

**MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PROFIL PERUSAHAAN
PERCETAKAN CV. ADI BANGUN KEBUMEN BERBASIS CD
INTERAKTIF**

SKRIPSI



disusun oleh :

Theo Jati Kesumo

09.12.4301

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



**MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PROFIL PERUSAHAAN
PERCETAKAN CV. ADI BANGUN KEBUMEN BERBASIS CD
INTERAKTIF**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh :

Theo Jati Kesumo

09.12.4301

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PROFIL PERUSAHAAN
PERCETAKAN CV. ADI BANGUN KEBUMEN BERBASIS CD
INTERAKTIF**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Theo Jati Kesumo

09.12.4301

telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Juni 2013

Dosen Pembimbing,

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

NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PROFIL PERUSAHAAN
PERCETAKAN CV. ADI BANGUN KEBUMEN BERBASIS CD
INTERAKTIF**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Theo Jati Kesumo

09.12.4301

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M.Eng.

NIK.190302112

Dony Ariyus, M.Kom

NIK.190302128

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

NIK.190302107

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 11 September 2013

KEPUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.


NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 10 September 2013


Theo Jati Kesumo

09.12.4301

MOTTO

- Pantang Menyerah Sebelum Berhasil.
- “Sesungguhnya Setelah Kesulitan Itu Ada Kemudahan, Sesungguhnya Setelah Kesulitan Itu Ada Kemudahan”. (QS. AL-Insyirah: 5-6)
- Segala yang indah belum tentu baik, tetapi segala yang baik sudah tentu indah.
- Jangan pernah menjadi kacang yang lupa kulitnya.
- Cintailah kekasihmu sekedarnya saja, siapa tahu nanti akan jadi musuhmu.
Dan bencilah musuhmu sekedarnya saja, siapa tahu nanti akan jadi kekasihmu.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan ridho kepada hamba-Nya. Skripsi ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan sehingga Tugas Akhir ini selesai. Mereka adalah:

- Bapak dan Mama, kedua adik-adik saya Tica Susi Pratiwi dan Sekar Arum Pertiwi yang telah memberikan doa dan dukungannya.
- Percetakan CV.Adi Bangun Kebumen yang telah memberikan saya izin untuk observasi. Terutama buat Mas Doni Tri Yanuari dan Mas Agus yang telah mendukung sepenuhnya dalam pembuatan skripsi ini.
- Buat Anak-anak Kos Pakde Jono Karangnongko, Maguwoharjo terutama buat Mas Kunto, Senna, dan Bowok, serta Rian Niagara Hakim, yang selalu memberikan saya support dan semangat dalam mengerjakan skripsi, dan semoga kekompakkan kita akan selalu terbangun dan terjaga. Tetapi tetap kalian kawan terbaik.
- Buat Mas Unung Suherman, Pak Kisnoto, Ibu Hernita, dan Para dewan guru di SMA Negeri 2 Arga Makmur, Bengkulu Utara, Bengkulu, yang selalu memberikan dukungan bagi saya baik moril maupun materil.
- Buat Pacarku, Faza. Terima kasih buat adek yang telah memberikan support dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Buat Sahabat-sahabatku di Arga Makmur dan Ipuh sekitarnya, terutama Ricco Ardianto, Noni, Atika, Sadam Sutaryo, Ice Trisnawati, Ardean, Ari Prasetyo, Rosmaini Sidik, Rian Permadi, Adit, Fande, Hernowo, Juliono, dan Santri Setiawan. Terima kasih buat kalian yang telah memberikan saya support dan semangat.
- Buat teman-temanku yang akrab dari Lombok (NTB), Wira, Sandy, Egis, Dewi Mayang Sary, dan Suci . Semoga tali pertemanan dan keakraban tetapi terjalin.
- Buat All Crew SISI11K Angkatan 2009.
- Semua yang pernah aku kenal dan mengenalku Maturnuwun maaf namanya tidak bisa disebutin disini.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PROFIL PERUSAHAAN PERCETAKAN CV.ADI BANGUN KEBUMEN BERBASIS CD INTERAKTIF”**.

