

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
COMPANY PROFILE
(STUDI KASUS : IMS KALAGONDANG TEAM)**

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan
Program Strata 1, Program Studi Teknik Informatika,
Universitas Pasundan Bandung

Oleh :

Syahroni
10.304.0206



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
JANUARI 2017**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berita acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Syahroni
NRP : 10.304.0206

Dengan Judul :

**“PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK COMPANY PROFIL
(Studi Kasus: IMS Kalagondang Team)”**

Bandung, Januari 2017

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

(R. Shandika Galih A, S.T, M.T)

(Fajar Darmawan, S.T, M.kom)

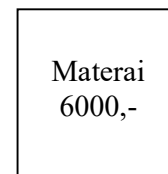
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas akhir ini adalah benar-benar asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Pasundan Bandung maupun di Perguruan Tinggi lainnya
 2. Tugas akhir ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim Dosen Pembimbing
 3. Dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah, serta disebutkan dalam Daftar Pustaka pada tugas akhir ini
 4. Kakas, perangkat lunak, dan alat bantu kerja lainnya yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Universitas Pasundan Bandung.
- Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan tugas akhir ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sandang sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Pasundan, serta perundang-undangan lainnya.

Bandung, 25 Januari 2017

Yang membuat pernyataan,



(Syahroni)

NRP. 10.304.0206

ABSTRAK

Website company profile adalah sebuah *website* yang membuat *profile* perusahaan, diantaranya mengenai tentang perusahaan atau bisnis, visi dan misi, *our service* atau *product our client and principal* dan lain sebagainya. Saat ini *website* jenis ini banyak digunakan sebagai pengganti *company profile* konvensional bentuk cetak. Bisa juga untuk bahan presentasi kepada *principal* atau prospek

IMS Kalagondang Racing Team merupakan salah satu tim balap profesional. Namun media penyampaian informasi atau company profil tentang tim IMS Kalagondang Racing Team masih dalam bentuk tradisional seperti media cetak dan juga dari media penyampaian informasi yang ada belum bisa menyampaikan informasi secara detail, sehingga perlu adanya pembaruan sarana informasi yang digunakan. Oleh karena itu diperlukan pembuatan Multimedia Interaktif Untuk Company Profil IMS Kalagondang Racing Team agar dapat menyampaikan informasi secara detail.

Pengujian dilakukan menggunakan *black box* dan kuesioner. Hasil dari pengujian *black box* menunjukkan bahwa aplikasi multimedia interaktif yang di buat sudah sesuai harapan, pada pengujian alpha dengan melakukan wawancara menunjukkan hasil yang positif dan pada pengujian kuesioner menunjukkan bahwa aplikasi sudah mempunyai informasi yang detail dengan nilai 60% sangat setuju, dan 40% setuju, lalu menunjukkan tampilan yang baik 50% sangat setuju dan 30% setuju 20% cukup, dan memiliki media promosi 80% sangat setuju 20% setuju.

Kata kunci : website, company profile, multimedia interaktif.

ABSTRACT

Company profile website is a website that makes a company profile, including the following: m, engenai of companies or businesses, vision and mission, our service or product our client and principal etc. Currently this type of website is a lot of digunankan as a replacement for the conventional company profile form of print. It could also to presentation materials to the principal or the prospect of

IMS Kalagondang Racing Team is one of the professional racing team. However, delivery information or media company profiles of IMS team Kalagondang Racing Team still in traditional forms such as print media and also from existing information delivery media have not been able to convey information in detail, so that the need for renewal of means of information used. It is therefore necessary for the creation of Interactive Multimedia Company Kalagondang IMS Profile Racing Team in order to convey information in detail.

Pengujian performed using black box and a questionnaire. The results of the testing show that the black box interactive multimedia applications are made already expectations, on conducting interviews with alpha testing showed positive results and on testing the questionnaires showed that the application already had information that detail with a value of 60% strongly agree, and 40% agree, then showed a good look 50% strongly agree and 30% agree 20% pretty, and has a media promotion 80% 20% strongly agree agree.

