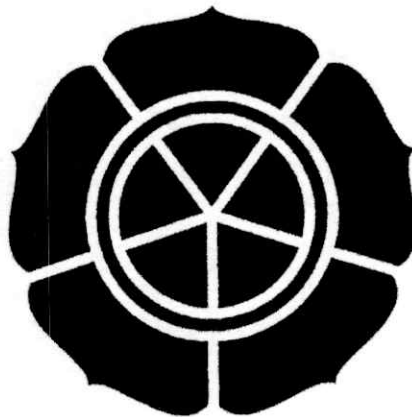


**PERANCANGAN PEMBELAJARAN PEMBUATAN PROFIL
PERUSAHAAN UNTUK PEMULA BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Skripsi



Disusun Oleh :

BAGUS HANDOKO

05.12.1278

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

“AMIKOM “

YOGYAKARTA

2009

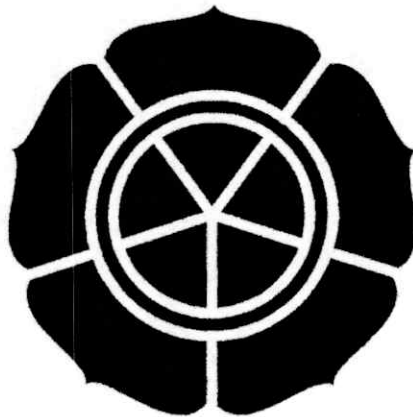
**PERANCANGAN PEMBELAJARAN PEMBUATAN PROFIL
PERUSAHAAN UNTUK PEMULA BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Skripsi

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer pada Jurusan Sistem Informasi

STMIK "AMIKOM"

Yogyakarta



Disusun Oleh :

BAGUS HANDOKO

05.12.1278

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

"AMIKOM"

YOGYAKARTA

2009

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN PEMBELAJARAN PEMBUATAN PROFIL

PERUSAHAAN UNTUK PEMULA BERBASIS

MULTIMEDIA INTERAKTIF

Laporan skripsi ini disusun guna melengkapi persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata – 1 Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Disusun oleh :

Bagus Handoko

05.12.1278

Skripsi ini telah disetujui dan disahkan oleh :

Mengetahui,

Ketua STMIK “AMIKOM”

Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. M. Suyanto, MM

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rudyanto', is written over a large, faint watermark of the AMIKOM logo.

M. Rudyanto Arief, MT

HALAMAN BERITA ACARA

SKRIPSI

PERANCANGAN PEMBELAJARAN PEMBUATAN PROFIL

PERUSAHAAN UNTUK PEMULA BERBASIS

MULTIMEDIA INTERAKTIF

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan tim penguji pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 19 Juni 2009

Pukul : 08.30

Tempat : Ruang PIXEL, Kampus Terpadu STMIK "AMIKOM"
Yogyakarta

Tim Penguji :

Penguji I



Drs. Bambang S, MM

Penguji II



Krisnawati, S. Si., M.T.