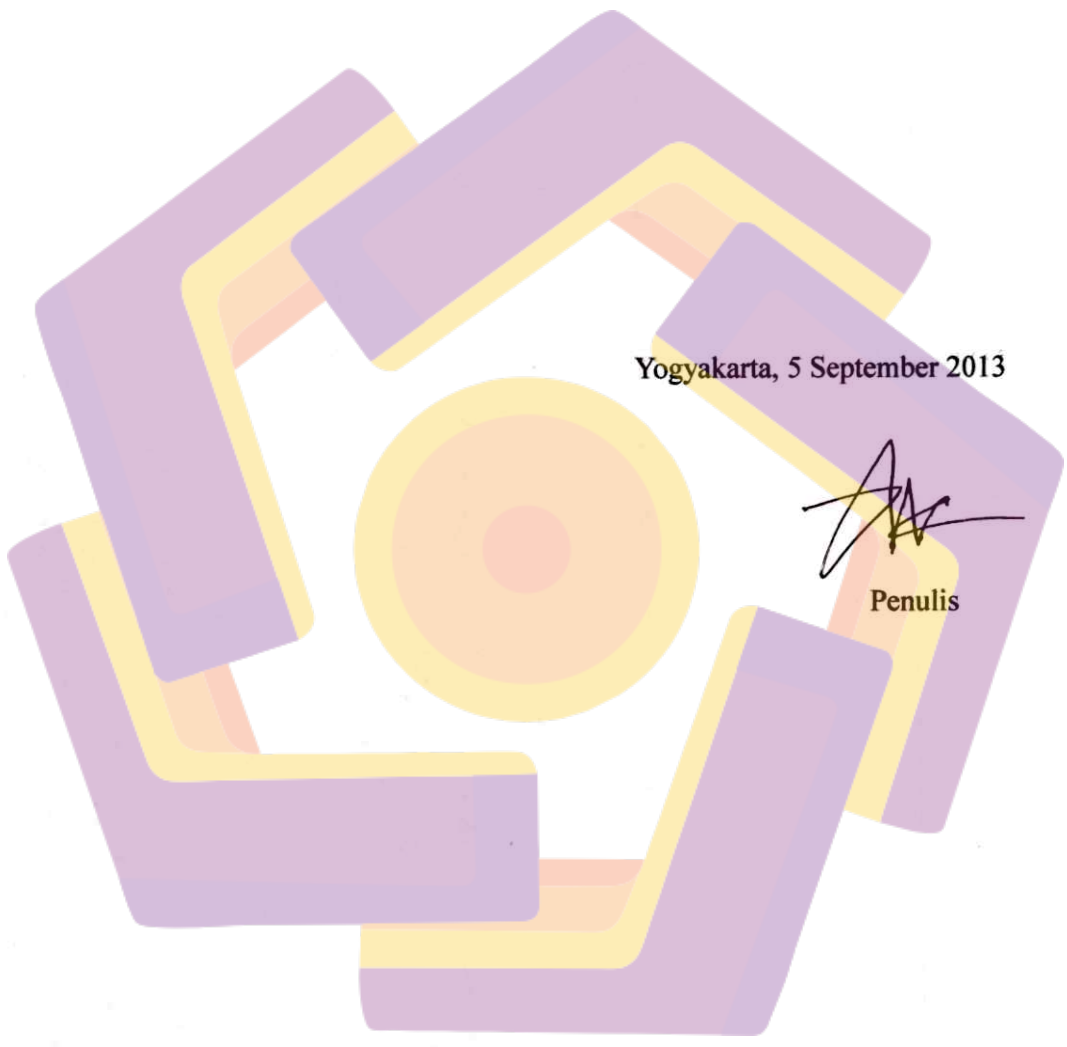
Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi, **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**.

Selama penulis skripsi ini, banyak pihak yang telah membantu dan membimbing penulis. Oleh sebab itu melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas selesainya penyusunan skripsi ini, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. . Selaku Ketua Kampus **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M . Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng . Selaku dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA** yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis

berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.



