

***COMPANY PROFILE* INTERAKTIF UNTUK BENGKEL MOBIL NEW
TRAS MOTOR BERBASIS MULTIMEDIA
MENGUNAKAN *FLASH***

SKRIPSI



disusun oleh

Riyan Dwi Saputra

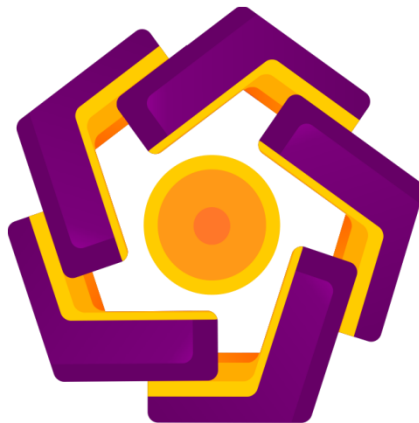
14.11.7698

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

***COMPANY PROFILE INTERAKTIF UNTUK BENGKEL MOBIL NEW
TRAS MOTOR BERBASIS MULTIMEDIA
MENGUNAKAN FLASH***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Riyan Dwi Saputra

14.11.7698

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**COMPANY PROFILE INTERAKTIF UNTUK BENGKEL MOBIL NEW
TRAS MOTOR BERBASIS MULTIMEDIA
MENGUNAKAN *FLASH***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riyan Dwi Saputra

14.11.7698

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,



Akhmad Dahlan, M.Kom.

NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

**COMPANY PROFILE INTERAKTIF UNTUK BENGKEL MOBIL NEW
TRAS MOTOR BERBASIS MULTIMEDIA
MENGUNAKAN FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riyan Dwi Saputra

14.11.7698

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs.
NIK. 190302235



Robert Marco, M.T.
NIK. 190302228



Akhmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 1903022038

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 tinggi manapun, 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. Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 08 Agustus 2018



Riyan Dwi Saputra

NIM 14.11.7698

MOTTO

“Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak.”

(Aldus Huxley)

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.”

(Evelyn Underhill)

“Jika orang berpegang pada keyakinan, maka hilanglah kesangsian. Tetapi, jika orang sudah mulai berpegang pada kesangsian, maka hilanglah keyakinan.”

(Sir Francis Bacon)

“Mereka berkata bahwa setiap orang membutuhkan tiga hal yang akan membuat mereka berbahagia di dunia ini, yaitu; seseorang untuk dicintai, sesuatu untuk dilakukan, dan sesuatu untuk diharapkan.”

(Tom Bodett)

“Sesuatu akan menjadi kebanggaan jika sesuatu dikerjakan, dan bukan hanya di pikirkan. Sebuah cita-cita akan menjadi kesuksesan jika kita awali dengan bekerja untuk mencapainya, bukan hanya menjadi impian.”

PERSEMBAHAN

Pertama dan paling utama, saya ucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses pembuatan tugas akhir ini. Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

Kedua orangtua (Bapak Triyanta dan Ibu Sri Rejeki) yang senantiasa memberikan semangat serta rasa sayang, sayang saya dan rasa cinta yang besar terhadap kedua orang tua saya semoga selalu diberi kesehatan dan selalu berjiwa muda dan doa, semoga selalu dalam lindungan-NYA.

Untuk kakak beserta adik saya yang selalu menemani dan setia mendengarkan keluh kesah saya. Serta seseorang yang saya sayang dan cintai terima kasih atas dukungan dan doanya serta selalu memberikan support semoga selalu sehat dan selalu dalam lindungan-NYA.

Kepada seluruh teman-teman sahabat yang selalu memberikan bantuan, doa, dan support semoga sama-sama sukses.

Bapak Akhmat Dahlan, M.Kom. yang telah memberikan bimbingan aktif selama pelaksanaan penelitian, semoga mendapatkan banyak keberkahan dan dilancarkan segala urusannya.

