

**PENGEMBANGAN PROFIL PERUSAHAAN PT. SAMBAS WIJAYA**

**MENGGUNAKAN APLIKASI MULTIMEDIA**

Skripsi



Disusun Oleh :

**Andika Kusumaning Bawono**

**03.12.0324**

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

**“AMIKOM”  
YOGYAKARTA**

**2009**

**PENGEMBANGAN PROFIL PERUSAHAAN PT. SAMBAS WIJAYA  
MENGUNAKAN APLIKASI MULTIMEDIA**

Skripsi

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

STMIK "AMIKOM"

Yogyakarta



Disusun Oleh :

**Andika Kusumaning Bawono**

**03.12.0324**

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

**"AMIKOM"  
YOGYAKARTA**

**2009**

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN PROFIL PERUSAHAAN PT.SAMBAS WIJAYA MENGUNAKAN APLIKASI MULTIMEDIA

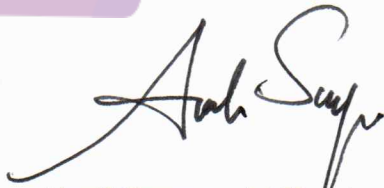
Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)  
Programa Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
"AMIKOM" Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh :



(Prof. DR. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing



(Andi Sunyoto, M.Kom)

## HALAMAN BERITA ACARA

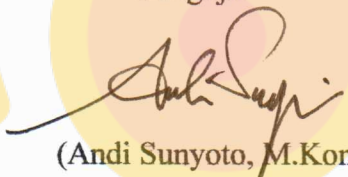
Skripsi ini dengan judul “PENGEMBANGAN PROFIL PERUSAHAAN PT.SAMBAS WIJAYA MENGGUNAKAN APLIKASI MULTIMEDIA” telah diuji dan dipertanggung jawabkan didepan tim penguji STMIK “AMIKOM”

Yogyakarta pada :


Hari : Rabu  
Tanggal : 1 April 2009  
Jam : 10.40  
Tempat : Ruang Pixel, Kampus Terpadu STMIK AMIKOM  
Jln. RingRoad Utara Condong Catur, Depok, Sleman,  
Yogyakarta.

Penguji:

1.

  
(Andi Sunyoto, M.Kom)

2.

  
(Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom)

3.

  
(Sudarmawan, MT)

## Motto

*“Orang yang bahagia itu akan selalu menyediakan waktu untuk membaca kerana membaca itu sumber hikmah, menyediakan waktu tertawa kerana tertawa itu muziknya*

*jiwa,*

*menyediakan waktu untuk berfikir kerana berfikir itu pokok kemajuan, menyediakan waktu untuk beramal kerana beramal*

*itu pangkal kejayaan,*

*menyediakan waktu untuk bersenda kerana bersenda itu akan membuat muda selalu dan menyediakan waktu beribadat kerana beribadat itu adalah ibu dari segala ketenangan jiwa”*

*“Dunia ini umpama lautan yg luas. Kita adalah kapal yg belayar di lautan telah ramai kapal karam didalamnya.. andai muatan kita adalah iman, dan layarnya takwa, nescaya kita akan selamat dari tersesat di lautan hidup ini”*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### **Ku Persembahkan Karyaku Ini Untuk**