Yogyakarta, 5 September 2013



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Bagi Penulis	5
1.5.2 Bagi Konsumen.....	5
1.5.3 Bagi Ilmu Pengetahuan.....	5
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.1.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	11
2.2.1 Sistem	11
2.2.2 Informasi.....	12

2.2.3	Sistem Informasi	12
2.3	Tentang CD Interaktif.....	13
2.4	Konsep Dasar Multimedia	14
2.4.1	Sejarah Multimedia	14
2.4.2	Komponen Multimedia.....	14
2.4.3	Unsur-unsur Multimedia.....	15
2.4.3.1.	Teks (<i>Text</i>)	15
2.4.3.2.	Gambar (<i>Image</i>)	16
2.4.3.3.	Suara (<i>Audio</i>)	18
2.4.3.4.	Animasi (<i>Animation</i>)	21
2.4.3.5.	Video	22
2.5	Struktur Sistem Informasi Multimedia	23
2.5.1	Struktur Linier	23
2.5.2	Struktur Hirarki	23
2.5.3	Struktur Piramida	23
2.5.4	Struktur Polar	24
2.6	Langkah – Langkah Pengembangan Sistem Multimedia	25
2.6.1	Mendefinisikan Masalah.....	25
2.6.2	Merancang Konsep.....	26
2.6.3	Merancang Isi.....	26
2.6.4	Menulis Naskah.....	26
2.6.5	Merancang Grafik.....	26
2.6.6	Memproduksi Sistem.....	26
2.6.7	Melakukan Tes Pemakai	27
2.6.8	Menggunakan Sistem	27
2.6.9	Memelihara Sistem.....	27
2.7	Software Yang Digunakan	28
2.7.1	Adobe Flash CS 3.....	28
2.7.2	Adobe Photoshop CS2.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		32
3.1	Gambaran Umum	32

3.1.1	Profil Percetakan	32
3.1.2	Visi dan Misi CV. Adi Bangun	32
3.1.2.1.	Visi Percetakan	32
3.1.2.2.	Misi Percetakan.....	33
3.1.3	Struktur Organisasi.....	33
3.1.4	Mendefenisikan Masalah	33
3.2	Analisis Sistem.....	34
3.3	Analisis PIECES	34
3.3.1	Analisis Kinerja (<i>Performance Analysis</i>)	35
3.3.4	Analisis Kelayakan Sistem	39
3.3.4.1.	Analisis Kelayakan Teknologi	39
3.3.4.2.	Analisis Kelayakan Operasional	40
3.3.4.3.	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	41
3.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	47
3.5	Merancang konsep.....	48
3.5.1	Merancang Isi.....	48
3.5.2	Merancang Naskah	52
3.6	Merancang Grafik.....	55
3.6.1	Rancangan Menu Intro	60
3.6.2	Rancangan Menu Halaman Beranda	61
3.6.3	Rancangan Menu Halaman Tentang Kami	61
3.6.4	Rancangan Menu Produk.....	61
3.6.5	Rancangan Menu Galeri	62
3.6.6	Rancangan Menu Kontak.....	63
3.6.7	Rancangan Menu Kredit.....	63
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Implementasi Sistem	64
4.1.1	Pembuatan Desain Gambar Layout Background	64
4.1.2	Pembuatan Aplikasi dengan Adobe Flash CS3 Professional	69
4.2	Manual Program.....	75
4.2.1	Halaman Intro.....	75

4.2.2	Halaman Beranda	75
4.2.3	Halaman Tentang Kami	77
4.2.4	Halaman Produk	78
4.2.5	Halaman Galeri	79
4.2.6	Halaman Kontak	80
4.2.7	Halaman Kredit	81
4.3	Mengetes Sistem	82
4.4	Menggunakan sistem	85
4.5	Memelihara sistem	86
4.5.1	Pemeliharaan Sistem (isi CD Interaktif)	86
BAB V	PENUTUP	87
4.6	Kesimpulan	87
4.7	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89