Keluarga besar S1 TI 02 yang selalu mendukung dan memberikan semangat tanpa henti serta juga yang selalu ada dalam keadaan apapun.

Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Keluarga Besar “Kadal Adventure”, Keluarga Besar “Pendaki Akhir Pekan” dan Keluarga Besar yang lain yang selalu memberikan motivasi yang sebat dan dukungan penuh dari mereka.

Kata Pengantar

Alhamdulillah rabbi'l'alamin. Puji syukur penulis mengucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Company Profile Interaktif Untuk Bengkel Mobil New Tras Motor Berbasis Multimedia Menggunakan Flash” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar kesarjanaan pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta dengan lancar tanpa halangan apapun.

Dalam proses pengerjaan tugas akhir ini, penulis mengalami banyak kendala, namun berkat ketekunan dan kerja keras ditambah dengan bantuan, bimbingan, doa dari berbagai pihak membuat kendala-kendala tersebut dapat dihadapi dan diselesaikan. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga yang senantiasa mendoakan dan selalu memberikan dukungan.
2. Bapak Akhmat Dahlan, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan arahan, nasihat, bimbingan selama belajar di kampus khususnya pada saat proses pengajaran tugas akhir.
3. Bapak Triyanta selaku pemilik Bengkel Mobil New Tras Motor yang telah banyak membantu dalam proses pengerjaan skripsi
4. Sahabat sekaligus saudara saya Pin Fatchurrohman, Erwin Eka Cahya, yang telah memberikan semangat, support dan bantuan dalam pengerjaan skripsi
5. Orang yang saya sayangi An Nisa' Zulia Ayu Permata yang selalu memberikan dukungan dan doa.
6. Teman teman Kuliah Kukut Kuliner, Pujiarto, Arif Kurniawan, Bachtiar, Dedi Setiawan, Hadii Rinanda, Muhammad Ilham, Praditya, Purbo Fadjar, Ray Adha, Reval Amungkas, Sony Bahtiar yang selalu memberikan support dan dukungan.
7. Teman-teman seperjuangan saya Tanzilal Aziz, Wawan Eka, Gema SYN yang banyak memberikan motivasi.

