

**COMPANY PROFILE BENGKEL MUGEN JAYA YOGYAKARTA  
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh :

**Heryudi Zananda      07.02.6721**  
**Untung Budi Santoso    07.02.6729**  
**Novan Eko Supriyanto   07.02.6780**

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



**COMPANY PROFILE BENGKEL MUGEN JAYA YOGYAKARTA  
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**TUGAS AKHIR**

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



disusun oleh :

**Heryudi Zananda      07.02.6721**

**Untung Budi Santoso    07.02.6729**

**Novan Eko Supriyanto   07.02.6780**

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

## PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan 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 di salah suatu institusi pendidikan , dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan / atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain , kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Maret 2013

Nama Lengkap

NIM

Tanda Tangan

- |                         |            |
|-------------------------|------------|
| 1. Heryudi Zananda      | 07.02.6721 |
| 2. Untung Budi Santoso  | 07.02.6729 |
| 3. Novan Eko Supriyanto | 07.02.6780 |



**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**COMPANY PROFILE BENGKEL MUGEN JAYA YOGYAKARTA  
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Heryudi Zananda**

**07.02.6721**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 26 Februari 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Pandan P Purwacandra, M.Kom**  
**NIK.190302190**



**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs**  
**NIK.190302207**



Tugas Akhir ini Telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 13 Maret 2013

**KETUA JURUSAN AMIKOM YOGYAKARTA**



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

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**COMPANY PROFILE BENGKEL MUGEN JAYA YOGYAKARTA  
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Untung Budi Santoso**

**07.02.6729**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 5 Maret 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**M Rudyanto Arief, MT**  
**NIK.190302098**



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



Tugas Akhir ini Telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 14 Maret 2013

**KETUA JURUSAN AMIKOM YOGYAKARTA**



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

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**COMPANY PROFILE BENGKEL MUGEN JAYA YOGYAKARTA  
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Novan Eko Supriyanto**

**07.02.6780**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 4 Maret 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Kusnawi, S.Kom., M.eng.**  
**NIK.190302112**



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



Tugas Akhir ini Telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 13 Maret 2013

**KETUA JURUSAN AMIKOM YOGYAKARTA**



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

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**COMPANY PROFILE BENGKEL MUGEN JAYA YOGYAKARTA  
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

|                             |                   |
|-----------------------------|-------------------|
| <b>Heryudi Zananda</b>      | <b>07.02.6721</b> |
| <b>Untung Budi Santoso</b>  | <b>07.02.6729</b> |
| <b>Novan Eko Supriyanto</b> | <b>07.02.6780</b> |

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
Pada Tanggal 14 Maret 2013

**Dosen Pembimbing**

  
**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**  
**NIK. 190302187**

## PERSEMBAHAN

- Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karuniaNYA.
- Bapak M. Suyanto selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta dan seluruh keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Ucapan terima kasih untuk Bapak Mei P Kurniawan selaku dosen pembimbing kita , sehingga tugas akhir ini bisa diselesaikan.
- Untuk Bapak M Rudyanto dan Bapak Tonny Hidayat selaku Dewan Penguji yang sudah memberi kelulusan dalam sidang pendadaran.
- Ucapan terima kasih kepada Ibu saya tercinta atas doa dan restunya, dengan semangat dan dukungannya.
- Untuk Bapak Kelik Pemilik Bengkel Mugen Jaya Motor Yogyakarta yang sudah mengizinkan saya mengadakan observasi di perusahaannya.
- Untuk para karyawan Bengkel Mugen Jaya Motor Yogyakarta yang sudah membantu saya dalam observasi, wawancara dan dokumentasi.
- Untuk teman saya Novan dan Andha selaku teman kelompok tugas akhir dengan dukungan dan semangat sehingga tugas ini dapat terselesaikan.



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat dan karunia-NYA sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya dengan judul “ **COMPANY PROFILE BENGKEL MUGEN JAYA MOTOR YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF** ”.

Tugas akhir ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Diploma III Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mei Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Seluruh karyawan Bengkel Mugen Jaya Motor Yogyakarta.

Yogyakarta, 13 Maret 2013

Penyusun

## MOTTO

- ❖ Hidup itu adalah sebuah perjuangan untuk menggapai semua impianmu. Janganlah kau menyerah sebelum berusaha.
- ❖ Setiap kehidupan pasti ada masalah , namun di setiap sebuah masalah selalu ada jalan keluarnya.
- ❖ Jadilah pribadi yang bijak.

