wibowo

15.11.9166

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Januari 2019

Dosen Pembimbing,


Akhmad Dahlan, M.Kom.

NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI UD.SSS KLATEN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Exisma Ginanjar Satrio Wibowo

15.11.9166

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistiyono, M.Kom.


NIK. 190302248

Bety Wulan Sari, M.Kom.

NIK. 190302254

Akhmad Dahlan, M.Kom.

NIK. 190302174



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

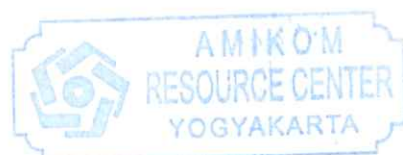
Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau apapun yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya ataupun pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 6 Agustus 2019



Exisma Ginanjar Satrio Wibowo,
NIM. 15.11.9166



MOTTO

“Tangga menuju langit adalah kepalamu, maka letakkan kakimu diatas kepalamu.
Untuk mencapai Tuhan injak-injaklah pikiran dan kesombongan rasionalmu.”

-Sujiwo Tedjo-

“Apa arti ijazah yang bertumpuk, jika kepedulian dan kepekaan tidak ikut dipupuk”

-Najwa Shihab-

“Setiap kau melakukan kesalahan, lakukan dua kali.”

-Neil Finn-

“Bersyukur dengan apa yang hanya sedikit, tapi berharap lebih”

-Charles Lamb-

PERSEMBAHAN

Yang utama dari segalanya, sembah sujud dan syukur kepada Allah SWT., atas anugerah cinta dan kasih sayang-Nya telah memberikan kesehatan, kekuatan, umur dan ilmu pengetahuan. Serta atas kemudahan dan kelancaran yang diberikan akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Dengan bangga dan penuh cinta Saya persembahkan karya sederhana ini kepada mereka orang-orang tercinta:

1. Ibu Feri Kristina dan Bapak Eses Sutopo sebagai tanda bakti, hormat dan terima kasih yang tiada terhingga atas segala do'a, kasih sayang, perjuangan dan dukungannya yang tak pernah bisa terbalaskan.
2. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom. selaku dosen pembimbing saya, terima kasih atas segala waktu, motivasi, bimbingan serta nasehatnya.
3. UD.SSS Klaten yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian ini.
4. Sahabat – sahabat tercinta, Keluarga KontrakIn (Babang Arif, Gus Syaiful, Ust.Syahrul, AUFAR,S.Kom., Sobat Ade, Bucin Setiyawan) dan seluruh sahabat – sahabat saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, sebagai tanda sayang dan terima kasih atas kesempatan bersama kalian, atas bantuan dan nasehatnya, hiburan, traktiran, dan ghibahan kalian selama ini.
5. Guru dan seluruh dosen yang sudah membagikan ilmu yang bermanfaat kepada saya.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT., yang telah melimpahkan nikmat-Nya berupa kesehatan dan umur panjang serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Varietas Unggul Jagung Hibrida Menggunakan Metode Fuzzy Tsukamoto (Studi Kasus : Dinas Pertanian D. I. Yogyakarta)” Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Agung kita Muhammad SAW., yang telah membawa kita ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

