

**ANALISIS DAN PERANCANGAN COMPANY BRANDING SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA PONDOK BU DEBYO DEVISI PROPERTY**

SKRIPSI



Disusun oleh

Dimas Setyo Putro

12.12.6397

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN COMPANY BRANDING SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA PONDOK BU DEBYO DEVISI PROPERTY**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan SistemInformasi



Disusun oleh

Dimas Setyo Putro

12.12.6397

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN COMPANY BRANDING SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA PONDOK BU DEBYO DEVISI PROPERTY**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dimas Setyo Putro

12.12.6397

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 10 Januari 2016

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK.190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN COMPANY BRANDING SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA PONDOK BU DEBYO DEVISI PROPERTY**

Yang disusun oleh

Dimas Setyo Putro

12.12.6397

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK.190302197

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK.190302047

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK.190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Februari 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, MM
NIK.190302038

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 akademisi 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 Februari 2016



Dimas Setyo Putro

12.12.6397

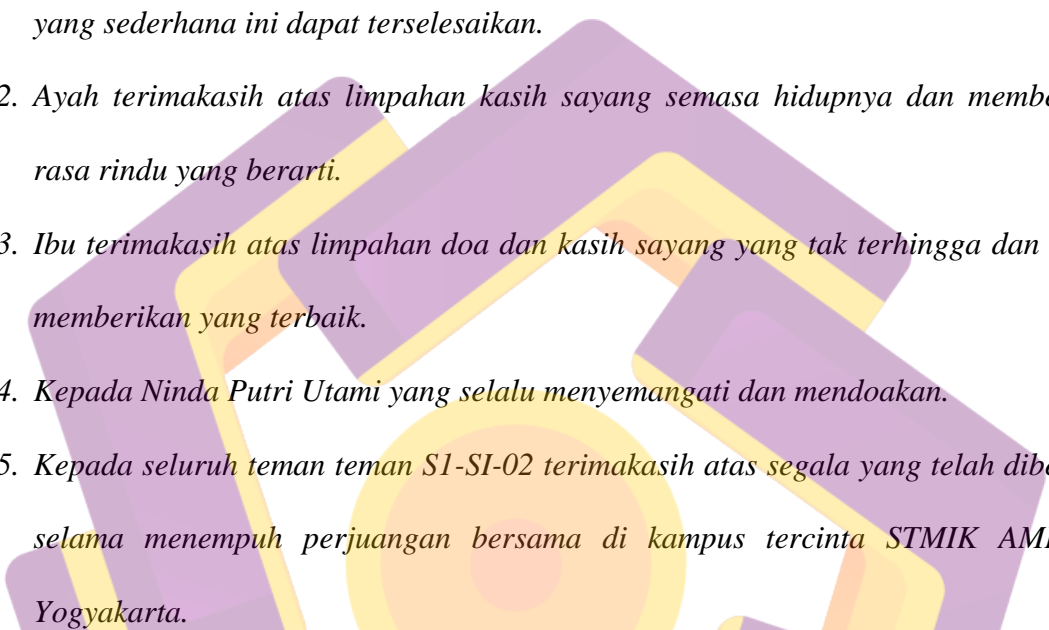
MOTTO

- Orang yang tak pernah melakukan kesalahan adalah orang yang tak pernah mencoba sesuatu yang baru.
- Untuk mendapatkan kesuksesan, keberanianmu harus lebih besar dari pada ketakutanmu.
- Sukses tidak di ukur menggunakan kekayaan, sukses adalah sebuah pencapaian yang kita inginkan.
- Lebih baik merasakan sulitnya pendidikan sekarang daripada rasa pahitnya kebodohan kelak.