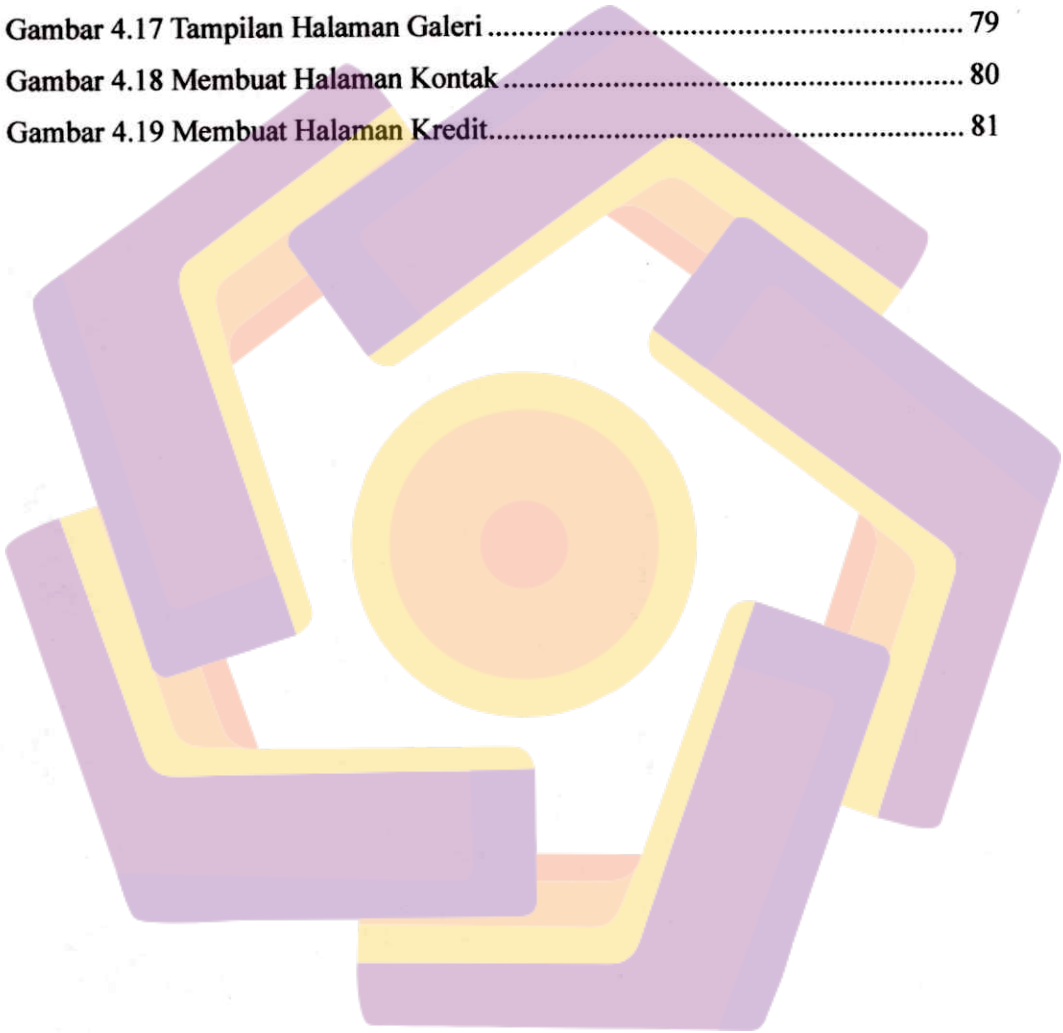
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Extention File Gambar (<i>Image</i>)	17
Tabel 2.2 Extention File Suara (<i>Audio</i>)	19
Tabel 2.3 Extention File Video.....	22
Tabel 3.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	35
Tabel 3.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	36
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economic Analysis</i>)	37
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	38
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	39
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan (<i>Services</i>)	39
Tabel 3.7 Analisis Kelayakan Teknologi.....	40
Tabel 3.8 Biaya Perancangan	41
Tabel 3.9 Rincian Biaya Manfaat	42
Tabel 3.10 Kebutuhan Perangkat Keras.....	47
Tabel 3.11 Kebutuhan Perangkat Lunak	48
Tabel 4.1 Hasil Pengetesan	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	23
Gambar 2.2 Struktur Hirarki	23
Gambar 2.3 Struktur Piramida	24
Gambar 2.4 Struktur Polar	24
Gambar 2.5 Struktur Link Multimedia	25
Gambar 2.6 Proses Pengembangan Sistem	25
Gambar 2.7 Area Kerja Adobe Flash CS 3	29
Gambar 2.8 Properties panel	30
Gambar 2.9 Tampilan Photoshop CS2	31
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	33
Gambar 3.2 Flowchart View	50
Gambar 3.3 Rancangan Struktur Aplikasi Hierarki CV.Adi Bangun	51
Gambar 3.4 Halaman Intro	56
Gambar 3.5 Sketsa Halaman Beranda	57
Gambar 3.6 Sketsa Halaman Tentang Kami	58
Gambar 3.7 Sketsa Halaman Produk	58
Gambar 3.8 Sketsa Halaman Galeri	59
Gambar 3.9 Sketsa Halaman Kontak	59
Gambar 3.10 Sketsa Halaman Kredit	60
Gambar 4.1 Layout Background Photoshop	65
Gambar 4.2 Tampilan Adobe Photoshop	65
Gambar 4.3 Tampilan Menu Open	65
Gambar 4.4 Tampilan File Open	65
Gambar 4.5 Tampilan Lembar Kerja Adobe Photoshop CS2	65
Gambar 4.6 Tampilan Awal Adobe Flash CS3	65
Gambar 4.7 Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS3 Professional	70
Gambar 4.8 Tampilan Menu Open Adobe Flash CS3	70
Gambar 4.9 Memasukkan File kedalam stage	71
Gambar 4.10 Membuat Tombol Adobe Flash CS3 Professional	72