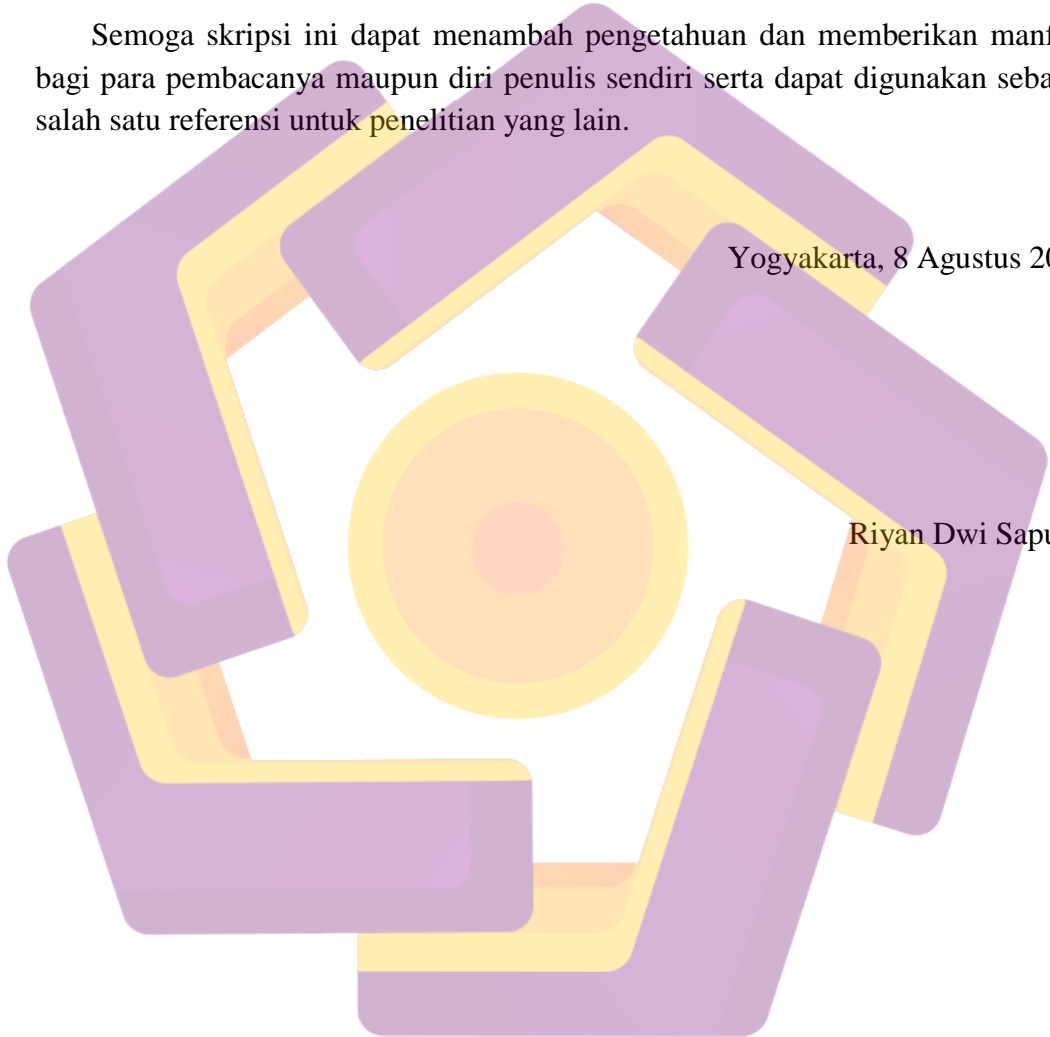
8. Saudara-saudara saya Kurniawan Dwi Cahya, Fatkhurohman Nanang, Riyan Tri Aditya Pamungkas, Riyan Eka Putri yang selalu senantiasa menemani dan memberi dukungan.

Penulis juga meminta maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh untuk memberikan kata sempurna. Penulis juga dengan senang hati menerima kritik dan saran.

Semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan memberikan manfaat bagi para pembacanya maupun diri penulis sendiri serta dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk penelitian yang lain.