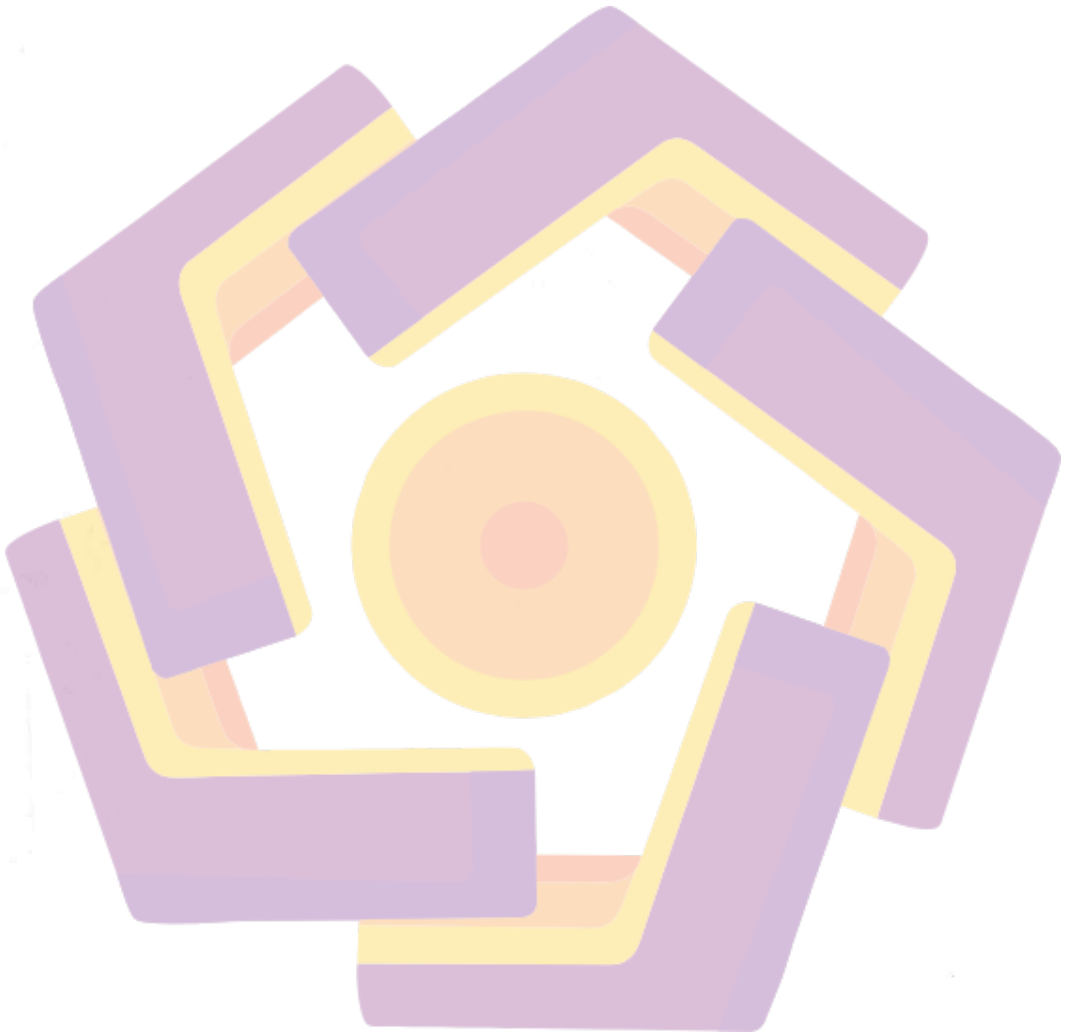
## DAFTAR ISI

|                                       |          |
|---------------------------------------|----------|
| HALAMAN JUDUL.....                    | ii       |
| HALAMAN PERNYATAAN .....              | iii      |
| HALAMAN PENGESAHAN.....               | iv       |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....              | v        |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....              | vi       |
| KATA PENGANTAR.....                   | vii      |
| MOTTO.....                            | viii     |
| DAFTAR ISI.....                       | ix       |
| DAFTAR GAMBAR .....                   | xiv      |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>        | <b>1</b> |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....       | 1        |
| 1.2 Rumusan Masalah .....             | 3        |
| 1.3 Batasan Masalah.....              | 3        |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....            | 4        |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....           | 4        |
| 1.6 Metode Pengambilan Data .....     | 5        |
| 1.7 Sistem Penulisan .....            | 6        |
| <b>BAB II DASAR TEORI.....</b>        | <b>8</b> |
| 2.1 Pengertian Profil Perusahaan..... | 8        |
| 2.2 Konsep Dasar Multimedia .....     | 8        |

