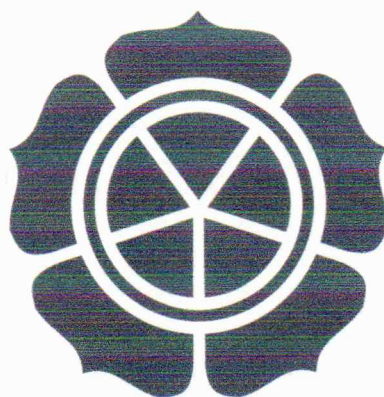


**PROFIL PERUSAHAAN INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PADA PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta)**

SKRIPSI



disusun oleh

Antonius Tri Priasmoro Adinugroho

05.12.1468

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

**AMIKOM
YOGYAKARTA**

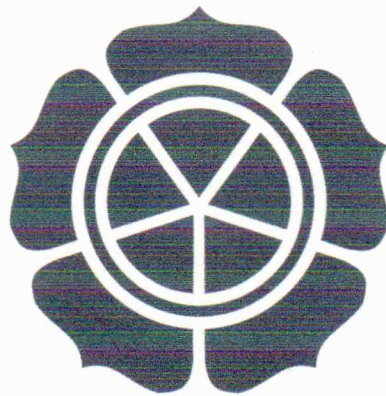
2009

**PROFIL PERUSAHAAN INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PADA PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta)**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat sarjana S1

pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Antonius Tri Priasmoro Adinugroho

05.12.1468

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

“AMIKOM”

YOGYAKARTA

2009

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PROFIL PERUSAHAAN INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PADA PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Antonius Tri Priasmoro Adinugroho
05.12.1468

telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi
pada tanggal 23 November 2009

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PROFIL PERUSAHAAN INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PADA PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Antonius Tri Priasmoro Adinugroho
05.12.1468

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 23 November 2009

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.ENG.
NIK. 190302105


Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 23 November 2009



KETUA STMIK 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, 03 Desember 2009



Antonius Tri Priasmoro Adinugroho

05.12.1468

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Manusia bisa bahagia bisa tidak adalah tergantung pilihannya sendiri”

(Abraham Lincoln, Presiden Amerika Serikat)

Skripsi ini kupersembahkan kepada semua yang aku sayangi dan kucintai selalu:

ALLAH BAPA TUHAN YESUS KRISTUS

Yang selalu memberikan **Rahmat-Nya** dan **Campur Tangan-Nya** dalam kelancaran

Studi

Bapak dan Ibu

Bp. Suroyo dan Ibu Suroyo Yang selalu memberikan kasih sayang dan mendoakan serta memberikan semangat dalam kelancaran studi

Kakakku

Mba Sari dan Mba Dyna Yang selalu membantu dan memberikan semangat dan kasih sayang dalam kelancaran studi

Kekasihku

My Love Vonny Yang selalu mewarnai hari-hariku dengan kasih sayang.

Temenku dimanapun

Martin, Tyas, Ganes, Bayu, Adi, Rizky, Yang selalu menemani dan memberikan semangat untuk kelancaran studi, dan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadirat TUHAN YANG MAHA ESA TUHAN YESUS KRISTUS, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini, dengan judul **“Profil Perusahaan Interaktif Sebagai Media Informasi Pada PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta)”**. Penyusunan skripsi ini merupakan syarat untuk menyelesaikan Jenjang Studi Sarjana Jurusan Sistem Informasi di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyelesaian Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penyusun mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan Skripsi ini sehingga dapat bermanfaat bagi penyusun serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Pada kesempatan ini penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Muhammad Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Muhammad Rudyanto Arief, MT selaku Dosen Pembimbing yang dengan segala kerendahan hati selalu memberikan masukan dan arahan hingga Skripsi ini dapat selesai.

4. PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta) yang telah memberikan kesempatan kepada penyusun untuk melakukan penelitian.
5. Seluruh Staf serta para Dosen yang telah banyak berjasa dalam memberikan ilmu yang bermanfaat.

Akhirnya semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan selama ini, akan mendapatkan balasan dari ALLAH BAPA YANG MAHA ESA TUHAN YESUS KRISTUS, Amin.