Yogyakarta, 8 Agustus 2017

Riyan Dwi Saputra



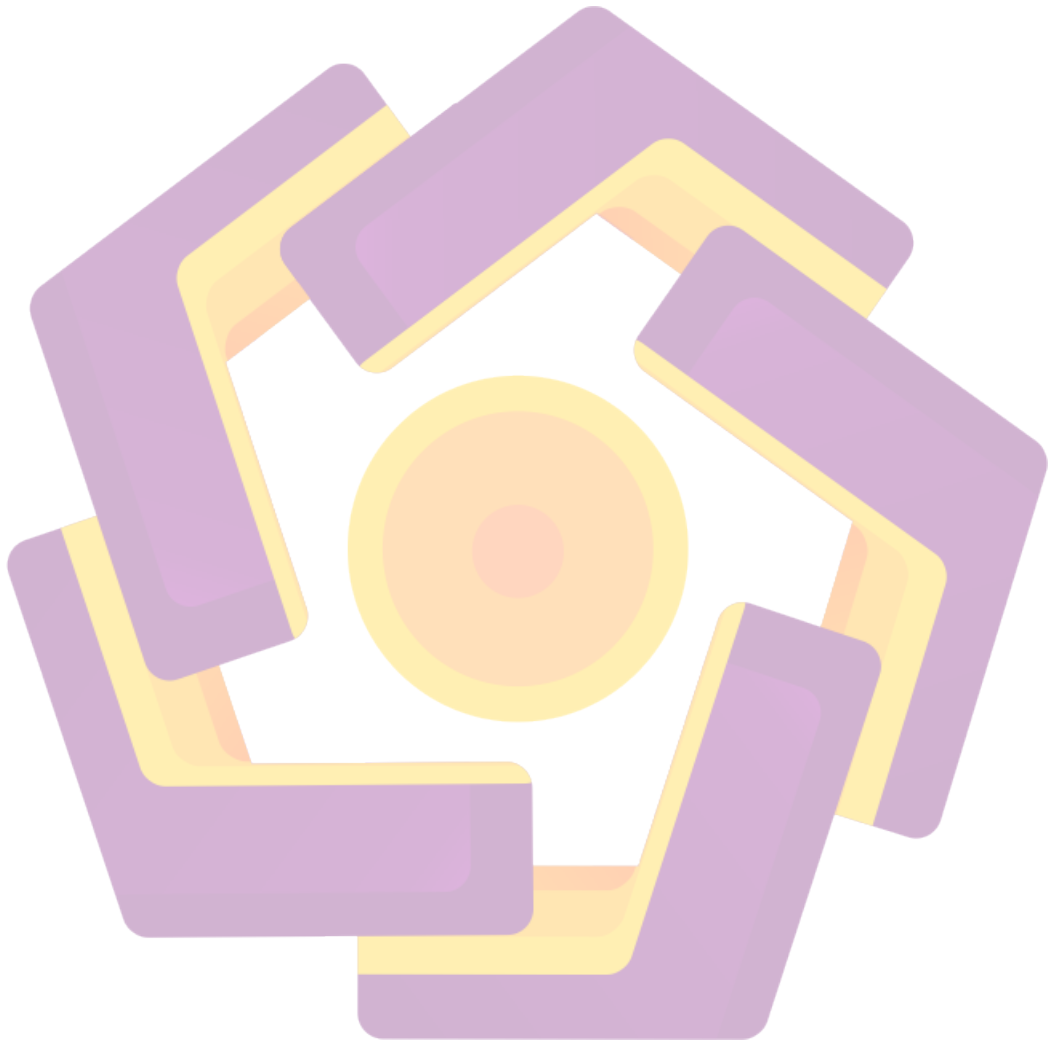
DAFTAR ISI

COVER.....	i
JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	5
1.6.3 Metode Analisis	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9

2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Multimedia.....	11
2.2.1 Definisi Multimedia.....	11
2.2.2 Sejarah Multimedia.....	12
2.2.3 Objek-Objek Multimedia	13
2.3 Media Interaktif.....	14
2.4 Struktur Aplikasi Multimedia.....	15
2.4.1 Struktur Linear	15
2.4.2 Struktur Menu.....	16
2.4.3 Struktur Hierarchy	17
2.4.4 Struktur Jaringan	18
2.4.5 Struktur Kombinasi.....	19
2.5 Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	21
2.5.1 Pendefinisian Masalah Multimedia.....	22
2.5.2 Studi Kelayakan	23
2.5.3 Analisis Kebutuhan Sistem	24
2.5.3.1 Kebutuhan Fungsional.....	24
2.5.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	24
2.5.4 Merancang Konsep	25
2.5.5 Merancang Isi Multimedia	26
2.5.6 Merancang Naskah	26
2.5.7 Merancang Grafik Multimedia	27
2.5.8 Memproduksi Sistem Multimedia.....	28
2.5.9 Testing Sistem Multimedia	28
2.5.9.1 Black Box	29
2.5.9.2 White Box.....	30
2.5.10 Penggunaan Sistem Multimedia.....	30
2.5.11 Pemeliharaan Sistem Multimedia	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1 Tinjauan Umum.....	32
3.1.1 Profil Lembaga	32