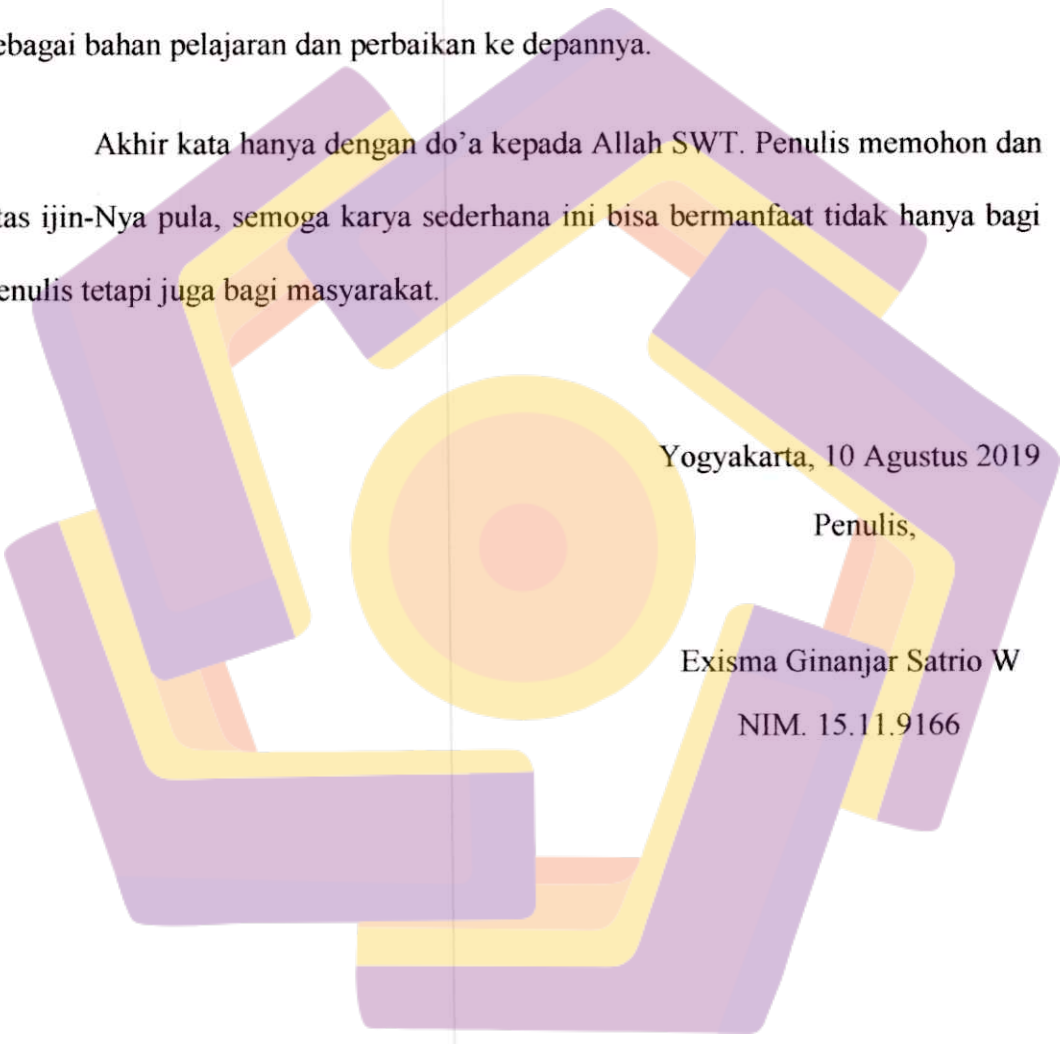
Sesungguhnya penyusunan skripsi ini tidak dapat selesai dengan baik tanpa adanya bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak diantaranya:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T., selaku Ketua Program Studi S1-Informatika.
4. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom., sebagai Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberi bimbingan dan dukungan kepada penulis.
5. Ibu Bety Wulansari, M.Kom. dan Bapak Mulia Sulistiyana, M.Kom, sebagai dosen penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan.
6. UD.SSS Klaten sebagai objek pengambilan data.

7. Keluarga dan sahabat yang telah banyak memberikan bantuan dan do'anya demi kelancaran penyelesaian skripsi ini.

Karya sederhana ini tentunya masih sangat jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, sangat dibutuhkan adanya kritik dan saran yang membangun sebagai bahan pelajaran dan perbaikan ke depannya.

Akhir kata hanya dengan do'a kepada Allah SWT. Penulis memohon dan atas ijin-Nya pula, semoga karya sederhana ini bisa bermanfaat tidak hanya bagi penulis tetapi juga bagi masyarakat.



