

**PEMBUATAN INTERAKTIF VISUAL 3D COMPANY PROFILE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PENERIMAAN SISWA BARU**

(Studi Kasus : SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar)

SKRIPSI



Disusun oleh :

Joko Siswanto

10.11.4423

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

2014

**PEMBUATAN INTERAKTIF VISUAL 3D COMPANY PROFILE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PENERIMAAN SISWA BARU**

(Studi Kasus : SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar)

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh :

Joko Siswanto

10.11.4423

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

2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN INTERAKTIF VISUAL 3D COMPANY PROFILE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PENERIMAAN SISWA BARU**

(Studi Kasus : SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar)

yang di persiapkan dan disusun oleh

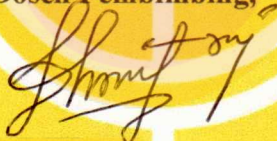
Joko Siswanto

10.11.4423

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 20 Agustus 2014

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PEGESAHAN

SKRIPSI

**INTERAKTIF VISUAL 3D COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PENERIMAAN SISWA BARU**

(Studi Kasus : SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar)

yang di persiapkan dan disusun oleh

Joko Siswanto

10.11.4423

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

Erik Hadi Saputra, M.Eng

NIK. 190302107

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 20 Agustus 2014

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



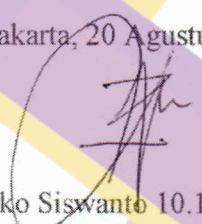
Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK 190302001

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 20 Agustus 2014


Joko Siswanto 10.11.4423

MOTTO

- Niat, ikhlas, dan berdoa
- *Positive thinking about all problems*
- Kata “TIDAK BISA” akan menjadi “BISA” ketika kita “MENCoba”
- *If You never Try, You will never Know*
- Orang di sekeliling adalah orang yang paling berjasa di setiap pengorbanan yang kita lakukan.
- *The simple of happiness.*
- Jadilah senyuman untuk semua orang yang terkasih di hidup kita

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi :

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan kasih sayang serta kesehatan sampai sejauh ini.
2. Istriku tercinta Trisiyani, yang selalu memberikan semangat dan perhatian.
3. Anaku Revia Maya Zyvanya yang terlahir pada 3 Juni 2014.
4. Orangtuaku yang selalu memberikan ku kekuatan, semangat, dan doa yang tak henti - hentinya.
5. Buat pembimbingku Pak Dhani, walaupun sering revisi terus tapi membuat lebih baik dan terimakasih juga waktu pendadaran di bantuin.
6. Teman-temenku kontrakan makasih semua yang udah rajin banget tanya soal skripsi kapan dan wisuda kapan.
7. SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar yang sudah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
8. Dhanik, Rauf, Adi, Pak Arif yang membantu saat shooting video.
9. Mas Jono dan Nombro yang membantu editing video.
10. Mas Aries dan keluarga dikontrakan.