Gambar 4.11 Membuat Tombol Adobe Flash CS3 Professional.....	72
Gambar 4.12 Publish Setting.....	74
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Intro	75
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Beranda.....	76
Gambar 4.15 Tampilan Tentang Kami	77
Gambar 4.16 Tampilan Produk	78
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Galeri.....	79
Gambar 4.18 Membuat Halaman Kontak.....	80
Gambar 4.19 Membuat Halaman Kredit.....	81



INTISARI

Dalam perkembangannya teknologi informasi yang begitu pesat, banyak perusahaan dalam memperkenalkan perusahaannya menggunakan teknologi multimedia untuk memperkenalkan perusahaannya, salah satu adalah Adi Bangun yang akan memperkenalkan perusahaannya menggunakan fasilitas multimedia.

Adi Bangun merupakan salah satu perusahaan yang sedang berkembang dan berusaha untuk terus maju dengan berbagai strategi pemasarannya , antara lain : promosi dan publikasi untuk memberikan informasi fasilitas dan pelayanan bagi para konsumen. Pembuatan aplikasi multimedia pada Adi Bangun bukan sebagai pengganti media penyampaian informasi yang selama ini digunakan seperti poster, spanduk, dan billboard. Tetapi aplikasi ini sebagai media pelengkap dari berbagai media penyampaian informasi yang sudah ada dan digunakan di Adi Bangun.

Tujuan membuat multimedia dengan Company Profil adalah agar memudahkan para pengunjung untuk mengetahui tentang informasi-informasi, fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh Adi Bangun.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif



ABSTRACT

In the development of information technology is so rapid, many companies in introducing his company uses multimedia technology to introduce his company, one is Adi Bangun that will introduce the company's use of multimedia facilities.

Adi Bangun is one company that is developing and trying to move forward with various marketing strategies, such as: promotion and publicity to provide facilities and services for consumers. Making multimedia applications on Adi Bangun is not a substitute for communication media is used as posters, banners, and billboards. But these applications as a complementary medium of various communication media and was used in the Adi Bangun.

With the goal of making multimedia Company Profile is to make it easier for visitors to find out about the information, facilities provided by Adi Bangun.

Keywords: *Interactive Multimedia*