Yogyakarta, 28 Januari 2009

(A Tri Priasmoro A)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN..	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	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	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	4

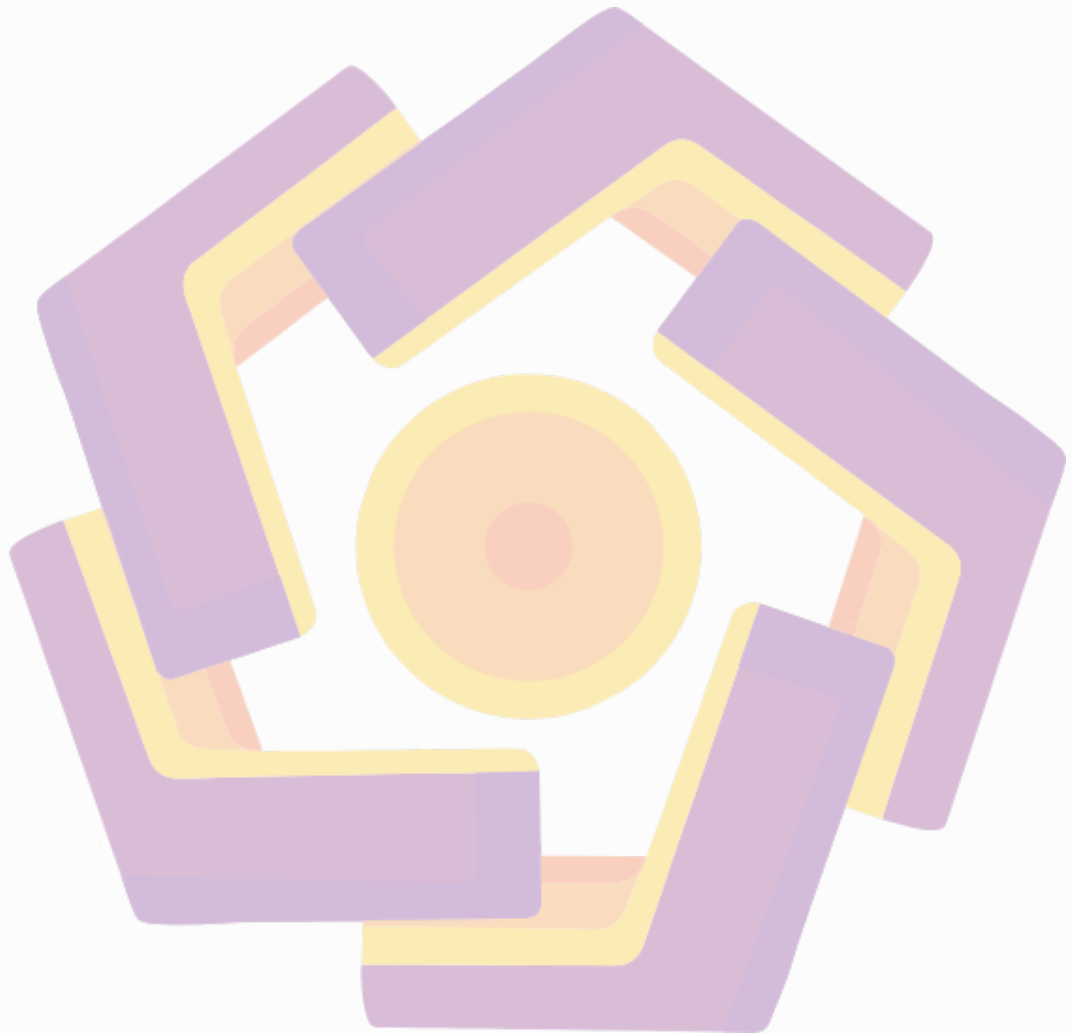
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM	6
2.1 Dasar Teori	6
2.1.1 Pengertian Informasi	6
2.1.2 Pengertian Multimedia	7
2.1.3 Konsep Dasar Animasi	10
2.1.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia	11
2.1.5 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	14
2.1.6 Definisi Company Profile	17
2.1.7 Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	19
2.2 Tinjauan Umum	25
2.2.1 Sejarah Singkat PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta)	25
2.2.2 Visi, Misi dan Filosofi	26
2.2.3 Lokasi PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta)	27
2.2.4 Fasilitas PT. CERAGEM	27
2.2.5 Struktur Organisasi PT. Ceragem (Center Tugu Yogyakarta)	27

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	29
3.1 Analisis Sistem	29
3.1.1 Pendefinisian Masalah Multimedia	29
3.1.2 Sasaran dan Batasan Multimedia	30
3.1.3 Masalah Dalam Multimedia	30
3.1.4 Analisis PIESCES	31
3.1.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Sistem	36
3.1.6 Studi Kelayakan	40
3.1.7 Analisis Biaya-Manfaat	42
3.2 Perancangan Sistem Multimedia	53
3.2.1 Merancang Konsep	53
3.2.2 Merancang Isi	53
3.2.3 Pembuatan Diagram Aplikasi	54
3.2.4 Merancang Naskah	57
3.2.5 Merancang Grafik	58
 BAB IV PEMBAHASAN	 68
4.1 Memproduksi Sistem	68