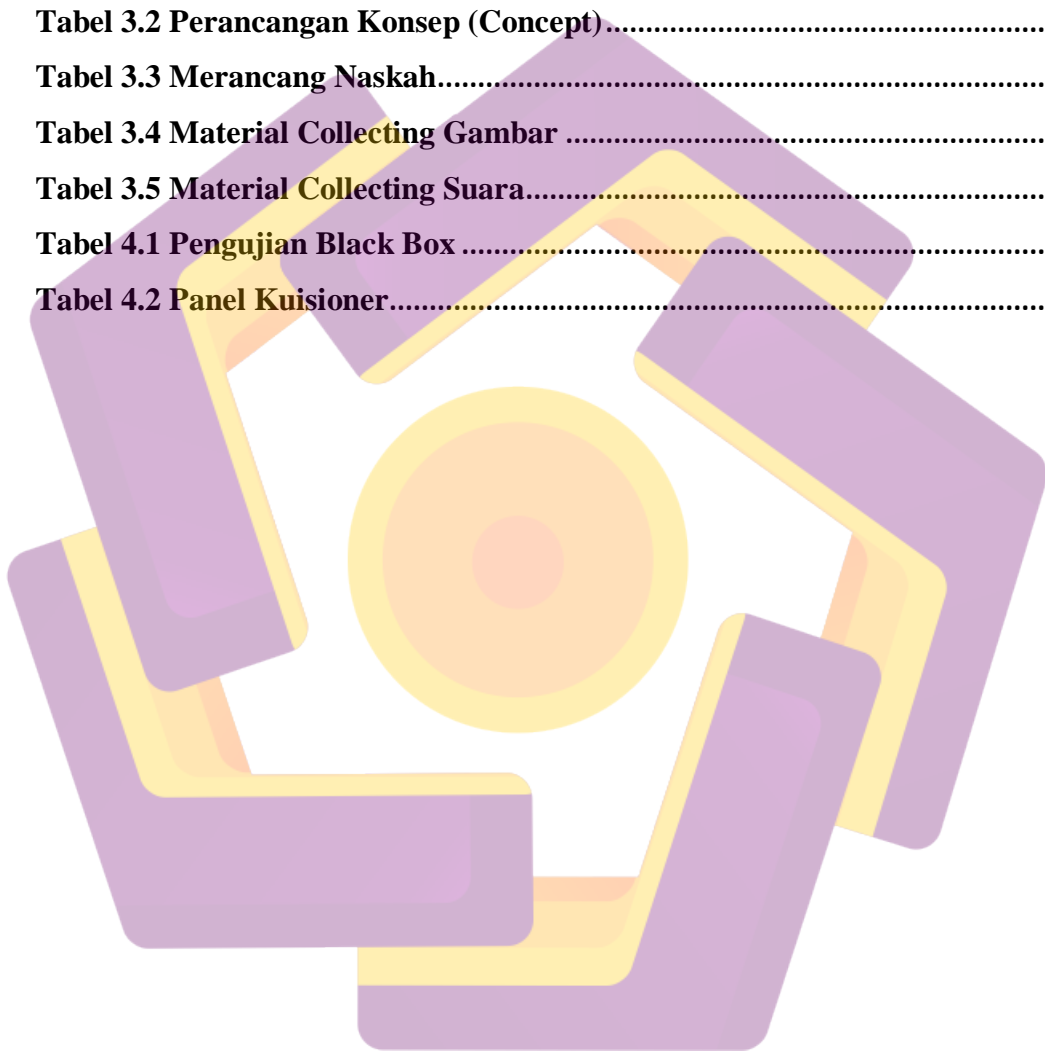
3.1.2	Visi Dan Misi	32
3.1.2.1	Visi	32
3.1.2.2	Misi.....	32
3.1.3	Susunan Pengurus	33
3.1.4	Jadwal Kerja Bengkel Mobil New Tras Motor.....	34
3.2	Analisis Masalah	34
3.2.1	Analisis SWOT	34
3.2.1.1	Analisis Kekuatan (Strenght).....	34
3.2.1.2	Analisis Kelemahan (Weakness).....	35
3.2.1.3	Analisis Peluang (Opportunities)	35
3.2.1.4	Analisis Ancaman (Threats)	35
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	38
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	39
3.4	Studi Kelayakan	40
3.4.1	Kelayakan Teknologi.....	41
3.4.2	Kelayakan Operasional.....	41
3.4.3	Kelayakan Hukum	41
3.5	Perancangan Media Interaktif.....	41
3.5.1	Merancang Konsep	41
3.5.2	Merancang Isi	43
3.5.3	Merancang Naskah	44
3.5.4	Merancang Tampilan.....	45
3.5.4.1	Tampilan Intro.....	45
3.5.4.2	Tampilan Utama.....	46
3.5.4.3	Tampilan Menu Tentang Perusahaan	47
3.5.4.4	Tampilan Menu Visi dan Misi.....	48
3.5.4.5	Tampilan Menu Produk/Jasa Perusahaan.....	49
3.5.4.6	Tampilan Menu Keunggulan Perusahaan.....	50
3.5.4.7	Tampilan Menu Susunan Pengurus	51
3.5.4.8	Tampilan Menu Kontak Perusahaan.....	52