Keywords: website, company profile, interactive multimedia.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kita panjatkan kahadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat serta karunia-Nya penyusun dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang merupakan salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1 di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung yang berjudul “Pembuatan Multimedia Interaktif Untuk Company Profile Studi Kasus IMS Kalagondang Team” dengan baik.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak luput dari berbagai kendala, namun berkat bantuan, bimbingan serta kerjasama berbagai pihak sehingga kendala-kendala tersebut dapat diatasi. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tuaku Bastara dan Amnah yang telah memberikan dorongan semangat serta suntikan dana selama proses mengikuti perkuliahan dari semester pertama hingga akhir masa perkuliahan di Universitas Pasundan Bandung, serta adik yang telah memberikan semangat penulis kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak. R. Shandika Galih A, S.T, M.T dan Bapak Fajar Darmawan, S.T, M.Kom selaku pembimbing utama tugas akhir yang selama ini telah membimbing penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
3. Seluruh aktivitas akademika Teknik Informatika Universitas Pasundan yang selama ini telah memberikan ilmu kepada penulis.
4. Teman-teman seperjuangan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang memberikan semangat serta menjadi teman dalam bertukar pikiran.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari dalam penyajian laporan tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari sempurna, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Akhir kata penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan diwaktu yang akan datang dan semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi penulis khususnya, juga pihak-pihak lain pada umumnya.

Bandung, 25 Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR ISTILAH.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1-1
1.1 Latar Belakang.....	1-1
1.2 Identifikasi Masalah.....	1-1
1.3 Tujuan Tugas Akhir	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir.....	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir	1-2
1.5.1 Metode Pengembangan Multimedia Interaktif.....	1-2
1.6 Sistematika Pembahasan Tugas Akhir.....	1-3
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	2-1
2.1. Multimedia	2-1
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	2-1
2.2 Multimedia Interaktif.....	2-2
2.3 Adobe Flash.....	2-3
2.4 Adobe Photoshop.....	2-4
2.5 <i>Website Company Profile</i>	2-4
2.6 <i>Company Profile</i>	2-4
2.7 Penelitian Terdahulu	2-5
BAB 3 SKEMA PENELITIAN	3-1
3.1 Alur Tugas Akhir.....	3-1
3.2 Peta Analisis	3-1
3.3 Analisis Manfaat Tugas Akhir.....	3-2
3.4 Analisis Solusi	3-2
3.5 Analisis Informasi.....	3-3
3.6 Objek dan Kerangka Pemikiran Teoritis.....	3-4
3.6.1 Kebutuhan Perangkat Lunak atau <i>Software</i>	3-4
3.7 Lokasi Penelitian	3-4
3.8 Profil Tempat Penelitian	3-4