Yogyakarta, 10 Agustus 2019

Penulis,

Exisma Ginanjar Satrio W

NIM. 15.11.9166

DAFTAR ISI

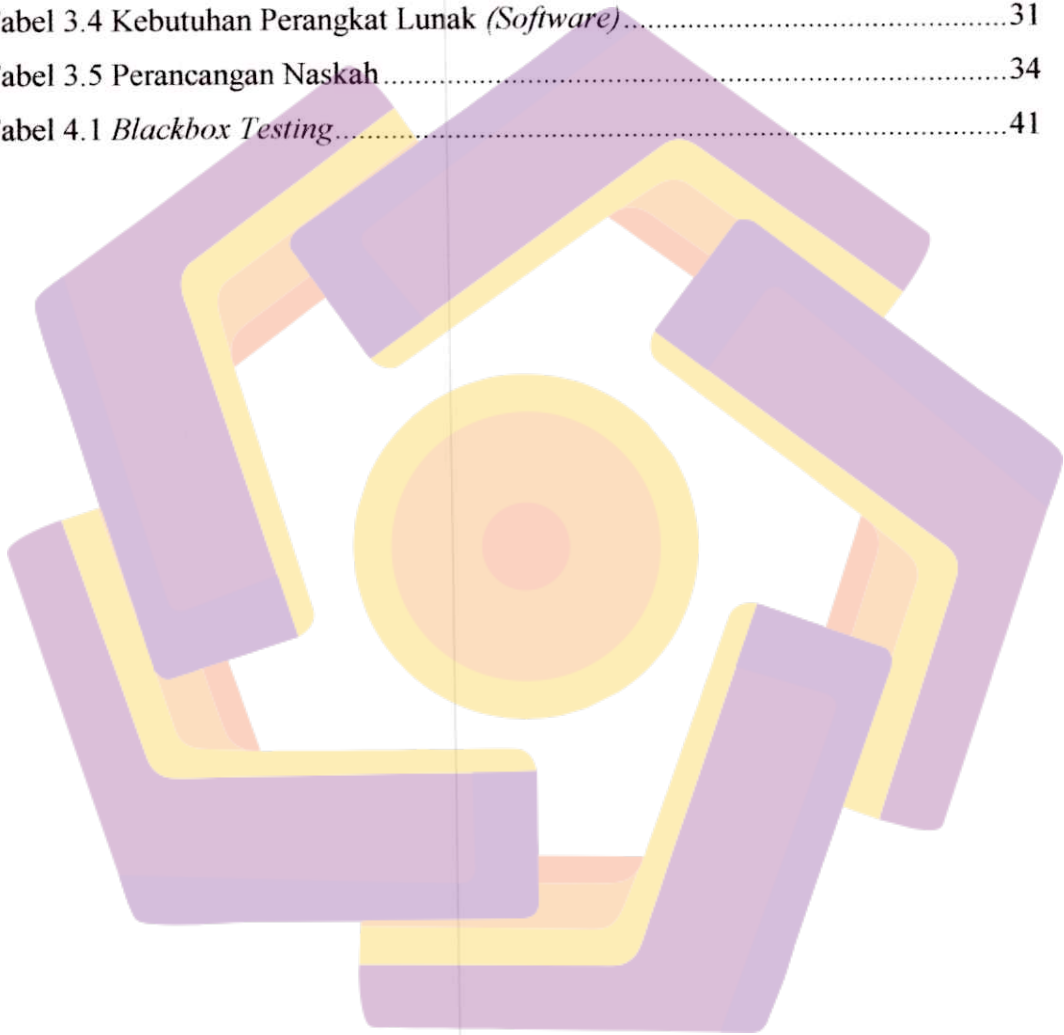
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Landasan Perancangan.....	6
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Pengertian Media.....	8
2.2.2 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.3 Pengertian Informasi.....	20

2.3	Metode Pengembangan Sistem	21
2.3.1	Pra – Produksi	21
2.3.2	Produksi	22
2.3.3	Pasca Produksi	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		24
3.1	Tinjauan Umum.....	24
3.1.1	Profile UD.SSS	24
3.1.2	Visi & Misi UD.SSS.....	24
3.1.3	Struktur Organisasi UD.SSS.....	25
3.2	Analisis Sistem.....	25
3.2.1	Identifikasi Masalah	25
3.2.2	Analisis SWOT	26
3.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	28
3.3.1	Kelayakan Teknologi	28
3.3.2	Kelayakan Hukum	29
3.3.3	Kelayakan Oprasional	29
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	29
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	30
3.5	Perancangan	32
3.5.1	Merancang Konsep.....	32
3.5.2	Merancang Isi.....	32
3.5.3	Merancang Naskah	33
3.5.4	Merancang Tampilan.....	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Detail Aplikasi.....	40
4.2	Impementasi	40
4.2.1	<i>Testing</i> Sistem	41