4.1.1 Pembuatan Desain Grafis	69
4.1.2 Mengolah Suara Dengan Adobe Audition	75
4.1.3 Mengimpor File Ke Dalam Lembar Kerja	77
4.1.4 Menghubungkan Grafik dan Suara	78
4.1.5 Menghubungkan Antar Halaman	80
4.1.6 Membuat file EXE	82
4.2 Mengetes Sistem	84
4.2.1 Pengetesan Umum	84
4.2.2 Pengetesan Pemakai	91
4.3 Menggunakan Sistem	84
4.3.1 Menjalankan Aplikasi	84
4.3.2 pengoperasian Sistem	105
4.4 Pemeliharaan Sistem multimedia	105
BAB V PENUTUP	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran	109

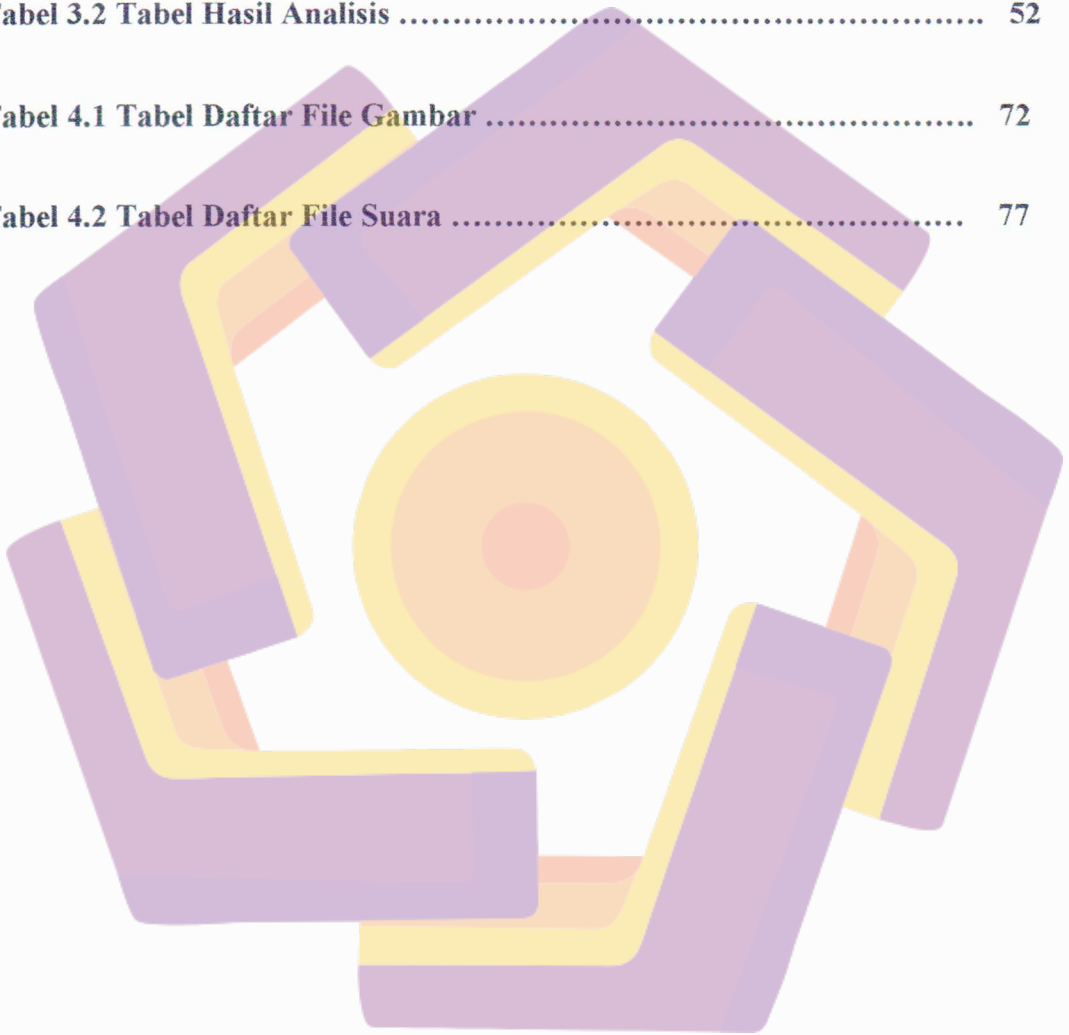
DAFTAR PUSTAKA 110

DAFTAR LAMPIRAN LAMPIRAN 111



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Biaya dan Manfaat	42
Tabel 3.2 Tabel Hasil Analisis	52
Tabel 4.1 Tabel Daftar File Gambar	72
Tabel 4.2 Tabel Daftar File Suara	77