- Kedua Orang Tuaku (Purwandi.SW dan Ana Sukanti), kakakku sekeluarga(Dian Riestiyanie, Mas Joen, Rafli, Radit) dan semua keluarga yang sudah memberi doa, semangat, serta kasih sayang yang tidak bisa aku balas dan tergantikan.
- Kampus ku STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
- Pakde Tarto dan Bude Tarto, terima kasih atas petuah-petuah dan bimbingan and banyak membantu dari segi materi. Andi pasti terus inget kata-kata bude.
- Mas Wiji dan Mba Wiwin, terima kasih atas bantuannya selama ini. Andy ga tau harus membalasnya dengan cara bagaimana kebaikan kalian.
- Seluruh keluarga besarku yang di purbalingga. Mbah Putri, bude, pakde, om dan tante saya terima kasi semuanya.
- Seluruh keluarga besar yang ada di Sumatra, terima kasih buat doanya.
- Bude jogja and mba lela, mas koko, makasih yah bude setiap andy kehabisan duit kiriman pasti di bawain makanan buat di kost.
- Terima kasih buat keluarga Pak Wayan Dibali, Tante Ani, Govi, Nanda, Nova. Terima Kasih atas kebaikan kalian.
- Sepupuku dan adek-adek ku. Mba Mami, Mas Tris, Mba Lili, Mas Wiji, Mas Wing, Mas Oni, Mas Andri, Mba Wiwid, Mba Veny, Mba Encis, Mba Ais, Upit, Nita, Sari, Puput, Ditra, yayan, dan semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu terima kasih atas supportnya.
- Bapak Prof. DR. M. Suyanto, MM., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM., Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “ AMIKOM” Yogyakarta.

- Bapak Andi Sunyoto, M.Kom., Selaku Pembimbing yang telah banyak memberikan waktu, bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
- Dosen penguji Bapak Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom dan Bapak Sudarmawan, MT., Terima Kasih atas bantuannya telah meluluskan saya.
- Seluruh Jajaran dan staf PT. Sambas Wijaya, Bapak Widjilaksono Dwi Anggoro, SH, selaku Presiden Direktur PT. Sambas Wijaya yang telah memberikan waktu, tempat, kesempatan serta informasi yang dibutuhkan.
- Bapak dan Ibu Dosen STMIK “ AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan mengajarkan ilmu yang sangat bermanfaat.
- Thanks for Syntax Community and friends, Afdoal, Alie, Windha, Anie, Sidiq, Beladona, Tony, Yuni, Icha, Anjar, Gadhag, tinton Dony, Koko, Gofar, Darmawan, dan yang lainnya semoga persahabatan kita tak kan lekang oleh waktu.
- Opik “Makasih banget ya pik udah bantuin aku selama ini” thanks for all
- Bapak Kost Mataram Mas Aira, Terima Kasih ya mas atas tempat tinggalnya selama ini, memberikan kehangatan seperti keluarga sendiri.
- Anak-Anak Kost Mataram, Nanda, Agung, Agus, Richo, Pram, Eko, Fandy, Ardi, Ican, Acheng, Mbahe, Indo, Ifan, dhani.
- Semua Temen-temen, Fans....., dan Pihak...Pihak yang telah mengenal dan membantu saya... atas Do'a dan perhatiannya Thank's U VERY MUCH.....

“Desy Willya Shanti, Terima Kasih“  
 (Senyummu yang takkan pernah hilang di hatiku)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ PENGEMBANGAN PROFILE PERUSAHAAN PT. SAMBAS WIJAYA MENGGUNAKAN APLIKASI MULTIMEDIA”.