|         |  |    |
|---------|--|----|
| 2.3     | Komponen Multimedia .....  | 10 |
| 2.4     | Struktur Desain Multimedia .....   | 14 |
| 2.4.1   | Struktur Linear .....  | 14 |
| 2.4.2   | Struktur Hierarki .....  | 15 |
| 2.4.3   | Struktur Piramida .....  | 15 |
| 2.4.4   | Struktur Polar .....   | 16 |
| 2.5     | Sistem Penyajian Multimedia .....  | 16 |
| 2.5.1   | <i>Self Running / Linier Movie</i> .....                                 | 16 |
| 2.5.2   | <i>Interaktive Movie</i> .....   | 17 |
| 2.6     | Pengembangan Aplikasi Multimedia .....                                   | 17 |
| 2.6.1   | <b>Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (sistem) Multimedia</b><br>.....   | 17 |
| 2.6.2   | <b>Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan (sistem)<br/>Multimedia</b> ..... | 18 |
| 2.7     | <b>Perangkat Lunak Multimedia</b> .....                                  | 21 |
| 2.7.1   | <i>Macromedia DirectorMX</i> .....                                       | 21 |
| 2.7.1.1 | Menu Bar .....   | 22 |
| 2.7.1.2 | Score .....  | 23 |
| 2.7.1.3 | Property Inspector .....   | 23 |
| 2.7.1.4 | Tool Pallete .....   | 24 |
| 2.7.1.5 | Stage .....  | 24 |
| 2.7.1.6 | Internal .....   | 25 |

|                                    |   |           |
|------------------------------------|---|-----------|
| 2.7.1.7                            | Control Panel .....                                       | 26        |
| 2.7.2                              | Corel Draw X4 .....                                       | 26        |
| 2.7.3                              | Jet Audio Recording .....                                 | 27        |
| <b>BAB III TINJAUAN UMUM .....</b> |   | <b>28</b> |
| 3.1                                | Sekilas Tentang Bengkel Mugen Jaya Motor Yogyakarta ..... | 28        |
| 3.1.1                              | Sejarah .....   | 28        |
| 3.1.2                              | Fasilitas dan Program Yang dijalankan .....               | 29        |
| 3.1.3                              | Motto .....   | 29        |
| 3.1.4                              | Visi .....  | 30        |
| 3.1.5                              | Misi .....  | 30        |
| 3.1.6                              | Lokasi Perusahaan .....                                   | 30        |
| 3.1.7                              | Struktur Organisasi .....                                 | 30        |
| <b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>     |   | <b>33</b> |
| 4.1                                | Mendefinisi Masalah .....                                 | 33        |
| 4.2                                | Merancang konsep .....                                    | 33        |
| 4.3                                | Merancang Isi .....                                       | 34        |
| 4.4                                | Merancang Naskah .....                                    | 36        |
| 4.5                                | Merancang Grafik .....                                    | 39        |
| 4.6                                | Memproduksi Sistem .....                                  | 46        |
| 4.6.1                              | Pembuatan Desain grafik dengan Corel Draw X4 .....        | 47        |
| 4.6.2                              | Pembuatan Animasi .....                                   | 48        |

|                           |  |           |
|---------------------------|--|-----------|
| 4.6.3                     | Memproduksi suara .....                                    | 48        |
| 4.6.4                     | Proses pengintegrasian dengan Macromedia Director MX ..... | 49        |
| 4.6.4.1                   | Memulai pembuatan movie.....                               | 49        |
| 4.6.4.2                   | Membuat Marker .....                                       | 50        |
| 4.6.4.3                   | Membuat Tombol Navigasi .....                              | 50        |
| 4.6.4.4                   | Memasukkan Backsound .....                                 | 52        |
| 4.7                       | Melakukan Tes Pemakai.....                                 | 53        |
| 4.8                       | Mengetes Sistem.....                                       | 58        |
| 4.8.1                     | Implementasi Tampilan Program .....                        | 59        |
| 4.8.2.1                   | Tampilan menu utama.....                                   | 59        |
| 4.8.2.2                   | Tampilan Menu Home .....                                   | 61        |
| 4.8.2.3                   | Tampilan Menu Profile.....                                 | 62        |
| 4.8.2.4                   | Tampilan Menu Produk .....                                 | 66        |
| 4.8.2.5                   | Tampilan Menu Galery.....                                  | 67        |
| 4.8.2.6                   | Tampilan Menu Fasilitas.....                               | 71        |
| 4.8.2.7                   | Tampilan Menu Peta.....                                    | 72        |
| 4.9                       | Menggunakan Sistem.....                                    | 72        |
| 4.1.0                     | Memelihara Sistem.....                                     | 73        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b> |  | <b>75</b> |
| 5.1                       | Kesimpulan .....   | 75        |
| 5.2                       | Saran .....  | 76        |