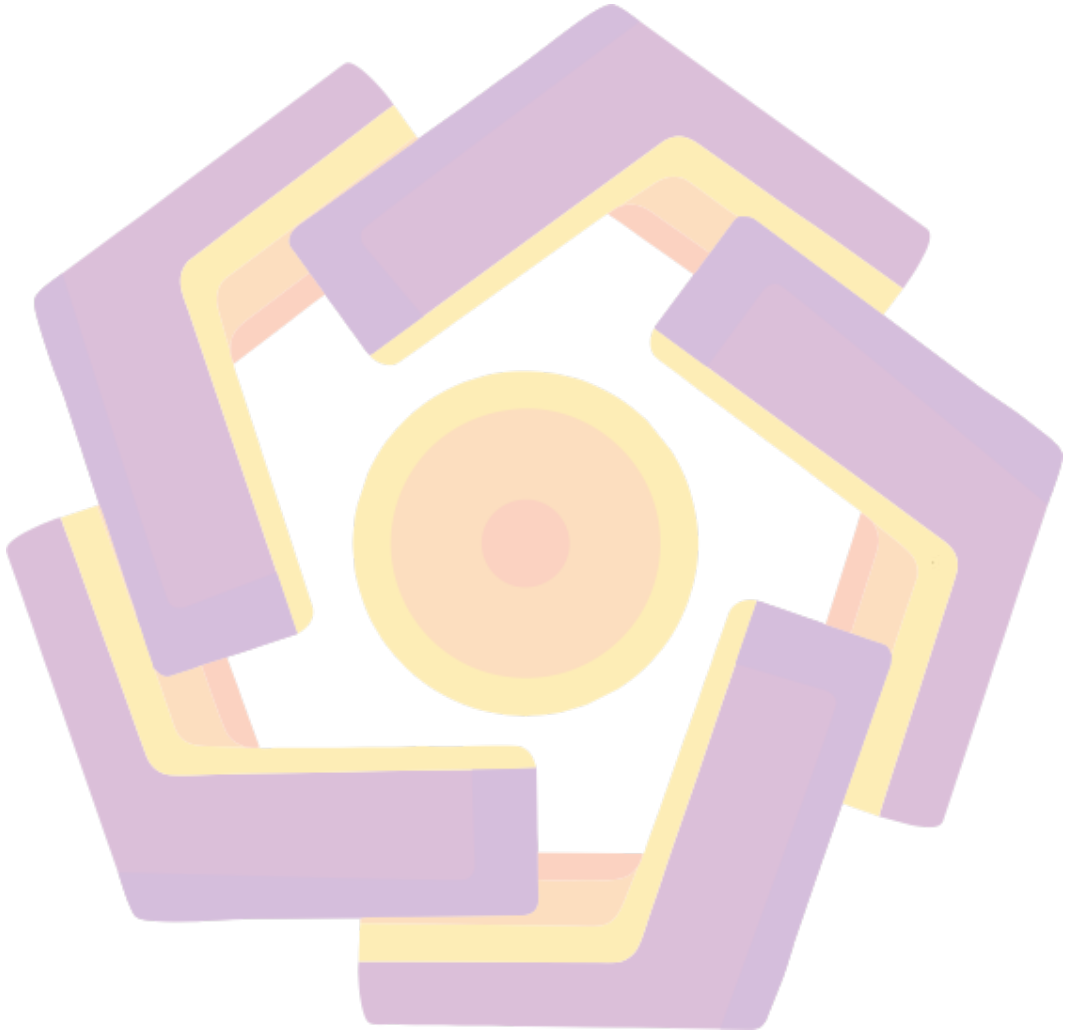
Penguji III



Armadyah .A, S.Kom, M.Eng

MOTTO

“Segalanya berawal dari niat dan tekad.”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Yang pertama, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu, dan skripsi ini penulis persembahkan kepada :

- Kedua orang tua saya yang tercinta, yang selalu mendo'akan, membimbing, memberi semangat dan motivasi saya sehingga menjadi anak soleh yang berbakti.
- Seluruh teman - temanku di Jogjakarta dan teman - teman kelas S1 Sistem Informasi D angkatan 2005.
- Seluruh Dosen yang pernah maupun belum pernah mengajar saya.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, dan junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW., karena hanya dengan Rahmat dan Hidayah-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Perancangan Pembelajaran Pembuatan Profil Perusahaan untuk Pemula Berbasis Multimedia Interaktif.

Penulisan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Strata-1 pada Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1. Bapak Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
2. Bapak Muhammad Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing
3. Kedua Orang Tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan secara materiil maupun spiritual.
4. Teman – teman dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis hingga selesainya penyusunan laporan skripsi ini dengan lancar.