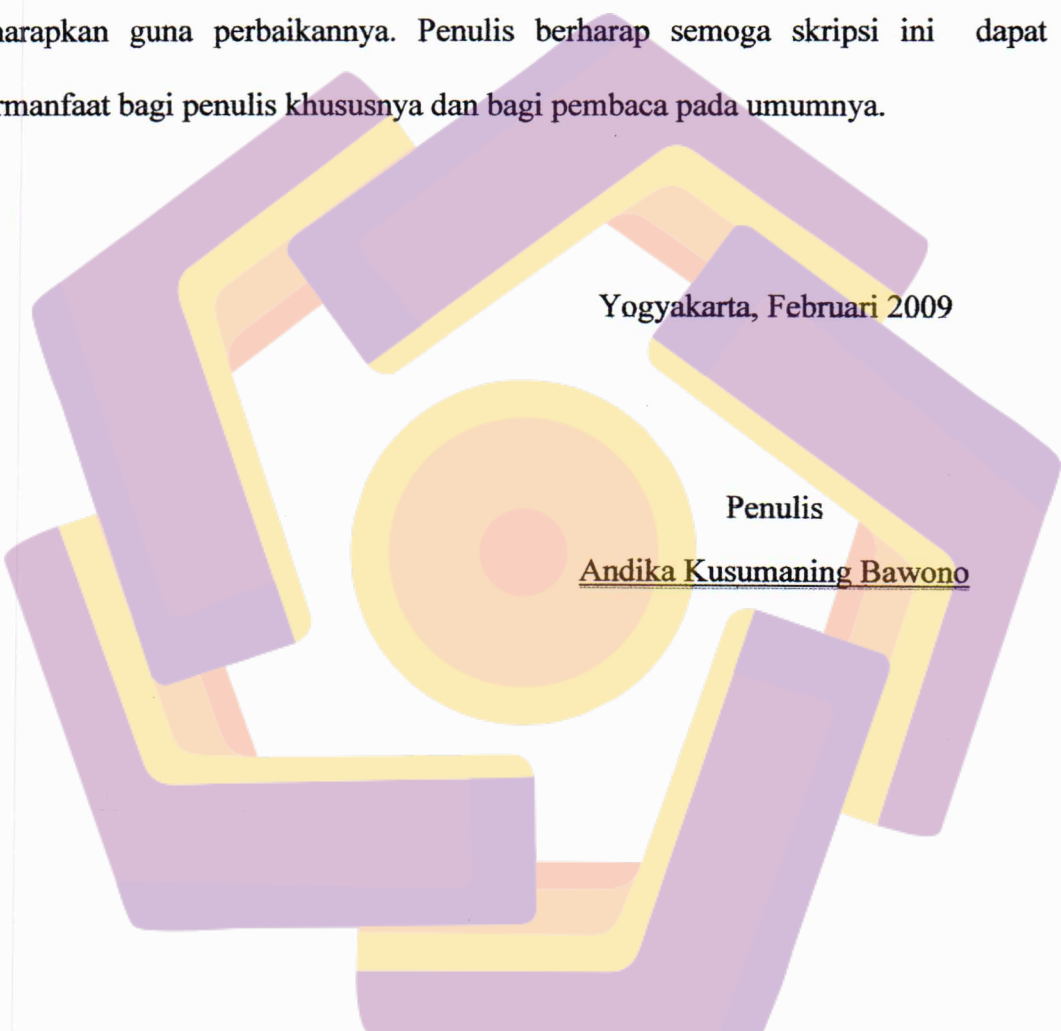
Sejak persiapan hingga terselesaikan skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. DR. M. Suyanto, MM., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM., Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “ AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom., Selaku Pembimbing yang telah banyak memberikan waktu, bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Widjilaksono Dwi Anggoro, SH, selaku Presiden Direktur PT. Sambas Wijaya yang telah memberikan waktu, tempat, kesempatan serta informasi yang dibutuhkan penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “ AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan mengajarkan ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis kuliah.



6. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan guna perbaikannya. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.



Yogyakarta, Februari 2009

Penulis

Andika Kusumaning Bawono

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	i
<b>HALAMAN BERITA ACARA</b> .....	ii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
1.8 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan .....	8

## **BAB II DASAR TEORI**

2.1	Pengertian Multimedia .....	9
2.2	Elemen-Elemen Multimedia .....	10
2.3	Siklus Hidup Pengembang Multimedia .....	11
2.4	Pendefinisian Masalah.....	14
2.5	Sasaran Dan Batasan Sistem Multimedia.....	15
2.6	Struktur Sistem informasi Multimedia .....	15
2.6.1	Struktur Linier .....	16
2.6.2	Struktur Hierarki .....	16
2.6.3	Struktur Piramida .....	17
2.6.4	Struktur Polar .....	17
2.7	Perangkat Lunak .....	18
2.7.1	Macromedia Flash 8 .....	18
2.7.2	Adobe photoshop CS 2 .....	21
2.7.3	Adobe Audition 1.5. ....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>		
3.1	Analisis Sistem.....	26
3.2	Analisis Kelemahan Sistem.....	27
3.2.1	Identifikasi Masalah .....	27
3.2.2	Usulan Sistem Multimedia .....	28
3.3	Analisis PIECES .....	29
3.3.1	Analisis Kinerja ( <i>Performance</i> ) .....	29