3.6 Material Collecting	53
3.6.1 Material Collecting Gambar	53
3.6.2 Material Collecting Suara	55
3.6.3 Material Collecting Font	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Memproduksi Sistem	56
4.1.1 Manajemen File	57
4.1.2 Pembuatan Button	57
4.1.3 Pembuatan Sound	58
4.1.4 Pembuatan Animasi	60
4.2 Membuat File Excutable (*.exe)	63
4.3 Pembahasan	64
4.3.1 Tampilan Intro	64
4.3.2 Tampilan Halaman Masuk Aplikasi	64
4.3.3 Tampilan Menu Utama	66
4.3.4 Tampilan Konfirmasi Keluar	69
4.3.5 Tampilan Menu Tentang Perusahaan	71
4.3.6 Tampilan Menu Visi & Misi	72
4.3.7 Tampilan Menu Jasa Perusahaan	72
4.3.8 Tampilan Menu Keunggulan Perusahaan	73
4.3.9 Tampilan Menu Susunan Pengurus	74
4.3.10 Tampilan Menu Kontak Perusahaan	76
4.4 Sistem Testing	77
4.4.1 Black Box Testing	77
4.4.2 Pengujian Beta	79
4.5 Menggunakan Sistem	81
4.6 Memelihara Sistem	81
BAB V PENUTUP	81
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85