KATA PENGANTAR

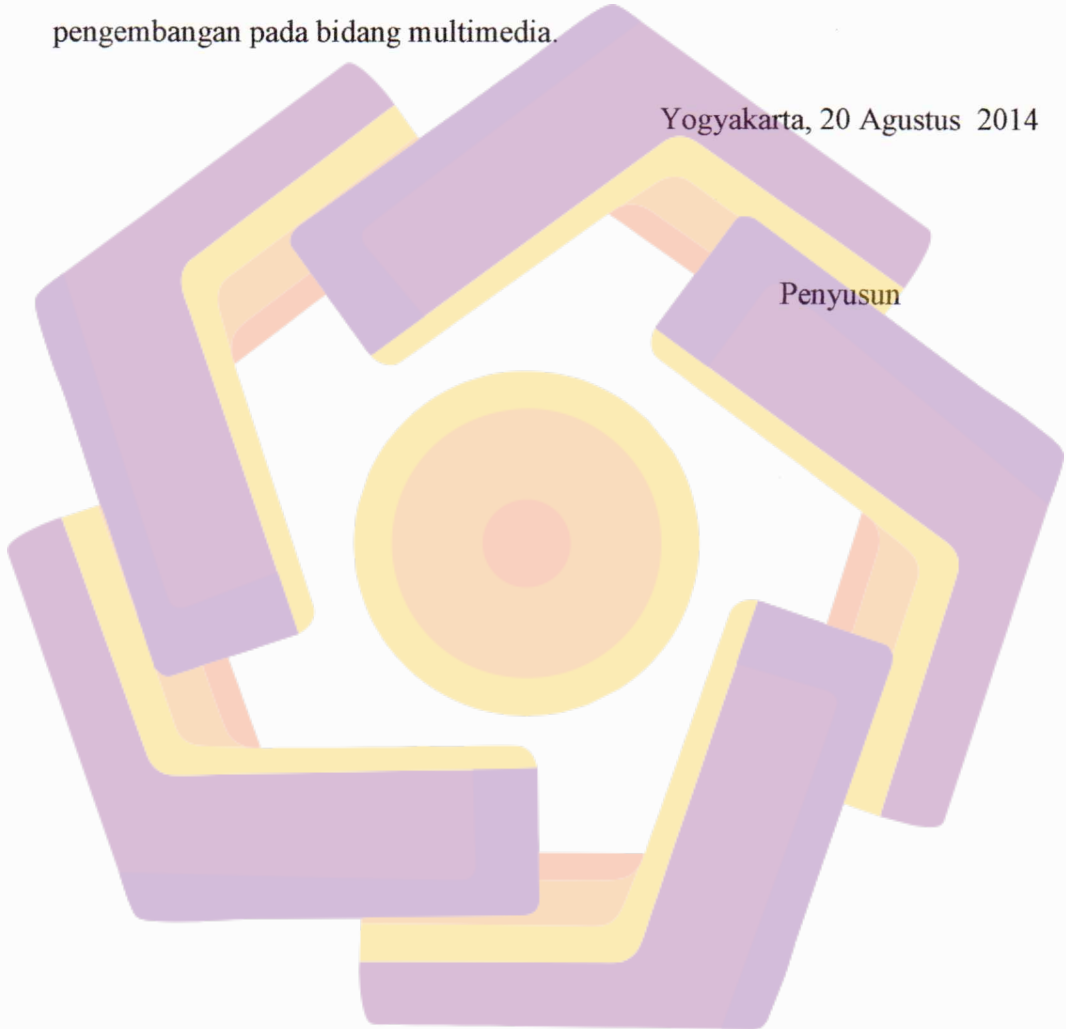
Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi yang berjudul *“Interaktif Visual 3D Company Profile sebagai Media Promosi Penerimaan Siswa Baru studi kasus : SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar”*, dengan ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan dan arahan dalam pembuatan skripsi.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu dan Bapak tercinta, keluarga besarku , sahabat-sahabat tersayang, dan seseorang tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penyusun.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penyusun.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 20 Agustus 2014

Penyusun



DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3

1.5	Manfaat.....	3
1.6	Metode.....	4
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....		7
LANDASAN TEORI.....		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Elemen Media Interaktif Visual 3D	8
2.3	Pengertian Visual 3 Dimensi.....	10
2.4	Struktur Sistem Informasi Multimedia Interaktif.....	10
2.4.1	Struktur Linear	11
2.4.2	Struktur Hirearki	12
2.4.3	Struktur Non Linear	12
2.4.4	Struktur Campuran.....	13
2.5	Pengembangan Sistem Multimedia Interaktif.....	14
2.5.1	Medefinisikan Masalah.....	15
2.5.2	Studi Kelayakan.....	15
2.5.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	15
2.5.4	Merancang Konsep.....	15
2.5.5	Merancang Isi.....	16
2.5.6	Menulis Naskah.....	16

2.5.7	Merancang Grafik	16
2.5.8	Memproduksi Sistem	17
2.5.9	Melakukan Tes Pemakai	17
2.5.10	Menggunakan Sistem	17
2.5.11	Memelihara sistem	17
2.6	Software yang digunakan	18
A.	Adobe Photoshop	18
B.	Adobe Flash	18
C.	Adobe Premiere.....	19
BAB III		21
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		21
3.1	Tinjauan Umum.....	21
3.1.1	Sejarah SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar	21
3.1.2	Visi dan Misi SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar	22
3.1.3	Sarana dan Prasarana.....	23
3.2	Mengidentifikasi Masalah	24
3.3	Analisis Produksi.....	25
3.3.1	Analisis Kinerja (Performance).....	25
3.3.2	Analisis Informasi (Information)	26
3.3.3	Analisis Ekonomi (Economic)	27