3.3.2	Analisis Informasi ( <i>Information</i> ) .....	30
3.3.3	Analisis Ekonomi ( <i>Economics</i> ) .....	31
3.3.4	Kelayakan Pengendalian ( <i>Control</i> ) .....	32
3.3.5	Analisis Efisiensi ( <i>Efficiency</i> ) .....	33
3.3.6	Analisis Pelayanan ( <i>Services</i> ) .....	34
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	35
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	35
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	36
3.4.3	Teknologi Teknis .....	36
3.5	Studi Kelayakan .....	36
3.5.1	Kelayakan Teknis .....	37
3.5.2	Kelayakan Ekonomi .....	37
3.5.3	Kelayakan Operasional .....	38
3.5.4	Kelayakan Hukum .....	38
3.6	Metode Analisis Biaya Manfaat .....	39
3.6.1	Analisis Payback Period .....	42
3.6.2	Analisis Return On Investment (ROI) .....	43
3.6.3	Analisis Net Present Value (NPV) .....	44
3.7	Perancangan Sistem .....	46
3.8	Merancang Konsep .....	47
3.8.1	Teknik Penyajian Multimedia .....	47
3.8.2	Fungsi Efektif Multimedia .....	48

3.9	Merancang Isi .....	49
3.10	Merancang Merancang Naskah .....	58
3.10.1	Rancangan Intro .....	58
3.10.2	Rancangan Utama .....	59
3.10.3	Rancangan Sejarah Perusahaan .....	61
3.10.4	Rancangan Visi & Misi Perusahaan .....	63
3.10.5	Rancangan Legalitas Perusahaan .....	65
3.10.6	Rancangan Struktur Organisasi .....	68
3.10.7	Rancangan Referensi Proyek .....	69
3.10.8	Rancangan Data Peralatan .....	77
3.11	Merancang Grafik .....	87
3.11.1	Desain Grafik Intro .....	88
3.11.2	Desain Grafik Menu Utama .....	88
3.11.3	Desain Grafik Sejarah Perusahaan .....	89
3.11.4	Desain Grafik Visi & Misi Perusahaan .....	89
3.11.5	Desain Grafik Legalitas Perusahaan .....	90
3.11.6	Desain Grafik Struktur Organisasi .....	90
3.11.7	Desain Grafik Referensi Proyek .....	91
3.11.8	Desain Grafik Data Peralatan .....	91