DAFTAR GAMBAR

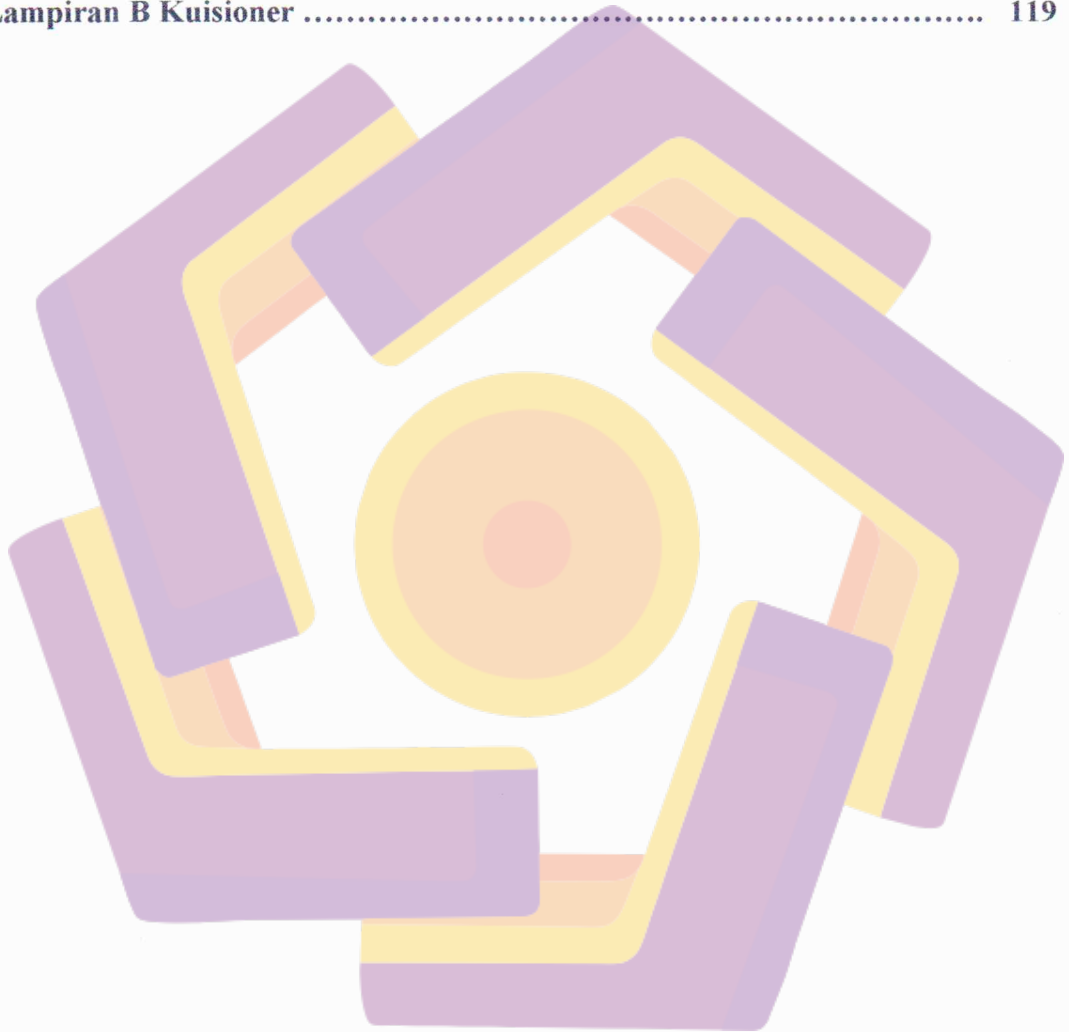
Gambar 2.1 Struktur Linier	12
Gambar 2.2 Struktur Hierarki	12
Gambar 2.3 Struktur piramida	13
Gambar 2.4 Struktur polar	13
Gambar 2.5 Proses pengembangan sistem multimedia	15
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Flash	20
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS	22
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Audition 3.0	24
Gambar 2.9 Struktur Organisasi PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta)	28
Gambar 3.1 Diagram Aplikasi	55
Gambar 3.2 Sketsa halaman menu utama	58
Gambar 3.3 Sketsa halaman menu ceragem	60
Gambar 3.4 Sketsa halaman menu produk	62