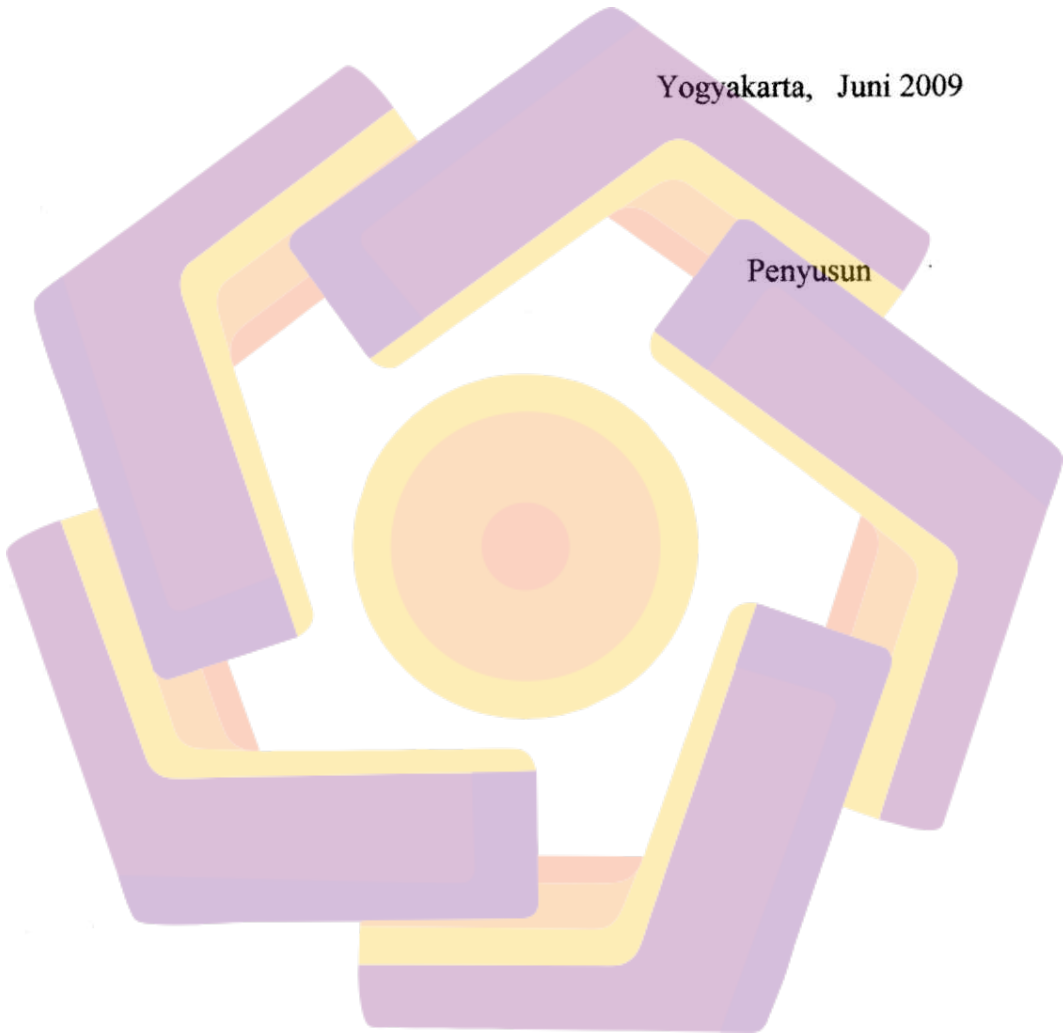
Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya serta masih jauh

dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Juni 2009

Penyusun



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Metode Pengumpulan Data.....	4
F. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konsep Dasar Multimedia.....	6
1. Definisi Multimedia.....	6
a. Teks.....	7
b. Grafik.....	7
c. Video.....	7
d. Animasi.....	8
e. Audio.....	8
2. Definisi Multimedia Pembelajaran.....	9
a. Multimedia Presentasi Pembelajaran.....	9
b. Multimedia Pembelajaran Mandiri.....	10
3. Keunggulan Multimedia.....	10
B. Profil Perusahaan.....	11