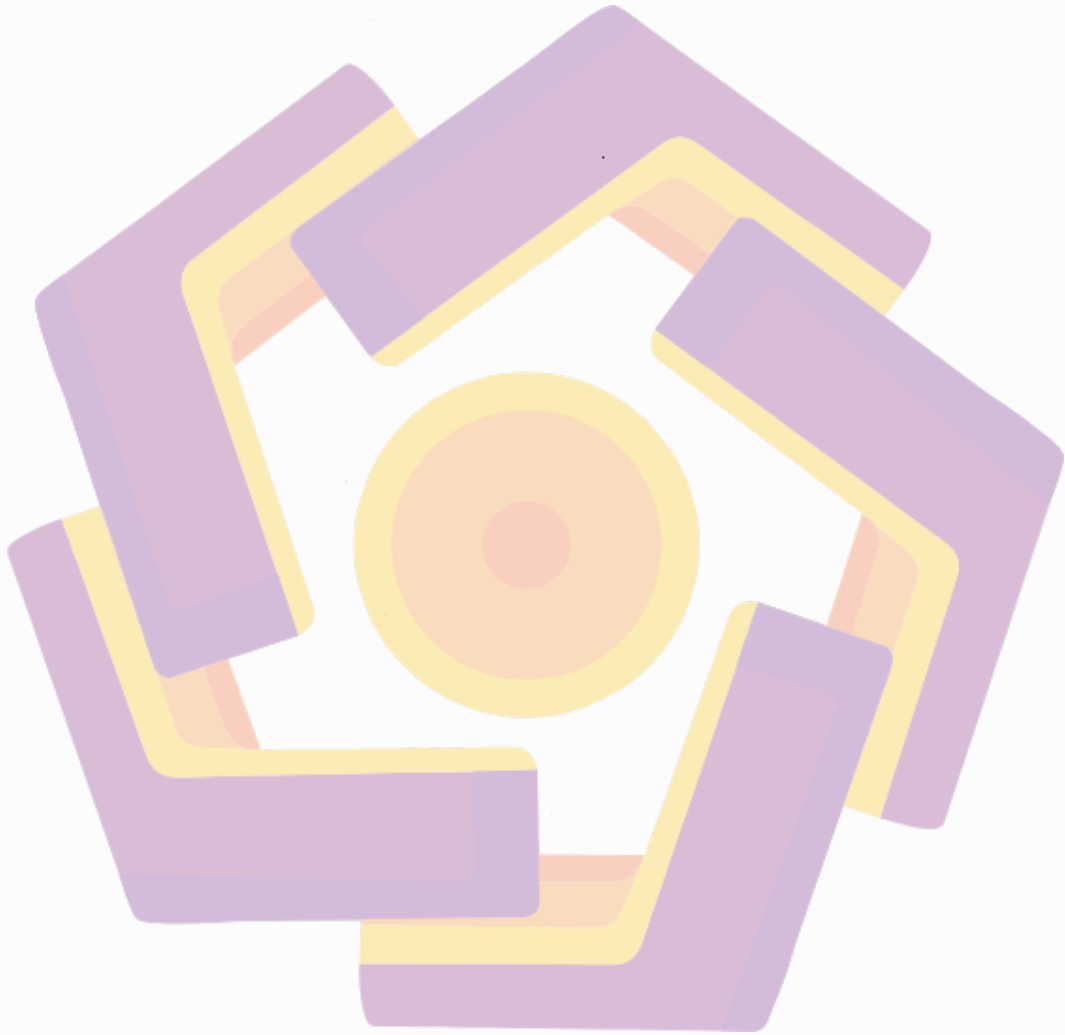
#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

4.1	Memproduksi Sistem Multimedia .....	92
4.1.1	Pembuatan Desain Grafik Menggunakan Adobe Photoshop CS2 .....	92

4.1.2	Editing Audio Menggunakan Adobe Audition 1.5 .....	93
4.1.3	Proses Pembuatan Aplikasi Menggunakan Macromedia Flash 8 .....	94
4.1.3.1	Pembuatan Tombol .....	95
4.1.3.2	Mengimport File .....	96
4.1.3.3	Proses Animasi .....	97
4.1.3.4	Penggunaan Fasilitas Action Script .....	98
4.1.3.5	Mengimport Background Sound Pada Flash 8 .....	104
4.1.3.6	Membuat File Exe .....	105
4.1.4	Gambar Form Dan Script Utama .....	106
4.2	Mengetes Sistem .....	116
4.2.1	Pengetesan Edit Data .....	117
4.3	Pengujian Aplikasi Media Informasi Berbasis Multimedia Interaktif .....	119
4.4	Menggunakan Sistem .....	122
4.5	Memelihara Sistem .....	123
4.5.1	Pemeliharaan Hardware .....	123
4.5.2	Pemeliharaan Software .....	124
4.5.3	Pemeliharaan Brainware .....	125
 <b>BAB VI PENUTUP</b>		
5.1	Kesimpulan.....	126
5.2	Saran.....	128