Gambar 3.5 Sketsa haman menu Pemasaran	64
Gambar 3.6 Sketsa halaman menu contact	66
Gambar 4.1 tampilan untuk membuat lembar kerja	70
Gambar 4.2 Tampilan Adobe Audition	75
Gambar 4.3 tampilan untuk membuat lembar kerja	78
Gambar 4.4 tampilan Keyframe	80
Gambar 4.5 tampilan Publish Settings	83
Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama	86
Gambar 4.7 Tampilan Ceragem	87
Gambar 4.8 Tampilan Produk	87
Gambar 4.9 Tampilan pemasaran	88
Gambar 4.10 Tampilan Contact	89
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama	96
Gambar 4.12 Tampilan Menu Sekilas Pandang	97
Gambar 4.13 Tampilan Menu Sejarah	97
Gambar 4.14 Tampilan Menu Visi, Misi, dan Filosofi	98

Gambar 4.15 Tampilan Menu Pesan CEO	98
Gambar 4.16 Tampilan Menu Tanggung Jawab Sosial	99
Gambar 4.17 Tampilan Menu Sosial dan Kemanusiaan	100
Gambar 4.18 Tampilan Menu Sekilas Pandang	100
Gambar 4.19 Tampilan Menu Spesifikasi	101
Gambar 4.20 Tampilan Menu Petunjuk	101
Gambar 4.21 Tampilan Menu Prinsip	102
Gambar 4.22 Tampilan Menu Mencoba Gratis	103
Gambar 4.23 Tampilan Menu Mengapa Gratis	103
Gambar 4.24 Tampilan Menu Contact	104
Gambar 4.25 Tampilan Menu Testimoni	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Biaya dan Manfaat	111
Lampiran B Kuisisioner	119



INTISARI

Pada zaman yang modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi semakin maju pesat, salah satu perkembangan teknologi informasi adalah di bidang multimedia. aplikasi multimedia mempunyai kelebihan dalam mengolah data atau gambar dalam bentuk animasi, sehingga informasi yang disampaikan tidak membosankan.

Dalam hal ini aplikasi multimedia akan diterapkan pada PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta), aplikasi multimedia yang akan diterapkan pada PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta) adalah sebagai media informasi, dan Bentuk aplikasi multimedia yang diterapkan adalah multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari pemakai dalam mencari informasi yang diperlukan/dibutuhkan.

Ruang lingkup permasalahan hanya mengenai informasi umum PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta), seperti sejarah PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta), visi, misi, filosofi, struktur organisasi dan lokasi PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta). Informasi yang disajikan adalah seperti sistem pemasaran, manfaat, dan prinsip kerja dari produk yang ditawarkan oleh PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta). Software yang digunakan adalah Adobe Flash, Adobe Photoshop, dan Adobe Audition. Software utama Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan Adobe Flash, karena Adobe Flash mempunyai kemampuan dalam menggabungkan dan mengatur semua komponen untuk dianimasikan, sehingga terciptanya sebuah aplikasi multimedia yang terpadu. Adobe Photoshop digunakan untuk mengedit gambar. Gambar yang telah melalui pengeditan akan di import ke dalam Adobe Flash. Sedangkan Adobe Audition penyusun gunakan untuk mengolah file audio.

ABSTRACT

In this modern age of science and the development of information technology advancing rapidly, one is the information technology development in the field of multimedia. multimedia applications have the advantage in processing the data or images in animated form, so that the information conveyed was not boring.

In this multimedia application will be applied at PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta), multimedia applications that will be applied at PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta) is an information and application forms are applied to multimedia interactive multimedia, which takes an active role of the user in finding information needed / required.

The scope of the problem is only general information PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta), such as the history of PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta), vision, mission, philosophy, organizational structure and location of PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta). The information presented is like marketing system, benefits, and working principles of the products offered by PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta). Software used was Adobe Flash, Adobe Photoshop, and Adobe Audition. In the manufacture of major software applications using Adobe Flash, as Adobe Flash has the ability to combine and manage all the components for the animated, thus creating an integrated multimedia applications. Adobe Photoshop is used to edit images. Images that have been through the editing will be imported into Adobe Flash. While the author used Adobe Audition for audio file processing.