DAFTAR TABEL

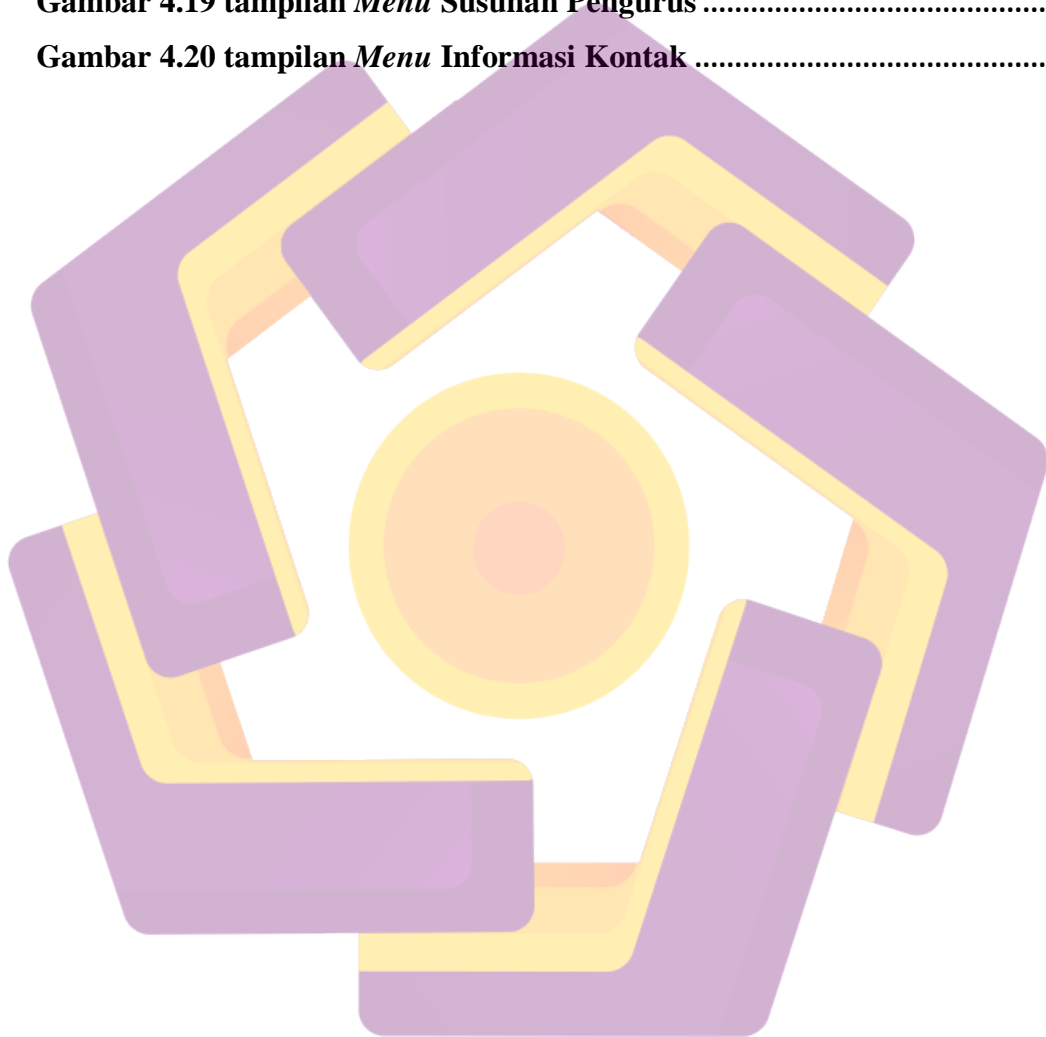
Tabel 2.1 Perbandingan Hasil Penelitian Terdahulu	10
Tabel 2.2 Faktor Yang Kelayakan Dan Pertanyaan Kunci	23
Tabel 3.1 Analisis SWOT	36
Tabel 3.2 Perancangan Konsep (Concept).....	42
Tabel 3.3 Merancang Naskah.....	44
Tabel 3.4 Material Collecting Gambar	53
Tabel 3.5 Material Collecting Suara.....	55
Tabel 4.1 Pengujian Black Box	77
Tabel 4.2 Panel Kuisiner.....	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur <i>Linear</i>	16
Gambar 2.2 Struktur <i>Menu</i>	16
Gambar 2.3 Struktur <i>Hierarki</i>	17
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	18
Gambar 2.5 Struktur <i>Kombinasi</i>	20
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem <i>Multimedia</i>	21
Gambar 3.1 Struktur Navigasi.....	43
Gambar 3.2 Desain Tampilan <i>Intro</i>	45
Gambar 3.3 Desain <i>Menu Utama</i>	46
Gambar 3.4 Desain <i>Menu Tentang Perusahaan Pertama</i>	47
Gambar 3.5 Desain <i>Menu Tentang Perusahaan Kedua</i>	48
Gambar 3.6 Desain <i>Menu Visi & Misi</i>	49
Gambar 3.7 Desain <i>Menu Produk/Jasa Perusahaan</i>	50
Gambar 3.8 Desain <i>Menu Keunggulan Perusahaan</i>	51
Gambar 3.9 Desain <i>Menu Susunan Pengurus</i>	52
Gambar 3.10 Desain <i>Menu Kontak Perusahaan</i>	53
Gambar 4.1 Alur Proses Pembuatan <i>Media Interaktif</i>	56
Gambar 4.2 Tampilan Manajemen <i>File</i>	57
Gambar 4.3 Tampilan Pembuatan Tombol.....	58
Gambar 4.4 Mengolah Suara di <i>GoldWave</i>	59
Gambar 4.5 <i>Import Suara ke Adobe Flash CS6</i>	59
Gambar 4.6 Membuat Animasi <i>Intro</i>	61
Gambar 4.7 Membuat Animasi <i>Menu Utama</i>	62
Gambar 4.8 Membuat Animasi Materi.....	62
Gambar 4.9 Membuat Animasi Tombol	62
Gambar 4.10 Mengeksekusi <i>File (*.exe)</i>	63
Gambar 4.11 Tampilan Halaman <i>Intro</i>	64
Gambar 4.12 Tampilan <i>Intro Masuk</i>	65
Gambar 4.13 Tampilan <i>Menu Utama</i>	66