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



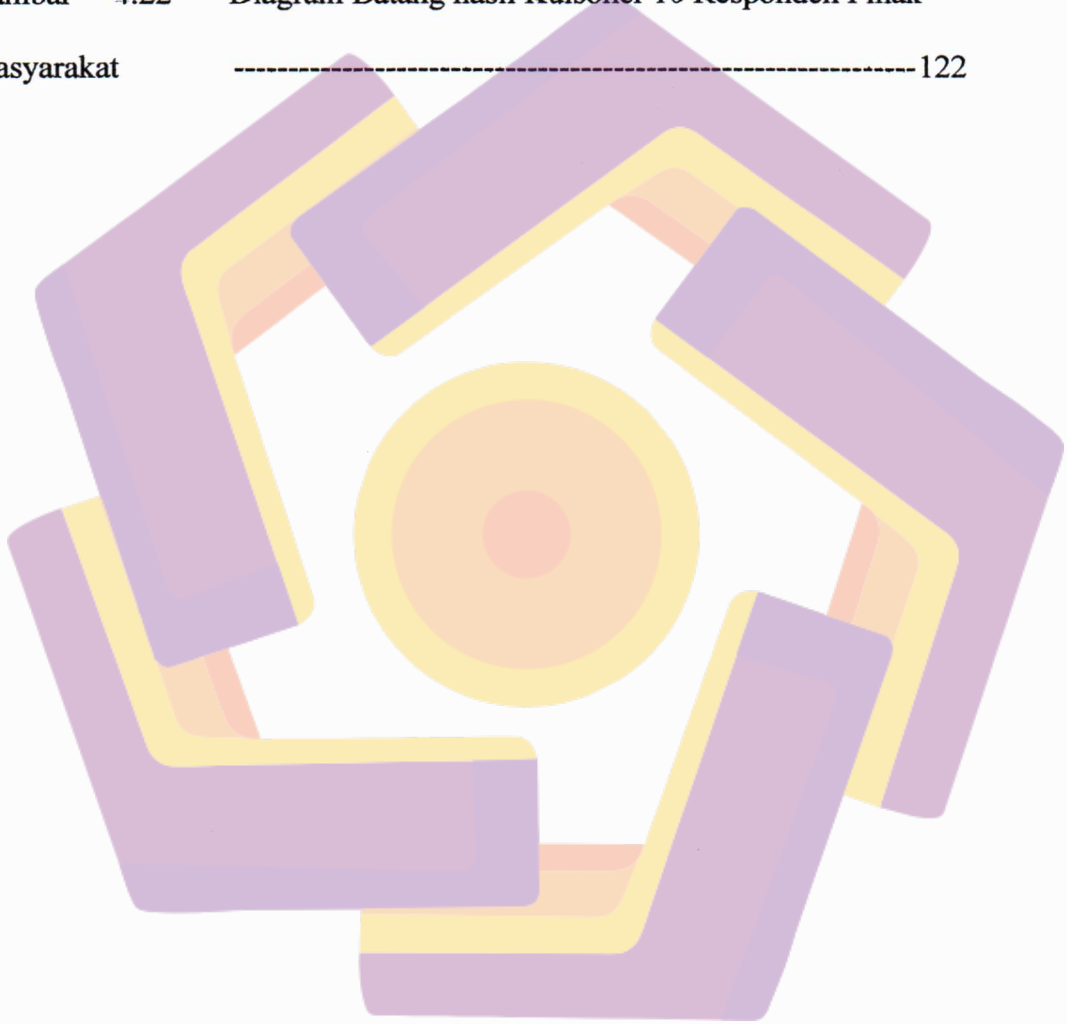
## DAFTAR GAMBAR

Gambar	2.1	Elemen Multimedia-----	10
Gambar	2.2	Proses Pengembangan Sistem Mulimedia-----	12
Gambar	2.3	Struktur Linier -----	16
Gambar	2.4	Struktur Hierarki -----	16
Gambar	2.5	Struktur Piramida -----	17
Gambar	2.6	Struktur Polar-----	17
Gambar	2.7	Tampilan Area Kerja Flash 8-----	19
Gambar	2.8	Tampilan Area Kerja Photoshop CS -----	22
Gambar	2.9	Tampilan Area Kerja Adobe Audition 1.5 -----	25
Gambar	3.1	Struktur Hierarki -----	50
Gambar	3.2	Sketsa Tampilan Menu Intro -----	58
Gambar	3.3	Sketsa Tampilan Menu Utama -----	59
Gambar	3.4	Sketsa Tampilan Menu Sejarah Perusahaan -----	61
Gambar	3.5	Sketsa Tampilan Menu Visi & Misi Perusahaan -----	63
Gambar	3.6	Sketsa Tampilan Menu Legalitas Perusahaan -----	65
Gambar	3.7	Sketsa Tampilan Menu Struktur Organisasi -----	68
Gambar	3.8	Sketsa Tampilan Menu Referensi Proyek -----	69
Gambar	3.9	Sketsa Tampilan Menu Data Peralatan -----	77
Gambar	3.10	Grafik Halaman Intro -----	88
Gambar	3.11	Grafik Halaman Menu Utama -----	88
Gambar	3.12	Grafik Halaman Sejarah Perusahaan -----	89



Gambar	3.13	Grafik Halaman Visi & Misi Perusahaan -----	89
Gambar	3.14	Grafik Halaman Legalitas Perusahaan -----	90
Gambar	3.15	Grafik Halaman Struktur Organisasi -----	90
Gambar	3.16	Grafik Halaman Referensi Proyek -----	91
Gambar	3.17	Grafik Halaman Data Peralatan -----	91