PERSEMBAHAN

Untuk

- 1. Sujud syukur kepada ALLAH SWT, telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan.*
 - 2. Ayah terimakasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rasa rindu yang berarti.*
 - 3. Ibu terimakasih atas limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik.*
 - 4. Kepada Ninda Putri Utami yang selalu menyemangati dan mendoakan.*
 - 5. Kepada seluruh teman teman SI-SI-02 terimakasih atas segala yang telah diberikan selama menempuh perjuangan bersama di kampus tercinta STMIK AMIKOM Yogyakarta.*
- 

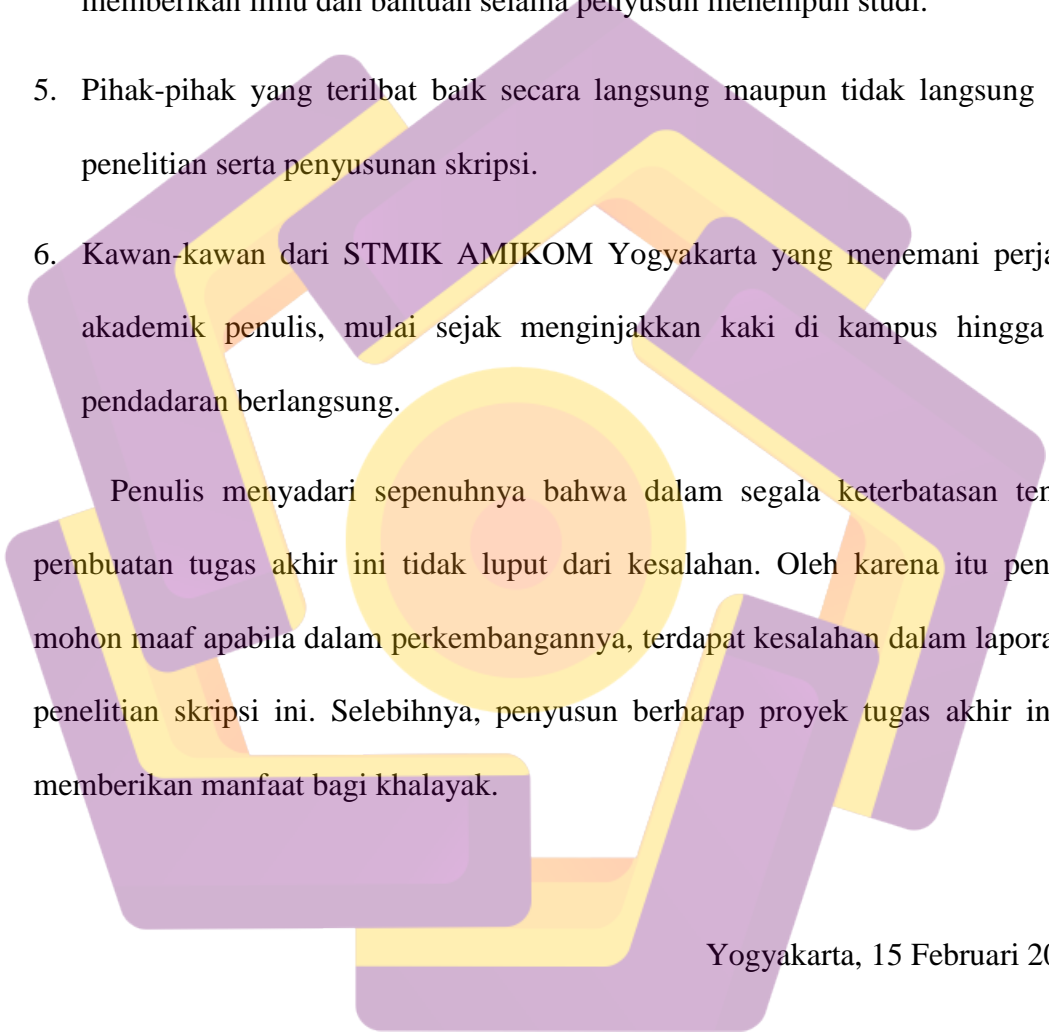
KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur kehadirat ALLAH SWT, karena atas berkat limpahan rahmat dan hidayahnya maka penyusunan laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi berjudul “Analisis dan Perancangan Company Branding sebagai Media Promosi pada Pondok Bu Debyo Usaha Rumah Kontrakan Rumah Kost dan Ruang Usaha“ ini merupakan syarat utama bagi penyusun untuk menyelesaikan program sarjana di perguruan tinggi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Adapun pihak-pihak telah memberikan dukungan serta bantuan dalam penyelesaian proyek tugas akhir ini. Untuk itu, penyusun bermaksud mengucapkan terima kasih secara tulus:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing. Terselesainya penyusunan skripsi ini tidak akan pernah lepas dari limpahan ilmu serta bimbingan yang beliau berikan.