	3.8.1	Struktur Organisasi	3-5
	3.8.2	Proses Bisnis	3-5
BAB 4		KONSEP DAN DESAIN	4-1
	4.1	Konsep (Concept)	4-1
	4.1.1	Analisis Pengguna	4-1
	4.1.2	Target	4-1
	4.1.3	Analisis Kebutuhan Objek Multimedia	4-2
	4.1.4	Analisis Fungsional	4-2
	4.1.5	Analisis Objek-objek pendukung	4-3
	4.1.6	Analisis Interaksi	4-3
	4.2	Perancangan	4-7
	4.2.1	Identifikasi Kakas Pembangunan Multimedia Interaktif	4-7
	4.3	Perancangan Struktur Menu	4-8
	4.4	<i>Storyboard</i>	4-8
	4.5	Perancangan Antar Muka	4-10
BAB 5		IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	5-1
	5.1	Perangkat lunak yang digunakan	5-1
	5.2	Perangkat keras yang digunakan	5-1
	5.3	Elemen-elemen yang digunakan	5-1
	5.3.1	Pembuatan Gambar	5-1
	5.3.2	Daftar gambar yang digunakan	5-7
	5.3.3	Daftar suara yang digunakan	5-9
	5.4	Implementasi Company Profile	5-9
	5.4.1	Tampilan menu utama	5-10
	5.4.2	Tampilan menu <i>workshop</i>	5-10
	5.4.3	Tampilan menu <i>profile</i>	5-10
	5.4.4	Tampilan menu <i>our team</i>	5-11
	5.4.5	Tampilan menu <i>profile</i> pembalap	5-11
	5.4.6	Tampilan menu <i>racing team</i>	5-12
	5.4.7	Tampilan menu <i>galery</i>	5-12
	5.4.8	Tampilan menu <i>service</i>	5-13
	5.4.9	Tampilan menu <i>bore up</i>	5-13
	5.5	Pengujian	5-14
	5.5.1	Rencana Pengujian	5-14
	5.5.2	Pengujian	5-14
BAB 6		KESIMPULAN DAN SARAN	6-1
	6.1	Kesimpulan	6-1
	6.2	Saran	6-1

DAFTAR PUSTAKA	6-1
LAMPIRAN	6-1

DAFTAR TABEL

Tabel 4-1 Skenario Profil Melihat Informasi Mengenai Profil Tim.....	4-4
Tabel 4-2 Skenario Pembalap Melihat Informasi mengenai Pembalap.....	4-4
Tabel 4-3 Skenario Galery Melihat Informasi mengenai Galeri	4-4
Tabel 4-4 Skenario Jasa Melihat Informasi mengenai Jasa	4-5
Tabel 4-5 Perancangan <i>Storyboard</i> (untuk pengguna)	4-8
Tabel 5-1 Daftar Gambar	5-7
Tabel 5-2 Daftar Suara	5-9
Tabel 5-3 Skenario Pengujian	5-14
Tabel 5-4 Hasil Pengujian	5-15
Tabel 5-5 Kuesioner.....	5-16
Tabel 5-6 Hasil Jawaban responden soal no 1.....	5-18
Tabel 5-7 Hasil Jawaban responden soal no 2.....	5-18
Tabel 5-8 Hasil Jawaban responden soal no 3.....	5-19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1-1 MDLC [SUT11]	1-2
Gambar 2-1 Komponen Multimedia [HOF01].....	2-1
Gambar 3-1 Alur Penelitian	3-1
Gambar 3-2 Peta Analisis.....	3-2
Gambar 2-2 Struktur Organisasi.....	3-5
Gambar 4-1 Skenario Interaksi.....	4-4
Gambar 4-2 Gambaran Interaksi Menu Profil Yang Berjalan.....	4-5
Gambar 4-3 Gambaran interaksi menu pembalap yang berjalan.....	4-6
Gambar 4-4 Gambaran interaksi menu gallery yang berjalan.....	4-6
Gambar 4-5 Gambaran interaksi menu jasa yang berjalan	4-7
Gambar 4-6 Struktur Menu	4-8
Gambar 4-7 Perancangan Antar Muka Menu Utama.	4-11
Gambar 4-8 Perancangan Antar Muka Profil.....	4-11
Gambar 4-9 Perancangan Antar Muka Pembalap.....	4-12
Gambar 4-10 Perancangan Antar Muka Galery	4-12
Gambar 4-11 Perancangan Antar Muka Jasa.	4-13
Gambar 5-1 Menu Utama.....	5-1
Gambar 5-2 Dokumen <i>Flash</i>	5-2
Gambar 5-3 <i>Layer</i>	5-2
Gambar 5-4 <i>Retangel Toll</i>	5-2
Gambar 5-5 Layer Button	5-3
Gambar 5-6 <i>Comvert do Symbol</i>	5-3
Gambar 5-7 <i>Properties</i>	5-3
Gambar 5-8 <i>Script</i>	5-4
Gambar 5-9 Edit Foto	5-4
Gambar 5-10 Open With.....	5-4
Gambar 5-11 <i>File</i>	5-5
Gambar 5-12 <i>New</i>	5-5
Gambar 5-13 <i>Tool</i>	5-5
Gambar 5-14 <i>Elips</i>	5-6
Gambar 5-15 <i>Photo</i>	5-6
Gambar 5-16 <i>Tab Layer</i>	5-6