Gambar	4.1	Tampilan New File Pada Adobe Photoshop -----	93
Gambar	4.2	Tampilan New File Pada Adobe Audition 1.5 -----	94
Gambar	4.3	Cara Membuat Tombol -----	95
Gambar	4.4	Jendela Pengeditan Tombol -----	96
Gambar	4.5	Cara Mengimport File -----	96
Gambar	4.6	Keyframe Pada Layer Panel Timeline -----	97
Gambar	4.7	Membuat Motion Tween Pada Keyframe -----	98
Gambar	4.8	Tampilan Stage Dynamic Text -----	102
Gambar	4.9	Library Pada Flash 8 -----	105
Gambar	4.10	Panel Properties Flash 8 -----	105
Gambar	4.11	Jendela Publish Setting -----	106
Gambar	4.12	Form Intro -----	106
Gambar	4.13	Form Menu Utama -----	108
Gambar	4.14	Form Menu Sejarah -----	109
Gambar	4.15	Form Visi & Misi Perusahaan -----	110
Gambar	4.16	Form Legalitas Perusahaan -----	111
Gambar	4.17	Form Struktur Organisasi -----	112
Gambar	4.18	Form Referensi Pekerjaan -----	113

Gambar 4.19	Form Data Peralatan	-----	114
Gambar 4.20	Edit Data Menggunakan Notepad	-----	118
Gambar 4.21	Diagram Batang Hasil Kuisoner 10 Responden Pihak Perusahaan	-----	121
Gambar 4.22	Diagram Batang hasil Kuisoner 10 Responden Pihak Masyarakat	-----	122



## DAFTAR TABEL

Tabel	1.1	Jadwal Pelaksanaan Kegiatan -----	8
Tabel	3.1	Analisis Biaya Dan Manfaat -----	41
Tabel	3.2	Hasil Keputusan Analisis -----	46
Tabel	4.1	Hasil Kuisisioner 10 Responden Pihak Perusahaan-----	120
Tabel	4.2	Hasil Kuisisioner Dari 10 Responden Pihak Masyarakat -	121