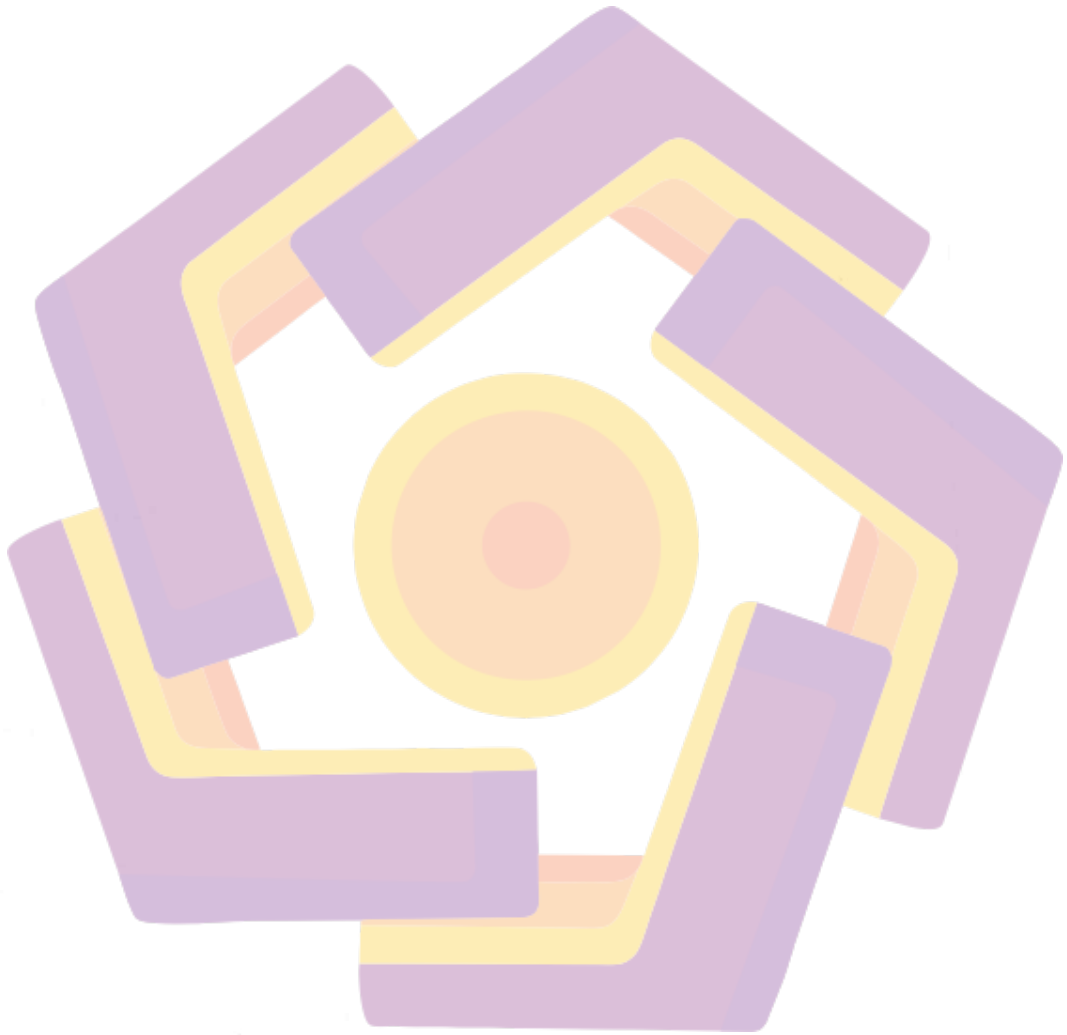


## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Struktur Multimedia .....                   | 14 |
| Gambar 2.2 Struktur Linier .....                       | 14 |
| Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....                      | 15 |
| Gambar 2.3 Struktur Piramida .....                     | 15 |
| Gambar 2.4 Stuktur Polar .....                         | 16 |
| Gambar 2.6 Proses Pengembangan Sistem multimedia ..... | 20 |
| Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Director MX.....        | 22 |
| Gambar 2.9 Score.....                                  | 23 |
| Gambar 2.10 Property Inspector .....                   | 24 |
| Gambar 2.11 Tool Pallete.....                          | 24 |
| Gambar 2.12 Stage .....                                | 25 |
| Gamabr 2.13 Cast Internal .....                        | 25 |
| Gambar 2.14 Control Panel .....                        | 26 |
| Gambar 2.15 Corel Draw X4 .....                        | 27 |
| Gambar 2.16 Jet Audio Recording.....                   | 27 |
| Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....                    | 31 |
| Gambar 4.1 Struktur aplikasi .....                     | 37 |
| Gambar 4.2 Rancangan Tampilan Intro .....              | 40 |
| Gambar 4.3 Rancangan Tampilan Menu Utama.....          | 40 |



|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.4 Rancangan Tampilan Menu Profil.....                 | 42 |
| Gambar 4.5 Tampilan Menu .....                                 | 43 |
| Gambar 4.6 Tampilan Menu Galeri .....                          | 44 |
| Gambar 4.7 Tampilan Menu Fasilitas .....                       | 45 |
| Gambar 4.8 Tampilan Menu Peta .....                            | 46 |
| Gambar 4.9 Tampilan buton menggunakan corel .....              | 47 |
| Gambar 4.10 Tampilan Background Menggunakan Corel Draw X4..... | 48 |
| Gambar 4.11 Jendela Events and Action Behavior Inspector ..... | 52 |
| Gambar 4.12 Import file Cash meber ke score.....               | 53 |
| Gambar 4.13 Tampilan Menu Intro.....                           | 62 |
| Gambar 4.14 Tampilan Menu Home.....                            | 61 |
| Gambar 4.15 Tampilan Profil.....                               | 62 |
| Gambar 4.16 Tampilan Profile.....                              | 63 |
| Gambar 4.17 Tampilan Sub Profile.....                          | 64 |
| Gambar 4.18 Tampilan Owner .....                               | 65 |
| Gambar 4.19 Tampilan Produk .....                              | 66 |
| Gambar 4.20 Tampilan Galery .....                              | 67 |
| Gambar 4.21 Tampilan Foto Bengkel .....                        | 68 |
| Gambar 4.23 Tampilan Foto Tenaga Ahli .....                    | 69 |
| Gambar 4.24 Tampilan Foto Modification .....                   | 70 |
| Gambar 4.26 Tampilan Fasilitas .....                           | 71 |



## INTISARI

Dalam perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, banyak perusahaan dalam memperkenalkan perusahaannya menggunakan teknologi multimedia.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang begitu pesat turut membantu manusia dalam segala aktivitas sehari-hari. Teknologi yang berkembang begitu pesat adalah teknologi dalam bidang informasi, khususnya teknologi informasi yang berbasis multimedia karena multimedia mempunyai peran penting untuk bersaing dan untuk meningkatkan dan mendorong kinerja masyarakat. Dalam berbagai bidang konsekuensi logis dan teknologi yang unggul adalah kemajuan suatu bidang yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya pengolah dan pelengkap infrastruktur, untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang usaha yang dilakukan dengan menggunakan metode - metode yang ada. Maka teknologi multimedia menjadi alat yang ampuh untuk meraih keunggulan dalam bersaing di segala bidang.

Membuat *Company Profile* Berbasis Multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi informasi yang saat ini banyak digunakan di berbagai perusahaan. Multimedia mencakup berbagai media dalam satu perangkat lunak (*software*). Arti dari istilah multimedia itu sendiri adalah gabungan antara berbagai media seperti teks, grafik, gambar, animasi dan data yang dikendalikan dengan program komputer (dalam satu *software digital*) serta mempunyai kemampuan interaktif.

**Kata kunci :** *Company Profile* Perusahaan yang Berbasis Multimedia

## **ABSTRACT**

*in information technology development so fast, many company in introduce to company it to use multimedia technology.*

*Science and technology that bloom so fast join in to help human in all activity everyday. technology that bloom so fast technology in the field of information, especially information technology based on multimedia because has important character to competes and to increase and push society performance. in so many reasonable consequence area and preeminent technology progress a area that make use processor energetic technology application and infrastructure completion, for that technology progress utilization to subsidize effort that done by using method - existing method. so multimedia technology is effective tool to reachess superiority in compete at all area.*

*Make company profile based on multimedia is one of [the] information technology form in this time many used at various company. multimedia includes various media in one software (software). meaning from itself multimedia term federation between various media likes text, graph, picture, animation and data that controlled with computer program (in one digital software) with has ability interaktif.*

**Keywords :** *company profile company based on multimedia*