4.2.2	Implementasi Rancangan.....	43
4.2.3	Manual Instalasi.....	50
4.2.4	Pemeliharaan Sistem.....	50
4.3	Pembahasan.....	51
4.3.1	Pembuatan Aplikasi.....	51
4.3.2	Pembuatan Lembar Aplikasi Utama.....	52
4.3.3	Mengimport File.....	53
4.3.4	Membuat Movie Clip.....	55
4.3.5	Membuat Button.....	55
4.3.6	Pembuatan Animasi Loading Bar.....	56
4.3.7	Memberikan Efek Suara Tombol.....	57
4.3.8	Mengatur Format Aplikasi.....	57
4.3.9	<i>Listing Code Program Pada Flash</i>	58
4.4	Evaluasi.....	62
4.4.1	Kelebihan.....	62
4.4.2	Kekurangan.....	62
BAB V PENUTUP.....		64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....		66

DAFTAR TABEL

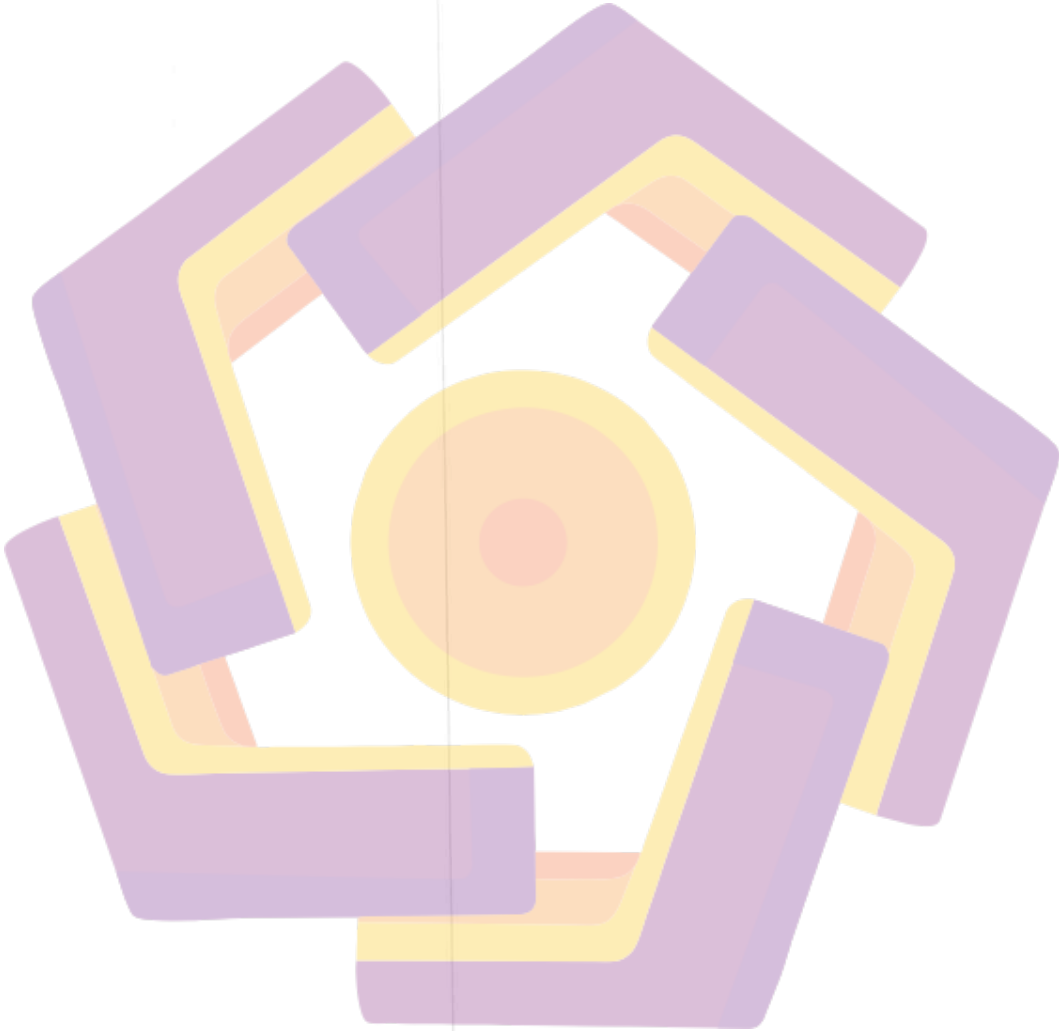
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	7
Tabel 3.1 Analisis SWOT	28
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras Pembuat.....	31
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras Pengguna.....	31
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	31
Tabel 3.5 Perancangan Naskah	34
Tabel 4.1 <i>Blackbox Testing</i>	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Organisasi UD.SSS.....	25
Gambar 3.2 Struktur Navigasi Aplikasi Multimedia Interaktif.....	33
Gambar 3.3 Rancangan tampilan <i>Loading bar</i>	35
Gambar 3.4 Rancangan tampilan <i>Home</i>	35
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan <i>Profil</i>	36
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Visi dan Misi.....	36
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Jabatan.....	37
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Menu Produk.....	37
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Lokasi.....	38
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Kontak.....	38
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Jenis Produk.....	39
Gambar 4.1 Pemberitahuan Sintaks.....	43
Gambar 4.2 Tampilan <i>Loading Bar</i>	44
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	45
Gambar 4.4 Tampilan Profil.....	45
Gambar 4.5 Tampilan Visi dan Misi.....	46
Gambar 4.6 Tampilan Produk.....	46
Gambar 4.7 Tampilan Jabatan.....	47
Gambar 4.8 Tampilan Kontak.....	47
Gambar 4.9 Tampilan Lokasi.....	48
Gambar 4.10 Tampilan Produk Besi.....	48
Gambar 4.11 Tampilan Produk Alat Bangunan.....	49
Gambar 4.12 Tampilan Produk Aksesoris.....	50
Gambar 4.13 Rancangan Desain Button Menggunakan Adobe Illustrator CS6.....	52
Gambar 4.14 Kotak Dialog <i>New Document</i>	53
Gambar 4.15 <i>Import File</i> Baru Ke Dalam <i>Library</i>	54
Gambar 4.16 Tampilan <i>Library</i> Pada Flash.....	54
Gambar 4.17 Kotak <i>Dialog Convert To Symbol</i>	55