Gambar 4.14 Tampilan <i>Menu</i> Konfirmasi Keluar	70
Gambar 4.15 Tampilan <i>Menu</i> Tentang Perusahaan	71
Gambar 4.16 Tampilan <i>Menu</i> Visi & Misi	72
Gambar 4.17 Tampilan <i>Menu</i> Jasa Perusahaan	73
Gambar 4.18 Tampilan <i>Menu</i> Keunggulan Perusahaan.....	74
Gambar 4.19 tampilan <i>Menu</i> Susunan Pengurus	75
Gambar 4.20 tampilan <i>Menu</i> Informasi Kontak	76



INTISARI

Perkembangan multimedia berjalan sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi komputer. Multimedia banyak digunakan dalam dunia bisnis, contohnya untuk periklanan, pendidikan, pembuatan company profile, media presentasi, broadcast, dan lain-lain. Teknologi multimedia merupakan salah satu teknologi yang mengintegrasikan komputer dengan berbagai media interkaksi untuk menghasilkan suatu sistem aplikasi yang interaktif dan menarik. Penggunaan multimedia mampu membuat suatu terobosan baru dalam menciptakan dinamika kemasan data dan informasi dengan cara yang berbeda, bukan hanya dengan teks statis tetapi dengan animasi teks, gambar, suara, serta video.

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan aplikasi company profile berbasis multimedia ini terdiri dari dua metode, yaitu : metode pengumpulan data yang meliputi studi keputusan dan metode observasi, serta metode pengembangan aplikasi multimedia yang meliputi konsep desain pengumpulan materi, pembuatan, tes program, dan distribusi (implementasi).

Dengan adanya company profile berbasis multimedia ini diharapkan dapat membantu Bengkel Mobil New Tras Motor bersaing dengan perusahaan lain yang sejenis untuk mendapatkan konsumen.

Kata-kunci : multimedia, penelitian, teknologi, company profile, konsumen, perancangan

ABSTRACT

Multimedia development is running very fast along with the development of computer technology. Multimedia is widely used in the business world, for example for advertising, education, manufacturing company profiles, presentation media, broadcast, and others. Multimedia technology is one of the technologies that integrate computers with various interaction media to produce an interactive and interesting application system. The use of multimedia is able to make a new breakthrough in creating the dynamics of packaging data and information in different ways, not only with static text but with animated text, images, sound, and video.

The research method used in the design of this multimedia-based company profile application consists of two methods, namely: data collection methods which include decision studies and observation methods, as well as methods of developing multimedia applications which include the design concept of material collection, manufacturing, program testing and distribution (implementation).

With the existence of this multimedia-based company profile, it is expected to help the New Tras Motor Car Workshop to design with other similar companies to get consumers.

Keyword : *multimedia, research, technology, company profiles, consumers, design*