

**PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* FAKULTAS TEKNIK DAN  
KOMPUTER UNIVERSITAS BATURAJA BERBASIS  
*SMARTPHONE* DENGAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI *ADOBE ANIMATE***

**SKRIPSI**



Oleh :  
**Muhammad Hafizon Rizky**  
2035042

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS BATURAJA  
2023**

**PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* FAKULTAS TEKNIK DAN  
KOMPUTER UNIVERSITAS BATURAJA BERBASIS  
*SMARTPHONE* DENGAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI *ADOBE ANIMATE***

**SKRIPSI**

**Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer ( S.Kom) pada Program Studi ( S1 ) Informatika  
Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja**



**Oleh :  
Muhammad Hafizon Rizky  
2035042**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS BATURAJA  
2023**



**UNIVERSITAS BATURAJA**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER**  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

---

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Naskah skripsi yang berjudul "Perancangan *Company Profile* Fakultas Teknik Dan Komputer Universitas Baturaja Berbasis *Smartphone* Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Animate." disusun oleh :

Nama : Muhammad Hafizon Rizky  
Npm : 2035042  
Fakultas : Teknik Dan Komputer  
Program Studi : Informatika

Telah disusun dan dikoreksi dengan baik dan cermat, karena itu pembimbing menyetujui mahasiswa tersebut untuk diuji.

Pembimbing I

Joko Kuswanto, M.Kom  
NIDN.0207058501

Baturaja, 6 Desember 2023

Pembimbing II

Jum Dapiokta, ST., M.Kom  
NIDN.0204078501



**UNIVERSITAS BATURAJA**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER**  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**HALAMAN PENGESAHAN**

“Perancangan *Company Profile* Fakultas Teknik Dan Komputer Universitas Baturaja Berbasis *Smartphone* Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Animate.”

**SKRIPSI**

Skripsi ini telah dipertahankan dan disahkan didepan tim penguji Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Komputer pada Universitas Baturaja pada 9 Desember 2023

Tim Penguji :

1. Joko Kuswanto, M.Kom  
Ketua Tim
2. Jum Dapiokta, ST., M.Kom  
Sekertaris
3. M. Nang Al Kodri, M.Kom  
Penguji I
4. Abdul Rahman, M.Kom  
Penguji II

Tanda Tangan

Mengetahui,

Dekan FK

Ir. Ferry Desromi, M.T  
NIDN. 0206127101

Kaprodi Informatika

Destiarim, M.Kom  
NIDN. 0223127901



**UNIVERSITAS BATURAJA**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER**  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

---

**PERNYATAAN KARYA TULIS SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi dengan judul :“Perancangan *Company Profile* Fakultas Teknik Dan Komputer Universitas Baturaja Berbasis *Smartphone* Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Animate.” Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini benar adalah buatan saya sendiri tidak dibuatkan oleh orang lain ataupun hasil plagiat dari skripsi orang lain yang dilindungi hak ciptanya secara konstitusional.

Demikian pernyataan saya buat dengan sesungguhnya dan apabila kemudian hari ternyata skripsi saya dengan judul tersebut, tidak benar atau terbukti hasil plagiat dari karya orang lain maka, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku ataupun saya bersedia untuk di anulir/dibatalkan segala hak atas gelar sarjana saya.

Baturaja, Desember 2023  
Mahasiswa yang bertandatangan

  
92A23AKX696046140  
Muhammad Hafizon Rizky  
NPM. 2035042

## **HALAMAN MOTTO**

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa.”

( Ridwan Kamil )

“Jika usaha tidak mau jangan pernah berharap bisa menikmati hasil yang indah”.

( M.H Rizky )

“Adde parvum parvo manus acervus erit”.

( Sedikit demi sedikit lama-lama menjadi bukit )

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan karya skripsi ini untuk ku persembahkan kepada:

1. Mama aku tercinta terimakasih sudah membesarkan aku mendukung aku dan telah memberi aku semangat doa yang kau panjatkan hingga aku bisa seperti sekarang.
2. Keluarga aku Nyai, Atin, Cicik, Om, dan juga Adek aku terimakasih atas doa dan juga penyemangat aku untuk bisa menyelesaikan semua ini.
3. Diriku sendiri terimakasih sudah berjuang perjalanan kita masih panjang.
4. Untuk semua dosen dan staff informatika terimakasih telah mengajarkan aku dan membimbing aku.
5. Untuk teman teman seperjuangan dan almamater ku terimakasih telah membantu juga menemani aku.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi syukur kami panjatkan kepada Allah yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta karuniaNya yang tak terhingga sehingga saya bisa berkesempatan menimba ilmu hingga jenjang perguruan tinggi. Berkat rahmatnya pula memungkinkan saya untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan *Company Profile* Fakultas Teknik Dan Komputer Universitas Baturaja Berbasis *Smartphone* Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Animate.”

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana (S-1) Jurusan Informatika Fakultas Teknik dan Komputer di Universitas Baturaja. Dalam penulisan proposal skripsi ini tak lepas dari bantuan, bimbingan dan dorongan dari pihak instansi baik secara penulisan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Ir.Hj. Lindawati. MZ., M.T selaku rektor universitas baturaja
2. Ir.H. Ferry Desromi, S.T., M.T selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Baturaja
3. Destriarini, M.Kom selaku ketua Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja
4. Joko Kuswanto M.Kom selaku pembimbing satu
5. Jum Dapiokta. ST., M.Kom selaku pembimbing ke dua
6. Orang tua dan saudaraku yang telah mensupport dan memotivasi selama penulis menjalani studi dan doa restu untuk keberhasilan ini

Penulis mengharapkan skripsi ini dapat dijadikan referensi dan bisa dikembangkan lebih jauh oleh adik-adik mahasiswa Jurusan Informatika dalam Penyusunan skripsi dimasa yang akan datang.

Baturaja, Desember 2023

Muhammad Hafizon Rizky



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KARYA TULIS SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Landasan Masalah .....	6
2.1.1 Universitas Baturaja .....	6
a. Teknik Sipil .....	6
b. Teknik Lingkungan .....	6
c. Informatika .....	7
2.1.2 <i>Company Profile</i> .....	7
2.1.3 Aplikasi.....	9
1. <i>Adobe Animate</i> .....	10
2. <i>Adobe Illustrtor</i> .....	11
3. Canva .....	11
2.1.4 <i>Smartphone</i> .....	12
2.1.5 <i>SDLC (Software Development Life Cycle)</i> .....	13
2.1.6 Android .....	13
2.2 Metode Analisis .....	16
2.3 Penelitian Terdahulu.....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Lokasi Penelitian .....	20
3.2 Metode Pengambilan Data.....	20
1. Pengamatan ( <i>observe</i> ).....	20
2. Wawancara ( <i>interview</i> ).....	21

3. Kepustakaan ( <i>librarian</i> ) .....	21
3.3 Bahan dan Alat.....	21
3.4 Metode Pengembangan Sistem .....	22
3.5 Metode Analisis .....	22
3.6 Rancangan Desain .....	22
3.6.1 <i>Interface</i> Menu Splash Screen .....	23
3.6.2 <i>Interface</i> Menu Utama.....	24
3.6.3 <i>Interface</i> Profil .....	25
3.6.4 <i>Interface</i> Alamat.....	26
3.6.5 <i>Interface</i> Galeri .....	26
3.6.5 <i>Interface</i> Petunjuk .....	27
3.6.6 <i>Interface</i> Kontak.....	28
3.6.7 <i>Interface</i> Keluar.....	28
3.7 Metode Pengujian.....	29
3.7.1 <i>User acceptance testing</i> (UAT) .....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>30</b>
4.1 <i>Diagram Use Case</i> .....	30
4.2 <i>Class Diagram</i> .....	31
4.3 <i>Activity Diagram</i> .....	32
4.4 Implementasi Aplikasi ( Desain) .....	33
4.5 Pengodean ( <i>Coding</i> ).....	37
4.6 Pengujian sistem.....	46
4.7 Kelebihan dan Kekurangan.....	50
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>51</b>
5.1 Kesimpulan .....	51
5.2 Saran.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN .....</b>	<b>54</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Menu Pembuka Aplikasi.....	23
Tabel 3.2 Menu Utama Aplikasi.....	24
Tabel 3.3 Menu Utama Profil.....	25
Tabel 3.4 Menu Alamat.....	26
Tabel 3.5 Menu Galeri.....	26
Tabel 3.6 Menu Petunjuk.....	27
Tabel 3.7 Menu Kontak.....	28
Tabel 3.8 Menu Keluar.....	28
Tabel 4.1 Pengodingan Tombol Pada Menu Utama.....	38
Tabel 4.2 Pengodingan Tombol Pada Profil.....	39
Tabel 4.3 Pengodingan Tombol Pada Visimisi.....	39
Tabel 4.4 Pengodingan Tombol Pada Galeri.....	40
Tabel 4.5 Pengodingan Tombol Pada Alamat.....	41
Tabel 4.6 Pengodingan Tombol Pada Petunjuk.....	41
Tabel 4.7 Pengodingan Tombol Pada Kontak.....	42
Tabel 4.8 Pengodingan Tombol Pada Info.....	42
Tabel 4.9 Pengodingan Tombol Pada Keluar.....	43
Tabel 4.10 Pengodingan Tombol Pada Menu <i>Action</i> .....	43

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Platform Android.....	15
Gambar 2.2 Metode SDLC.....	16
Gambar 3.2 Rancangan Desain Menu.....	23
Gambar 4.1 <i>Diagram use case</i> .....	30
Gambar 4.2 <i>Class Diagram</i> .....	31
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> .....	32
Gambar 4.4 Logo dan teks masuk aplikasi.....	33
Gambar 4.5 Halaman Menu Utama .....	34
Gambar 4.6 Halaman Profil.....	35
Gambar 4.7 Halaman Galeri.....	36
Gambar 4.8 Halaman Alamat .....	37

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini mendorong institusi pendidikan untuk mengadopsi inovasi baru dalam presentasi informasi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *Company Profile* Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja dengan menggunakan pendekatan berbasis *smartphone*, serta menerapkan aplikasi *Adobe Animate* sebagai alat utama dalam pengembangan konten interaktif.

Metode penelitian ini menggunakan *Waterfall* melibatkan tahap analisis, desain, pengodean dan pengujian. Aplikasi *Adobe Animate* dipilih karena kemampuannya dalam menciptakan animasi interaktif yang menarik. Penggunaan teknologi berbasis *smartphone* memberikan fleksibilitas dalam mengakses informasi kapan saja dan di mana saja, meningkatkan aksesibilitas bagi pengguna. Berdasarkan hasil Penelitian dari penjabaran UAT, Aplikasi *Company profile* Fakultas Teknik dan Komputer memiliki rata-rata indikator “Sangat Baik” dengan nilai persentase 91,4%. Maka menciptakan *Company Profile* yang dinamis dan responsif, memungkinkan pengguna untuk menjelajahi informasi tentang Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja secara lebih interaktif

**Kata Kunci :** *Company Profile, Smartphone, Adobe Animate*

## **ABSTRACT**

*Current technological developments encourage educational institutions to adopt new innovations in their information presentation. This research aims to design a Company Profile for the Faculty of Engineering and Computers, Baturaja University using a smartphone-based approach, as well as applying the Adobe Animate application as the main tool in developing interactive content.*

*This research method uses Waterfall involving analysis, design, coding and testing stages. The Adobe Animate application was chosen because of its ability to create interesting interactive animations. The use of smartphone-based technology provides flexibility in accessing information anytime and anywhere, increasing accessibility for users. Based on the conclusions from the UAT description, the Company profile application of the Faculty of Engineering and Computers has an average indicator of "Very Good" with a percentage value of 91.4%. So creating a dynamic and responsive Company Profile, allows users to explore information about the Faculty of Engineering and Computers, Baturaja University more interactively*

**Keywords :** *Company Profile, Smartphone, Adobe Animate*