1. Definisi Profil Perusahaan.....	11
2. Menu dalam Profil Perusahaan.....	12
a. Home.....	12
b. About Us.....	12
c. Produk / Services.....	12
d. Clients.....	13
e. Contact Us.....	13
f. News and Events.....	13
C. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	14
D. Struktur Sistem Multimedia.....	16
1. Struktur Linier.....	16
2. Struktur Hierarki.....	16
3. Struktur Piramida.....	17
4. Struktur Polar.....	18
E. Software yang Digunakan.....	19
1. Macromedia Flash 8.....	19
2. Swish Max.....	21
3. Cam Studio 2.0.....	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	
A. Analisis Kelemahan Sistem.....	24
1. Analisis Kinerja (Performance Analysis).....	24
2. Analisis Informasi (Information Analysis).....	25
3. Analisis Ekonomi (Economic Analysis).....	26
4. Analisis Pengendalian (Control Analysis).....	26
5. Analisis Efisiensi (Efficiency Analysis).....	27
6. Analisis Pelayanan (Services Analysis).....	28
B. Solusi Permasalahan.....	28
C. Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	29
2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	29
3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).....	29

D. Analisis Kelayakan Sistem.....	30
1. Kelayakan Teknologi.....	30
2. Kelayakan Hukum.....	31
3. Kelayakan Operasional.....	31
4. Kelayakan Ekonomi.....	32
E. Analisis Biaya Manfaat.....	34
1. Metode Periode Pengembalian (Payback Period).....	34
2. Metode Pengembalian Investasi (Return Of Investment = ROI).....	35
3. Metode Nilai Sekarang Bersih (Net Present Value = NPV).....	36
F. Perancangan Sistem.....	38
1. Merancang Konsep.....	38
2. Merancang Isi.....	39
3. Merancang Naskah.....	41
a. Menu Utama.....	41
b. Menu BAB I.....	42
c. Menu BAB II.....	47
d. Menu BAB III.....	52
e. Menu HELP.....	54
f. Tombol EXIT.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Implementasi Antarmuka.....	57
1. Halaman Utama / Main Menu.....	57
2. Halaman BAB I.....	58
3. Halaman BAB II.....	59
4. Halaman BAB III.....	61
5. Halaman HELP.....	62
6. Halaman EXIT.....	63
B. User Testing.....	64
C. Performance Testing.....	65
D. Cara Menggunakan Sistem.....	66
E. Memelihara Sistem.....	66