Gambar 4.18 Kotak *Dialog Convert To Symbol*.....56
Gambar 4.19 Tampilan *Frame* pada *Layer Edit Button*57
Gambar 4.20 Kotak Dialog *Publish Setting*.....58



INTISARI

Pada zaman sekarang ini perkembangan teknologi meningkat dengan pesat, telah banyak bermunculannya teknologi menjadi tanda-tandanya. Teknologi telah digunakan diberbagai media, salah satunya media informasi yang dapat digunakan untuk memperkenalkan perusahaan ke publik.

Pembuatan media interaktif UD.SSS Klaten dilakukan untuk memberikan media yang dapat menginformasikan mengenai UD.SSS Klaten. Dalam proses pembuatan aplikasi ini melalui tiga tahap utama yaitu, tahap pra produksi yang mana proses pengumpulan data-data, tahap produksi dimana mulai proses perancangan serta pembuatan dan tahap pasca produksi yang mana menggunakan aplikasi saat melakukan presentasi.

Dalam pembuatan media interaktif ini memiliki tahap pengumpulan data, proses perancangan dan pembuatan, serta tahap penggunaan aplikasi. Selain itu aplikasi media interaktif ini efektif serta efisien dalam menggambarkan UD.SSS Klaten secara umum meliputi profil perusahaan, visi dan misi perusahaan, produk, jabatan, lokasi dan kontak .

Kata Kunci : *Company Profile*, Media Interaktif, UD.SSS



ABSTRACT

In this day and age the development of technology is increasing rapidly, the emergence of many technologies has become the signs. Technology has been used in various media, one of which is information media that can be used to introduce companies to the public.

The making of UD.SSS Klaten interactive media is done to provide media that can inform about UD.SSS Klaten. In the process of making this application through three main stages, namely, the pre-production stage, which is the process of collecting data, the production stage where the design process and the post-production stage begin which uses the application when making a presentation.

In making this interactive media has the stage of data collection, the design and manufacture process, and the stage of use of the application. In addition, this interactive media application is effective and efficient in describing UD.SSS Klaten in general including company profile, company vision and mission, products, position, location and contacts.

Keywords: *Company Profile, Interactive Media, UD.SSS*