Gambar 5-17 <i>Tab Layer</i>	5-7
Gambar 5-18 Tampilan Menu Utama	5-10
Gambar 5-19 Tampilan Menu <i>Workshop</i>	5-10
Gambar 5-20 Tampilan Menu <i>Profile</i>	5-11
Gambar 5-21 Tampilan Menu <i>Our Team</i>	5-11
Gambar 5-22 Tampilan Menu <i>Profile</i> Pembalap.....	5-12
Gambar 5-23 Tampilan Menu <i>Racing Team</i>	5-12
Gambar 5-24 Tampilan Menu <i>Galery</i>	5-13
Gambar 5-25 Tampilan Menu <i>Service</i>	5-13
Gambar 5-26 Tampilan Menu <i>Bore UP</i>	5-14
Gambar 5-27 Karakteristik Pengunjung Umur.....	5-17
Gambar 5-28 Karakteristik Pengunjung Pendidikan	5-17
Gambar 5-29 Karakteristik Pengunjung Jenis Kelamin.....	5-18


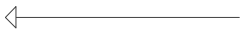
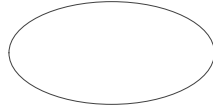
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Berita Acara	A-1
Lampiran B Laporan Wawancara	B-1
Lampiran C Kuesioner Penelitian	C-1

DAFTAR ISTILAH

Assembly	Tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi bagan alir (flowchart), dan struktur navigasi yang berasal pada tahap design.
Client	Penerima Jasa
Company Profile	Penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat corporate value serta product value serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing berdasarkan kedua value diatas.
Encoding	proses konversi informasi dari suatu sumber (objek) menjadi data, yang selanjutnya dikirimkan ke penerima atau pengamat, seperti pada sistem pemrosesan data.
Full motion	Gerakan penuh dari suatu frame
Hypertext	teks yang ditampilkan pada komputer atau perangkat elektronik lainnya dengan referensi (hyperlink) ke teks lain yang pembaca dapat langsung mengakses, biasanya dengan satu klik mouse atau menekan tombol
Interactive Multimedia	sebuah topik dari computer science yang mendalami berbagai metodologi dan teknologi dari pengembangan aplikasi berbasis multimedia.
Library	tempat penyimpanan elemen-elemen yang digunakan dalam movie, seperti gambar, teks, animasi dan suara.
Link	sebuah acuan dalam dokumen hiperteks (hypertext) ke dokumen yang lain atau sumber lain.
Live video	istilah yang mengacu pada konten yang disiarkan langsung melalui media internet. Live streaming dapat berupa video dan audio.
Product	sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dipakai, dimiliki, atau dikonsumsi sehingga dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan.
Sound Effect	suara yang dihasilkan di luar suara manusia dan ilustrasi musik
Storyboard	visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan.
System	suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan.
Service	setiap kegiatan yang diperuntukkan atau ditujukan untuk memberikan kepuasan melalui pelayanan yang diberikan seseorang secara memuaskan
Software	sekumpulan data-data elektronik yang tersimpan dan diatur oleh komputer yang berupa program atau instruksi untuk menjalankan dan mengeksekusi suatu perintah
World Wide Web	suatu ruang informasi yang dipakai oleh pengenalan global untuk mengidentifikasi sumber-sumber daya yang berguna.

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	Extend	Hubungan antara <i>actor</i> dan proses
	Proses	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor