

**ANALISIS DAN PERANCANGAN COMPANY PROFILE SMA YOS  
SUDARSO SOKARAJA BANYUMAS BERBASIS MULTIMEDIA  
SEBAGAI INFORMASI DAN PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Imam Baroh**

**10.12.4480**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN COMPANY PROFILE SMA YOS  
SUDARSO SOKARAJA BANYUMAS BERBASIS MULTIMEDIA  
SEBAGAI INFORMASI DAN PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Imam Baroh**

**10.12.4480**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN COMPANY PROFILE SMA YOS  
SUDARSO SOKARAJA BANYUMAS BERBASIS MULTIMEDIA  
SEBAGAI INFORMASI DAN PROMOSI**

yang disusun oleh

**Imam Baroh**

**10.12.4480**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 April 2015

**Dosen Pembimbing,**



**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**



**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN COMPANY PROFILE SMA YOS  
SUDARSO SOKARAJA BANYUMAS BERBASIS MULTIMEDIA  
SEBAGAI INFORMASI DAN PROMOSI**

yang disusun oleh

**Imam Baroh**

**10.12.4480**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 13 Agustus 2015

**Susunan Dewan Penguji**

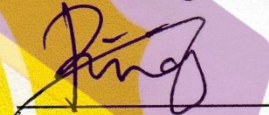
**Nama Penguji**

**M. Rudvanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**

**Krisnawati, S.Si, MT**  
**NIK. 190302038**

**Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302161**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 September 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 maupun, 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 dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 Agustus 2015



Imam Baroh

NIM. 10.12.4480

## MOTTO

Y O P S “ Yakin Optimis Pasti Bisa “

( *Yudha* )

“Sukses bukanlah ahir dari segalanya, kegagalan bukanlah sesuatu yang fatal: namun keberanian untuk meneruskan kehidupanlah yang diperhatikan “

( *Sir Winston Churchill* )

“Apabila didalam diri seseorang masih ada rasa malu dan takut untuk berbuat sesuatu kebaikan, maka jaminan bagi orang tersebut adalah tidak bertemunya ia dengan kemajuan selangkah pun”

( *Ir. Soekarno* )

“ Jangan sedih bila sekarang masih dipandang sebelah mata, buktikan bahwa anda layak mendapatkan kedua matanya”

( *Mario Teguh* )

## PERSEMBAHAN

Pertama saya persembahkan kepada Allah SWT karena telah memberikan ilmu, kesehatan, rezeki, barokah, kelacaran sehingga saya dapat menyelesaikan menyusun skripsi ini dan karena seijin Engkau saya mendapat gelar S. Kom ini.

Untuk Bunda tersayang dan tercinta. Bunda yang telah memberikan doa, semangat, kasih sayang bahkan semua beliau miliki dari imam kecil sehingga sekarang bisa mendapatkan gelar Sarjana ini.

Untuk Kaka dan Adik ku yang selalu memberi semangat dan doa sehingga saya bisa mendapatkan gelar Sarjana ini.

Untuk Putri, Denta, Garda, Bintang dan Elfen, ini untuk kalian.

Dan sahabatku group “*cyber*” kalian luar biasa. Semoga jalinan silaturahmi dan komunikasi kita tidak terputus.

Untuk teman kelas SI 02 yang sudah belajar bersama di kampus ini sampai kita selesai pendidikan.

Terima kasih untuk kepla sekolah, bapak ibu guru dan semua staf yang telah meberikan izin untuk menjadikan SMA Yos Sudarso Sokaraja sebagai obyek skripsi yang saya susun.

Untuk kampus STMIK AMIKOM tercinta ini yang telah memberi saya pengalaman di bangku perkuliahan dan ilmu.

Dan untuk semua yang belum disebutkan satu persatu saya mohon maaf, terima kasih doa dan bantuannya.



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penyusun panjatkan ke pada Allah SWT, Tuhan yang menciptakan bumi beserta isinya. Tidak ada daya dan upaya melaiikan atas segala kehendak-Nya penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ Analisis dan Perancangan Company Profile SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas Berbasis Multimedia Sebagai Informasi dan Promosi ”.

Selesainya penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini dengan penuh kerendahan hati penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M. Selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing saya, terima kasih banyak atas bimbingannya selama ini.
3. Orang tua yang selalu memberikan support dan doa kepada saya.
4. Teman-teman yang sudah membantu saya dalam segi apapun.
5. Dan semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Ahir kata penyusun mengharapkan, semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi penyusun khususnya dan pihak yang memerlukannya.

Amin

Yogyakarta, 10 September 2015

Penyusun



## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xx</b>
<b>BABI PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 LatarBelakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 BatasanMasalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Metode Penelitian .....	5
1.6 Metode Analisis .....	6
1.7Sistematika Penulisan .....	6

<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	11
2.2.2 Multimedia Interaktif ( Interaktif Multimedia) .....	12
2.2.3 Pentingnya Multimedia .....	12
2.2.4 Objek-objek Multimedia .....	13
2.2.4.1 Teks .....	13
2.2.4.2 Grafis.....	14
2.2.4.3 Bunyi .....	14
2.2.4.4 Video .....	15
2.2.4.5 Animasi .....	15
2.2.4.6 Software dan Data .....	16
2.2.5 Storyboard .....	16
2.2.5.1 <i>Concept</i> .....	20
2.2.5.2 <i>Design</i> .....	20
2.2.5.3 <i>Material Collecting</i> .....	21
2.2.5.4 <i>Assembly</i> .....	21
2.2.5.5 <i>Testing</i> .....	21
2.2.5.6 <i>Distribution</i> .....	22
2.2.6 Struktur Navigasi .....	22
2.2.6.1 Struktur Navigasi Linier .....	22
2.2.6.2 Struktur Navigasi Hierarki .....	23

2.2.6.3 Struktur Navigasi Nonlinier .....	24
2.2.6.4 Struktur Navigasi Komposit .....	24
2.2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	25
2.2.7.1 Adobe Photoshop CS6 .....	25
2.2.7.2 CorelDraw X3 .....	26
2.2.7.3 Adobe Flash CS6 Profesional .....	28
2.2.8 Metode Analisis .....	28
2.2.9 Langkah-langkah Produksi.....	29
2.2.9.1 Tahap Pra-produksi .....	29
2.2.9.2 Tahap Produksi .....	30
2.2.9.3 Tahap Pasca Produksi .....	30
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Deskripsi Organisasi .....	31
3.1.1 Sejarah Singkat SMA Yos Sudarso Sokaraja .....	31
3.1.2 Visi Dan Misi Yos Sudarso Sokaraja.....	32
3.1.3 Struktur Organisasi SMA Yos Sudarso Sokaraja.....	33
3.1.4 Media untuk memberikan informasi dan promosi .....	33
3.2 Analisis Masalah .....	35
3.2.1 Identifikasi Masalah .....	35
3.2.2 Analisis GAP.....	36
3.3 Solusi yang dapat diterapkan .....	37
3.4 Solusi yang dipilih .....	38
3.5 Analisis Kebutuhan .....	39

3.5.1	Kebutuhan Fungsional .....	39
3.5.1.1	Kebutuhan Informasi .....	39
3.5.1.2	Kebutuhan Pengguna dan Brainware .....	39
3.5.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	40
3.5.2.1	Aspek Hardware .....	41
3.5.2.2	Aspek Software .....	42
3.5.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	42
3.5.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	42
3.5.5	Analisis Kebutuhan Biaya.....	43
3.5.6	Analisis Biaya Dan Manfaat .....	43
3.5.6.1	Analisis Biaya .....	43
3.5.6.2	Analisis Manfaat .....	44
3.5.7	Analisis Kelayakan.....	44
3.5.7.1	Kelayakan Teknis.....	44
3.5.7.2	Kelayakan Operasional Organisasi .....	45
3.5.7.3	Kelayakan Hukum.....	46
3.5.8	Perancangan Aplikasi.....	46
3.5.8.1	Konsep ( <i>Concept</i> ).....	46
3.5.8.2	Perancangan (Design) .....	47
3.5.8.2.1	Struktur Navigasi Aplikasi .....	47
3.5.8.2.2	Storyboard .....	50
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>57</b>
4.1	Implementasi .....	57

4.2 Tahap Assembly.....	58
4.2.1 Pembuatan Background .....	58
4.2.2 Pembuatan Logo.....	62
4.2.3 Pembuatan Tombol Home .....	62
4.2.4 Pengeditan foto dokumentasi .....	65
4.2.4 Pembuatan Company Profile .....	66
4.2.4.1 Membuat Interface .....	67
4.2.4.1.1 Import background pada Adobe Flash .....	67
4.2.4.1.2 Pembuatan Home .....	70
4.2.4.1.3 Pembahasan .....	73
4.3 Testing .....	74
4.3.1 Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	74
4.4 Kompilasi Program .....	77
4.5 Manual Aplikasi .....	78
4.6 Cara Install Aplikasi .....	83
4.7 Distribution .....	84
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>85</b>
5.1 Kesimpulan .....	85
5.2 Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk umum storyboard.....	17
Gambar 2.2 Storyboard digambar dengan tangan.....	18
Gambar 2.3 Storyboard digambar menggunakan komputer.....	18
Gambar 2.4 Storyboard untuk suatu produk multimedia.....	19
Gambar 2.5 Storyboard berbasis teks.....	19
Gambar 2.6 Struktur Navigasi Linier.....	23
Gambar 2.7 Struktur Navigasi Hierarki.....	23
Gambar 2.8 Struktur Navigasi Nonlinier.....	24
Gambar 2.9 Struktur Navigasi Komposit.....	25
Gambar 2.10 Tampilan Antar Muka Adobe Photoshop CS6.....	26
Gambar 2.11 Tampilan Kerja CorelDRAW X3.....	27
Gambar 2.12 Tampilan Stage Adobe Flash CS6 Profesional.....	28
Gambar 2.11 Langkah-langkah produksi.....	29
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMA Yos Sudarso Sokaraja.....	33
Gambar 3.2 Spanduk media promosi SMA Yos Sudarso.....	33
Gambar 3.3 Jejaringan sosial untuk promosi SMA Yos Sudarso.....	34

Gambar 3.4 Brosur media promosi SMA Yos Sudarso .....	34
Gambar 3.5 Struktur Navigasi Hierarki Aplikasi.....	48
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Kerja Adobe Photoshop CS6.....	58
Gambar 4.2 Memilih File .....	59
Gambar 4.3 Tampilan setting menggunakan transform.....	60
Gambar 4.4 Tampilan Save AS background.....	60
Gambar 4.5 Hasil Gambar Background .....	61
Gambar 4.6 Halaman kerja CorelDraw Pembuatan Logo .....	62
Gambar 4.7 Tampilan Adobe Photoshop CS6 .....	63
Gambar 4.8 Tampilan Adobe Photoshop CS6 .....	64
Gambar 4.9 Tampilan Save As di adobe Photoshop.....	65
Gambar 4.10 Pengeditian foto dokumentasi .....	66
Gambar 4.11 Tampilan Setting di Adobe Flash CS6.....	67
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Adobe Flash CS6.....	68
Gambar 4.13 Tampilan Import Gambar di Adobe Flash .....	68
Gambar 4.14 Memilih gambar diimport ke Adobe Flash .....	69
Gambar 4.15 Tampilan halaman library .....	69

Gambar 4.16 Tampilan kerja di Flash.....	70
Gambar 4.17 Publish Setting .....	77
Gambar 4.18 Windows Projector .....	77
Gambar 4.19 Publish.....	78
Gambar 4.20 Tombol Home .....	78
Gambar 4.21 Tombol Profile .....	79
Gambar 4.22 Tombol Jurusan.....	79
Gambar 4.23 Tombol Fasilitas .....	80
Gambar 4.24 Tombol Kemitraan .....	80
Gambar 4.25 Tombol Prestasi.....	81
Gambar 4.25 Tombol Extrakurikuler .....	81
Gambar 4.25 Tombol Galeri .....	82
Gambar 4.25 Tombol About .....	82
Gambar 4.25 Pemilihan aplikasi .....	83
Gambar 4.25 Show intro company profile.....	83

## DAFTAR TABEL

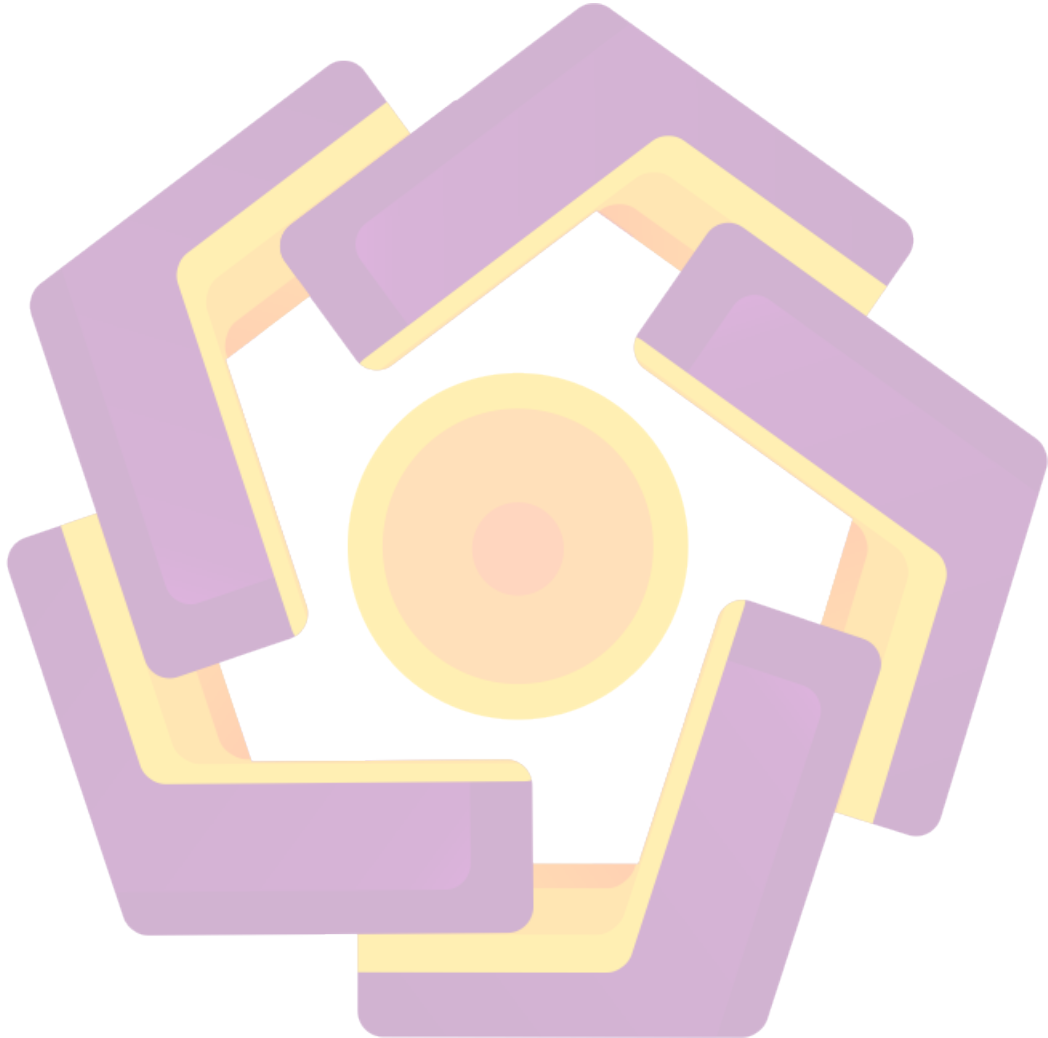
Tabel 3.1 Aspek Hardware .....	41
Tabel 3.2 Kebutuhan Hardware .....	42
Tabel 3.3 Kebutuhan Biaya.....	43
Tabel 3.4 Hasil Analisis kelayakan.....	44
Tabel 3.5 Kelayakan Operasional Organisasi.....	45
Tabel 3.6 Kelayakan hukum .....	46
Tabel 3.7 Pengkonsepan .....	47
Tabel 3.8 Storyboard Tampilan Intro.....	50
Tabel 3.9 StoryBoard Tampilan Home .....	51
Tabel 3.10 StoryBoard Tampilan Halaman Profile .....	51
Tabel 3.11 StoryBoard Tampilan Halaman Jurusan .....	52
Tabel 3.12 StoryBoard Tampilan Halaman Fasilitas .....	53
Tabel 3.13 StoryBoard Tampilan Halaman Kemitraan .....	54
Tabel 3.14 StoryBoard Tampilan Halaman Prestasi.....	55
Tabel 3.15 StoryBoard Tampilan Halaman Ektrakurikuler .....	55
Tabel 3.16 StoryBoard Tampilan Halaman Galeri .....	56
Tabel 3.17 StoryBoard Tampilan Halaman Cara Daftar .....	56

Tabel 4.1 Daftar Tombol pada aplikasi.....	71
Tabel 4.2 Lanjutan .....	72
Tabel 4.3 Testing Intro.....	74
Tabel 4.4 Testing Home .....	74
Tabel 4.5 Testing Profile .....	74
Tabel 4.6 Testing Jurusan.....	75
Tabel 4.7 Testing Fasilitas.....	75
Tabel 4.8 Testing Kemitraan.....	75
Tabel 4.9 Testing Prestasi.....	76
Tabel 4.10 Testing Extrakurikuler.....	76
Tabel 4.11 Testing Galeri .....	76
Tabel 4.11 Testing Cara Daftar.....	78
Tabel 4.11 Testing About .....	76
Tabel 4.11 Testing Galeri .....	76



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampran .....	41
---------------	----



## INTISARI

SMA Yos Sudarso merupakan Sekolah Menengah Atas di Sokaraja Banyumas saat ini sedang kurang diminati oleh masyarakat umum, seperti pada tahun ajaran 2014-2015 SMA tersebut hanya menerima siswa baru untuk menempati 2 ruang kelas saja berbeda dengan tahun ajaran sebelumnya. Sebuah profile diperlukan untuk memperkenalkan sekolah tersebut kepada masyarakat agar informasi yang akurat dan relevan dapat disampaikan ke masyarakat umum. Selama ini SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas belum memiliki company profile yang lengkap untuk menyampaikan informasi dan promosi. Dalam perkembangannya memberikan informasi dan promosi masih menggunakan brosur, spanduk dan jaringan sosial.

Pada Skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok permasalahan yang ada dan memberikan solusi. Dalam perancangan aplikasi ini peneliti menggunakan metode pengembangan multimedia menurut Sutopo, yaitu *Concept* (pengonsepan) , *Design* (perancangan) , *Material Collecting* ( pengumpulan Data ) , *Assembly* ( pembuatan semua objek ) , *Testing* (Pengujian) dan *Distribution*.

Aplikasi yang dibuat adalah Company profile SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas berbasis multimedia interaktif sebagai media promosi dan Informasi kepada masyarakat umum.

**Kata-kunci** : Informasi, Analisis, perancangan, testing, implementasi dan konsumen.

## **ABSTRACT**

*SMA Yos Sudarso a high school in Banyumas Sokaraja is currently less attractive to the general public, as in the 2014-2015 school year the school only accepts new students to occupy two classrooms differ from the previous academic year. A profile is necessary to introduce the school to the community so that accurate and relevant information can be conveyed to the general public. During SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas not yet have a complete company profile to convey information and promotion. In the development of information and promotion still use brochures, banners and social networking.*

*In this thesis, the researcher tried to analyze the principal problems and provide solutions. In designing this application researchers used a method of multimedia development by Sutopo: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution.*

*Applications are made are Company profile SMA Yos Sudarso Sokaraja Banyumas-based interactive multimedia as media campaigns and information to the general public.*

*keywords: The information, analysis, design, testing, implementation and consumers.*