3.3.4	Analisis Pengendalian (Control)	28
3.3.5	Analisis Efisiensi (Efficiency)	29
3.3.6	Analisis Pelayanan (Service).....	29
3.4	Analisis Kelayakan.....	30
3.4.1	Kelayakan Teknis.....	31
3.4.2	Kelayakan Ekonomi.....	31
3.4.3	Kelayakan Operasional	31
3.4.4	Kelayakan Hukum.....	31
3.5	Analisa Kebutuhan Sistem	32
3.5.1	Kebutuhan Informasi.....	32
3.5.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
3.5.3	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	33
3.5.4	Kebutuhan Brainware.....	33
3.6	Analisis Biaya dan Manfaat.	34
3.7	Merancang Konsep.....	39
3.8	Merancang Isi	39
3.8.1	Strategi Mencari Keunggulan	40
3.8.2	Strategi Perancangan Daya Tarik Pesan	40
3.9	Merancang Naskah	41
3.10	Merancang Grafik.....	42

BAB IV	46
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1. Implementasi	46
4.1.1. Memproduksi Sistem	46
4.1.2. Melakukan Tes Pemakai	51
4.1.3. Menggunakan Sistem.....	55
4.1.4. Memelihara sistem	56
BAB V.....	57
PENUTUP.....	57
5.1. Kesimpulan.....	57
5.2. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Analisis Kinerja.....	26
Tabel 3 2 Analisis Informasi.....	26
Tabel 3 3 Analisis Ekonomi.....	27
Tabel 3 4 Analisis Pengendalian.....	28
Tabel 3 5 Analisis Efisien.....	29
Tabel 3 6 Analisis Pelayanan.....	30
Tabel 3 7 Biaya Produksi.....	34
Tabel 4 1 Tabel Pengetesan Tombol.....	52
Tabel 4 2 Tabel Pengetesan Animasi dan Efek.....	52
Tabel 4 3 Pengetesan Sistem.....	53
Tabel 4 4 Jaminan Kualitas.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Struktur Linear	11
Gambar 2 2 Struktur Hierarchy	12
Gambar 2 4 Struktur Campuran	13
Gambar 2 3 Struktur Non Linear	13
Gambar 2 5 Tahap Pengembangan Sistem Multimedia	14
Gambar 2 6 Adobe Photoshop	18
Gambar 2 7 Adobe Flash	19
Gambar 2 8 Adobe Premiere	20
Gambar 3 1 Video Profil	40
Gambar 3 2 Alas Kaki	42
Gambar 3 3 Lapangan Golf dan Pegunungan	43
Gambar 3 4 Gambar Struktur Gedung	43
Gambar 3 5 Pohon dan Tanaman Hias	44
Gambar 3 6 Desain Grafik 1	45
Gambar 3 7 Desain Grafik 2	45
Gambar 4 1 Project Adobe Flash	46
Gambar 4 2 Action Fullscreen	47
Gambar 4 3 Import Grafik	47
Gambar 4 4 Keyframe	48
Gambar 4 5 Import Video	49
Gambar 4 6 Convert Symbol	50
Gambar 4 7 Action untuk Video	51
Gambar 4 8 Pengetesan	55

INTISARI

Menjelang tahun ajaran baru SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar membutuhkan media promosi untuk memperkenalkan potensi yang ada kepada masyarakat. Interaktif Visual 3D Company profile digunakan sebagai media promosi dan informasi disamping menggunakan media cetak, karena ada elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi.

Mempromosikan SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar menggunakan Interaktif Visual 3D company profile akan lebih menarik dibandingkan menggunakan media cetak seperti brosur, spanduk, dan media cetak lainnya. Interaktif Visual 3D Company profile menampilkan informasi secara komunikatif, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah diterima oleh masyarakat.

SMA muhammadiyah 1 Karanganyar diharapkan bias menyampaikan informasi yang variatif, sehingga meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk bergabung dengan SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar.

Kata kunci : media promosi, visual 3d, aplikasi multimedia

ABSTRACT

Ahead of the new academic year SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar need a media campaign to introduce the potential is there to the public. Visual interactive 3D Company profiles are used as a medium for the promotion and use of information in addition to print media, because there are elements such as text, images, sound, video, and animation.

Promoting SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar using 3D Visual Interactive company profile will be more attractive than using print media such as brochures, banners, and other print media. Visual interactive 3D Company profile display communicative information, so that information is conveyed more easily accepted by the public.

SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar expected bias is varied to convey information, thus increasing the public's interest to join the SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar.

Keywords: promotional media, visual 3d, multimedia applications