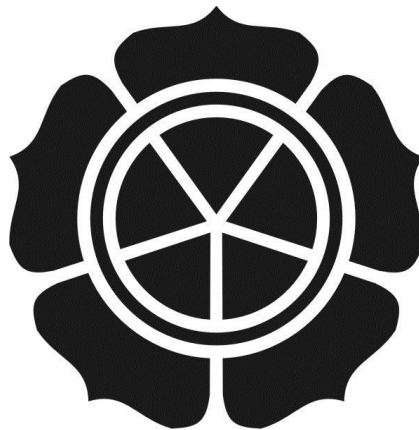


**PEMBUATAN COMPANY PROFILE MULTIMEDIA INTERAKTIF
BIMBINGAN BELAJAR SMART GALILEO BERBASIS FLASH**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Husen Amin Febriyanto

11.11.5035

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE MULTIMEDIA INTERAKTIF
BIMBINGAN BELAJAR SMART GALILEO BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Husen Amin Febriyanto

11.11.5035

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Desember 2014

Dosen Pembimbing



Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE MULTIMEDIA INTERAKTIF
BIMBINGAN BELAJAR SMART GALILEO BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Husen Amin Febriyanto

11.11.5035

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 September 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

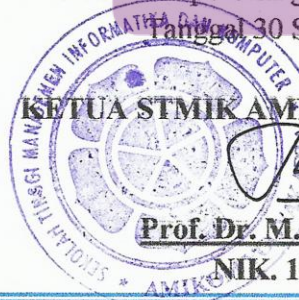
Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 30 September 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 28 September 2015



Husen Amin Febriyanto

11.11.5035

HALAMAN MOTTO

“Apapun yang tidak membunuhmu, akan menjadikanmu lebih kuat.”

“Kurangi tidur perbanyak mimpi, jadi banyak waktu untuk mewujudkannya.”

“Keluar dari zona nyaman, ambil resiko dan lakukan dengan ikhlas.”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah atas izinnya sampai juga pada tahap ini. Karya sederhana ini kupersembahkan kepada:

- Almarhum Bapak Tentrem Budi Santosa di surga dan Ibu Ponirah. Matur nuwun untuk segalanya, terimakasih untuk semua perjuangan yang selama ini telah diberikan.
- Keluarga besar Bambang Sadarusalam, terimakasih untuk semua fasilitas dan supportnya selama ini.
- Yang sedang kuperjuangkan, Mutiara Adila Hutima. Terimakasih. Kamu berperan besar atas kesuksesan skripsi ini.
- Mama Papa dari Mutiara Adila Hutima, vivi, terimakasih untuk nasehat, support, dan bantuannya.
- Keluarga besar Iman Roji dan Amin Wiharjo.
- Teman-teman kelas TI 06 yang sudah beberapa tahun ini bersama, semoga kebersamaan ini akan tetap terjaga.
- Teman guyon bareng, teman dolan, squad 269. Matur nuwun sudah berbagi canda tawa bersama.
- Smart Galileo yang sudah memberikan izin untuk penelitian ini.
- Pihak-pihak yang turut andil dalam penyelesaian karya ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Company Profile Multimedia Interaktif Bimbingan Belajar Smart Galileo Berbasis Flash”, sebagai syarat kelulusan program Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta, jurusan Teknik Informatika.

Pada kesempatan ini penulis banyak menghaturkan terimakasih atas segala bantuan, nasihat, serta bimbingannya, kepada:

1. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing, yang telah berkenan membimbing penulis selama penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Erawan Adhi Setianto dan Bapak Broto Joyo Lukito selaku Pimpinan lembaga bimbingan belajar Smart Galileo.
4. Keluarga tercinta serta teman-teman seperjuangan yang telah turut memotivasi.

Penulis menyadari akan kekurangan yang ada dalam penelitian ini karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis, oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca pada umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 20 Agustus 2015

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Bagi Lembaga Smart Galileo.....	3
1.5.3 Bagi Masyarakat Umum dan IT.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Definisi dan Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.2.1 Definisi Multimedia	7
2.2.2 Objek-objek Multimedia.....	8
2.2.2.1 Teks	8
2.2.2.2 Grafik	8
2.2.2.3 Bunyi.....	9
2.2.2.4 Video.....	9
2.2.2.5 Animasi	11
2.2.3 Desain Aliran Aplikasi Multimedia.....	11
2.2.3.1 Struktur Linier.....	11
2.2.3.2 Struktur Menu	12
2.2.3.3 Struktur Hierarki	12
2.2.3.4 Struktur Jaringan	13
2.2.3.5 Struktur Kombinasi	14
2.2.4 Pengembangan Sistem Multimedia	15
2.2.4.1 Pendefinisian Masalah Multimedia.....	16
2.2.4.2 Studi Kelayakan	17
2.2.4.3 Analisis Kebutuhan Sistem	17
2.2.4.4 Merancang Konsep.....	17
2.2.4.5 Merancang Isi Multimedia	18
2.2.4.6 Merancang Naskah.....	18
2.2.4.7 Merancang Grafik	18
2.2.4.8 Memproduksi Sistem	18

2.2.4.9	Mengetes Sistem	18
2.2.4.10	Menggunakan Sistem	19
2.2.4.11	Memelihara Sistem.....	19
2.2.5	Perangkat Lunak Aplikasi Multimedia	19
2.2.5.1	Perangkat Lunak Pengolah Grafik	19
2.2.5.2	Perangkat Lunak Pengolah Video.....	20
2.2.5.3	Perangkat Lunak Pemrograman Flash	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		22
3.1	Tinjauan Umum	22
3.1.1	Gambaran Umum Lembaga.....	22
3.1.2	Visi Dan Misi Smart Galileo	23
3.1.3	Tujuan Dan Sasaran Umum Lembaga.....	23
3.1.3.1	Operasional	23
3.1.3.2	Peserta Didik.....	23
3.1.4	Sarana Smart Galileo	23
3.1.5	Fasilitas Smart Galileo.....	24
3.1.6	Program Smart Galileo	24
3.1.6.1	Jangka Waktu	24
3.1.6.2	Jumlah Siswa.....	24
3.1.6.3	Persiapan SBMPTN	25
3.1.7	Marketing Dan Non Akademik.....	25
3.1.8	Struktur Organisasi	25
3.2	Analisis Sistem.....	26
3.2.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	26
3.2.1.1	Kebutuhan Fungsional	26

3.2.1.2	Kebutuhan Nonfungsional	26
3.2.2	Analisis Kelayakan Sistem	28
3.2.2.1	Analisis Kelayakan Teknologi	28
3.2.2.2	Analisis Kelayakan Hukum	28
3.2.2.3	Analisis Kelayakan Operasional	28
3.3	Perancangan Proses	28
3.3.1	Perancangan Konsep	28
3.3.2	Perancangan Design Struktur	29
3.4	Perancangan Interface	31
3.4.1	Perancangan Halaman Utama	31
3.4.2	Perancangan Halaman Program	31
3.4.2.1	Perancangan Halaman Jangka Waktu	32
3.4.2.2	Perancangan Halaman Jumlah Siswa	32
3.4.2.3	Perancangan Halaman SBMPTN	33
3.4.3	Perancangan Halaman Profil	34
3.4.3.1	Perancangan Halaman Visi Misi	34
3.4.3.2	Perancangan Tujuan Sasaran	35
3.4.3.3	Perancangan Struktur Organisasi	35
3.4.4	Perancangan Halaman Kontak	36
3.4.5	Perancangan Halaman Galeri	37
3.4.5.1	Perancangan Halaman Galeri Akademik	37
3.4.5.2	Perancangan Halaman Galeri Nonakademik	38
3.4.5.3	Perancangan Halaman Galeri Kantor Cabang	39
3.4.5.4	Perancangan Halaman Galeri Lain-Lain	40
3.4.6	Perancangan Halaman Petunjuk	41

3.4.7	Perancangan Halaman Developer	42
3.4.7.1	Perancangan Halaman Isi <i>Developer</i>	42
3.5	Perancangan <i>Video 2D Motion Graphic</i>	43
3.5.1	Perancangan Konsep <i>Video 2D Motion Graphic</i>	43
3.5.2	Perancangan Naskah <i>Video 2D Motion Graphic</i>	43
3.5.3	Perancangan <i>Storyboard</i>	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Produksi	50
4.1.1	Pembuatan Desain Grafis.....	50
4.1.1.1	Pembuatan Desain Grafis untuk Program <i>Flash</i>	50
4.1.2	Pembuatan Desain Grafis untuk <i>Video 2D Motion Graphic</i>	56
4.2	Pasca Produksi	59
4.2.1	Pembuatan Aplikasi <i>Flash</i>	59
4.2.2	Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	61
4.2.3	Pembuatan <i>Backsound</i>	68
4.2.4	<i>Rendering Video Motion Graphic</i>	68
4.3	Evaluasi	69
4.3.1	Pengetesan Sistem.....	69
4.3.1.1	Pengetesan Pada Perangkat Keras.....	71
4.3.2	Evaluasi Video Company Profile 2D Motion Graphic.....	71
BAB V PENUTUP.....		85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA		xviii

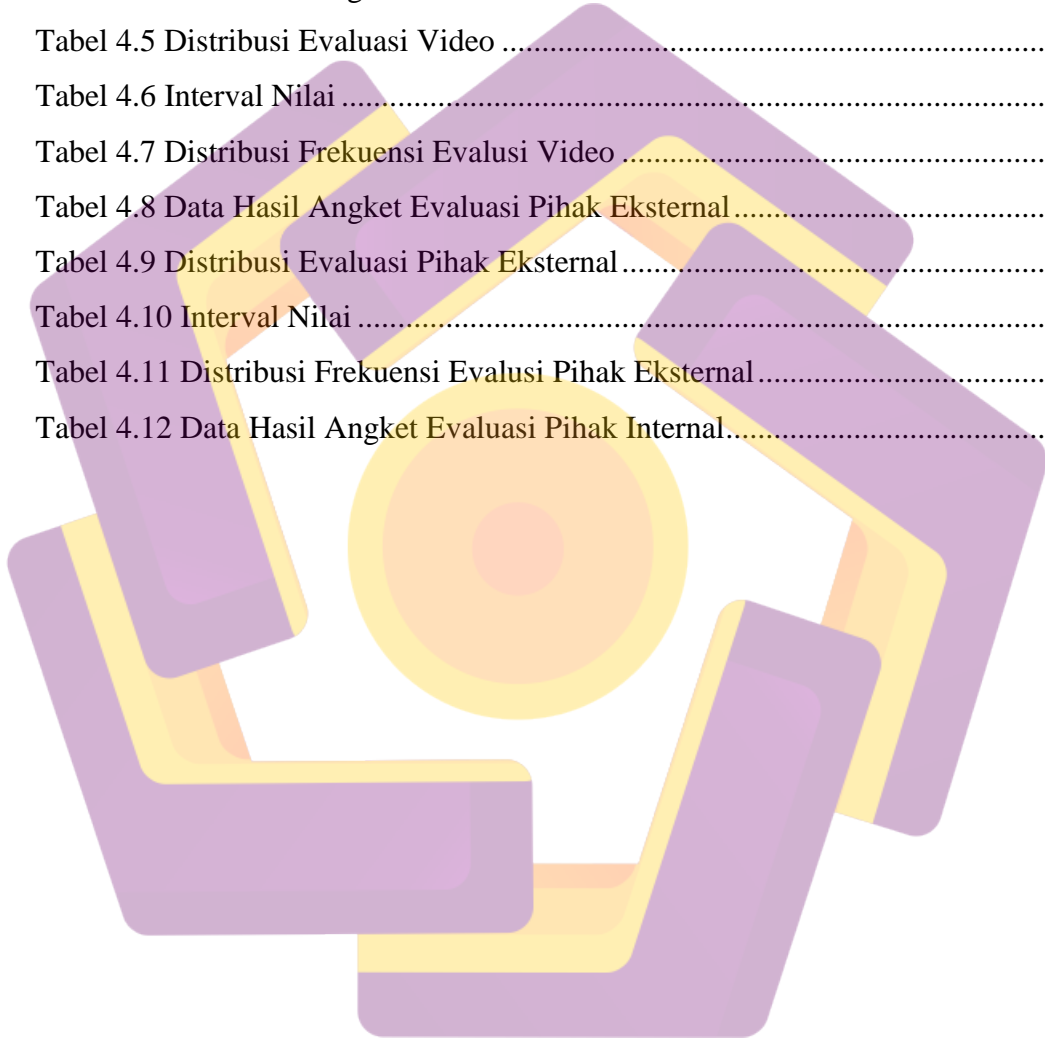
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	11
Gambar 2.2 Struktur Menu	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	13
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	14
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	16
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Smart Galileo	25
Gambar 3.2 Struktur Hierarki	29
Gambar 3.3 Perancangan Halaman Utama	31
Gambar 3.4 Perancangan Halaman Program	31
Gambar 3.5 Perancangan Halaman Jangka Waktu	32
Gambar 3.6 Perancangan Halaman Jumlah Siswa	32
Gambar 3.7 Perancangan Halaman SBMPTN	33
Gambar 3.8 Perancangan Halaman Profil	34
Gambar 3.9 Perancangan Halaman Visi Misi	34
Gambar 3.10 Perancangan Halaman Tujuan Sasaran	35
Gambar 3.11 Perancangan Halaman Struktur Organisasi	35
Gambar 3.12 Perancangan Halaman Kontak	36
Gambar 3.13 Perancangan Halaman Galeri	37
Gambar 3.14 Perancangan Halaman Galeri Akademik	37
Gambar 3.15 Perancangan Halaman Galeri Nonakademik	38
Gambar 3.16 Perancangan Halaman Galeri Kantor Cabang	39
Gambar 3.17 Perancangan Halaman Galeri Lain-Lain	40
Gambar 3.18 Perancangan Halaman Petunjuk	41
Gambar 3.19 Perancangan Halaman Developer	42
Gambar 3.20 Perancangan Halaman Isi Developer	42
Gambar 4.1 Layout Tampilan Menu Utama	51
Gambar 4.2 Tombol Menu Utama	52
Gambar 4.3 Interface Halaman Program	52

Gambar 4.4 Interface Halaman Profil	53
Gambar 4.5 Interface Halaman Kontak	53
Gambar 4.6 Interface Halaman Galeri	54
Gambar 4.7 Interface Halaman Galeri foto.....	54
Gambar 4.8 Interface Halaman Petunjuk.....	55
Gambar 4.9 Interface Halaman Developer.....	56
Gambar 4.10 Objek Logo yang dipecah menjadi beberapa bagian	56
Gambar 4.11 Objek berbentuk ikon-ikon.....	57
Gambar 4.12 Objek yang menggambarkan siswa.....	57
Gambar 4.13 Objek yang menggambarkan ikon fasilitas	58
Gambar 4.14 Objek yang menggambarkan flat design kalender, jam, dan ikon manusia	58
Gambar 4.15 Import semua konten yang dibutuhkan	59
Gambar 4.16 Convert objek menjadi symbol type button	60
Gambar 4.17 Convert objek menjadi symbol type button	60
Gambar 4.18 Convert objek menjadi symbol type button	61
Gambar 4.19 Format HDTV 1080 25	62
Gambar 4.20 Motion graphic comp 1	63
Gambar 4.21 Motion graphic comp 2	63
Gambar 4.22 Motion graphic comp 3	64
Gambar 4.23 Motion graphic comp 4	64
Gambar 4.24 Motion graphic comp 5	65
Gambar 4.25 Motion graphic comp 6	65
Gambar 4.26 Motion graphic comp 7 komposisi pertama.....	66
Gambar 4.27 Motion graphic comp 7 komposisi kedua	66
Gambar 4.28 Motion graphic comp 8	67
Gambar 4.29 Motion graphic comp final.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Uji coba fitur, elemen, dan konten.....	69
Tabel 4.2 Pengetesan pada Perangkat Keras.....	71
Tabel 4.3 Lembar Pertanyaan Kuisisioner.....	73
Tabel 4.4 Data Hasil Angket Evaluasi Video	76
Tabel 4.5 Distribusi Evaluasi Video	78
Tabel 4.6 Interval Nilai	78
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Evaluasi Video	79
Tabel 4.8 Data Hasil Angket Evaluasi Pihak Eksternal.....	80
Tabel 4.9 Distribusi Evaluasi Pihak Eksternal.....	81
Tabel 4.10 Interval Nilai	82
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Evaluasi Pihak Eksternal.....	82
Tabel 4.12 Data Hasil Angket Evaluasi Pihak Internal.....	83



INTISARI

Company profile merupakan salah satu bentuk media untuk memperkenalkan suatu perusahaan, serta sekaligus bisa menjadi sebuah media informasi. Media informasi ini bisa berbentuk visual statis dan visual dinamis. Bahkan ada penggabungan antara audio dan visual, sehingga membentuk suatu multimedia interaktif.

Smart Galileo merupakan lembaga yang menjual jasa bimbingan belajar bagi siswa jenjang SD, SMP hingga SMA. Selama ini, Smart Galileo hanya menggunakan brosur dan media visual lainnya yang kurang menarik dan monoton sebagai media informasi.

Berdasarkan permasalahan ini, penulis mencoba untuk membuat sebuah company profile sebagai media informasi dan media promosi. Berbentuk multimedia interaktif berbasis flash, penulis berharap akan meningkatkan citra lembaga dan memperluas jangkauan penyebaran informasi yang lebih menarik dan mudah diterima oleh calon peserta didiknya.

Kata kunci: *company profile, multimedia, Smart Galileo, flash*



ABSTRACT

Company profile is one form of media to introduce an enterpris , and at the same time can be a media of information. Media of information can be static and dynamic visuals. There is even a merger between the audio and visual, so as to form an interactive multimedia.

Smart Galileo is an institution that sells tutoring services for students of elementary school, junior high school and senior high school. During this time, the Smart Galileo only use brochures and other visual media are less attractive and monotonous as a media of information.

Based on these issues , the authors try to create a company profile as a media of information and media promotion. Shaped flash -based interactive multimedia, the author hopes will enhance the image of the institution and expand the reach of the dissemination of information that is interesting and easily accepted by potential consumers.

Key words: *company profile, multimedia, Smart Galileo, flash*