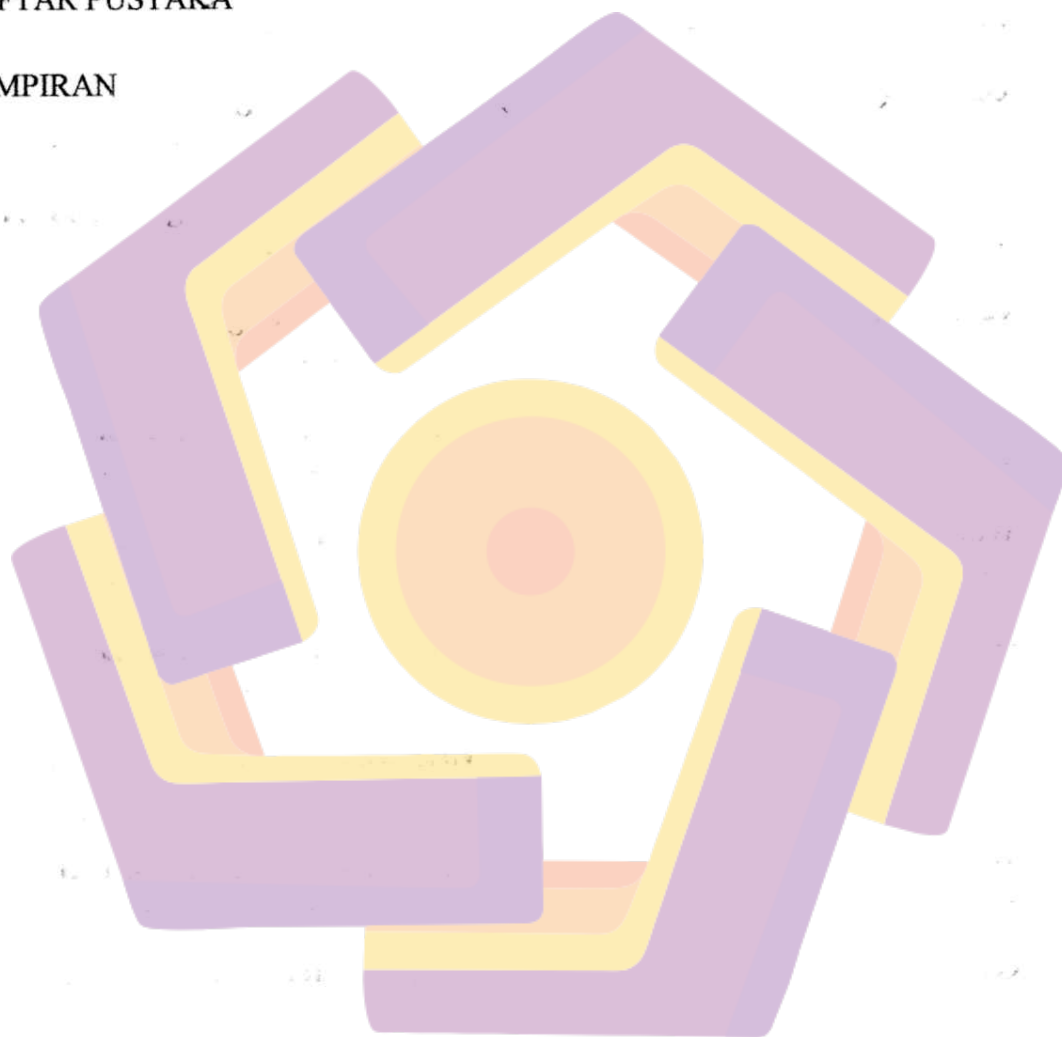
1. Hardware.....	66
2. Software.....	67

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	15
Gambar 2.2 Struktur Linear.....	16
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	17
Gambar 2.4 Struktur Piramida.....	17
Gambar 2.5 Struktur Polar.....	18
Gambar 2.6 Keterangan.....	19
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Flash 8.....	20
Gambar 2.8 Tampilan SwishMax.....	22
Gambar 2.9 Tampilan CamStudio.....	23
Gambar 3.1 Struktur Rancangan Isi.....	40
Gambar 3.2 Rancangan Menu Utama.....	42
Gambar 3.3 Rancangan Menu BAB I.....	47
Gambar 3.4 Rancangan Menu BAB II.....	52
Gambar 3.5 Rancangan Menu BAB III.....	54
Gambar 3.6 Rancangan Menu HELP.....	55
Gambar 3.7 Rancangan Tombol EXIT.....	56
Gambar 4.1 Halaman Utama.....	57
Gambar 4.2 Halaman BAB I.....	58
Gambar 4.3 Halaman BAB I / Pengertian.....	59
Gambar 4.4 Halaman BAB II.....	60
Gambar 4.5 Halaman BAB II / Tools Box.....	60
Gambar 4.6 Halaman BAB III.....	61
Gambar 4.7 Halaman BAB III / Mendesain Background.....	62
Gambar 4.8 Halaman HELP.....	63
Gambar 4.9 Halaman EXIT.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Biaya dan Manfaat.....	33
Tabel 3.2 Hasil Analisis Kelayakan.....	38
Tabel 4.1 Hasil Penilaian.....	65