- 
4. Bapak dan Ibu dosen serta staff di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang memberikan ilmu dan bantuan selama penyusun menempuh studi.
 5. Pihak-pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian serta penyusunan skripsi.
 6. Kawan-kawan dari STMIK AMIKOM Yogyakarta yang menemani perjalanan akademik penulis, mulai sejak menginjakkan kaki di kampus hingga ujian pendaran berlangsung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam segala keterbatasan tentunya pembuatan tugas akhir ini tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu penyusun mohon maaf apabila dalam perkembangannya, terdapat kesalahan dalam laporan dan penelitian skripsi ini. Selibhnya, penyusun berharap proyek tugas akhir ini bisa memberikan manfaat bagi khalayak.

Yogyakarta, 15 Februari 2016

Dimas Setyo Putro

12.12.6397

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1. Tinjauan Pustaka	10
2.2. Company Branding	11

2.2.1.	Pengertian Company Branding	11
2.2.2.	Fungsi Company Branding	12
2.2.3.	Isi Company Branding	12
2.2.4.	Cara Penyajian dan Keuntungan Membuat Company Branding ...	14
2.2.5.	Unsur – Unsur di Dalam Sebuah Company Branding	15
2.2.6.	Strategi Membuat Company Branding	16
2.2.7.	Fungsi dan Manfaat Company Branding	18
2.3.	Media Promosi	19
2.3.1.	Definisi Media.....	19
2.3.2.	Definisi Promosi	19
2.3.3.	Definisi Media Promosi	21
2.3.4.	Macam – Macam Media Promosi	21
2.4.	Metode Analisis.....	25
2.4.1.	Analisis Sistem.....	25
2.4.2.	Analisis Kelemahan Sistem.....	26
2.4.2.1	Strength (kekuatan) dan Opportunity (kesempatan)	26
2.4.2.2	Weaknes (kelemahan) dan Threat (ancaman)	27
2.4.2.3	Weaknes (kelemahan) dan Opportunity (kesempatan)	27
2.4.2.4	Strength (kekuatan) dan Threat (ancaman)	28
2.4.3.	Analisis Kebutuhan Sistem	28
2.4.3.1	Kebutuhan Fungsional	28

2.4.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	29
2.4.4.	Analisis Kelayakan Sistem.....	29
2.4.4.1	Kelayakan Teknologi	30
2.4.4.2	Kelayakan Operasional	30
2.4.5.	Metode Testing.....	31
2.4.5.1	Metode Testing Stub Testing	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		32
3.1.	Tinjauan Umum.....	32
3.1.1.	Sejarah Perusahaan.....	32
3.1.2.	Visi dan Misi	33
3.2.	Analisis Company Branding	33
3.2.1.	Analisis Kelemahan Sistem.....	33
3.2.2.	Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.2.2.	Analisis Kelayakan Sistem.....	43
3.3.	Perancangan Company Branding	44
3.3.1.	Merancang Konsep.....	44
3.3.2.	Rancangan Hasil Company Branding	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		49
4.1.	Implementasi Company Branding.....	49
4.1.1.	Implementasi Company Branding Website	49
4.1.2.	Implementasi Company Branding.....	50
4.1.3.	Implementasi Brosur	51

4.1.4.	Implementasi Kartu Nama dan Stiker	51
4.1.5.	Implementasi Jaket.....	52
4.1.6.	Persiapan Aset.....	52
4.2.	Produksi Company Branding	60
4.2.1.	Pembuatan Company Branding Web Site.....	60
4.2.2.	Pembuatan Company Branding Interaktif.....	68
4.2.3.	Pembuatan Company Branding Video Profile.....	73
4.2.4.	Pembuatan Company Branding Brosur.....	85
4.2.5.	Pembuatan Company Branding Kartu Nama dan Stiker.....	88
4.2.6.	Pembuatan Jaket.....	97
4.2.	Pembahasan Company Branding.....	98
4.3.	Testing Media Promosi Company Branding Pondok Bu Debyo	103
BAB V	PENUTUP.....	108
5.1.	Kesimpulan.....	108
5.2.	Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	110

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Table Matrik / Kuadran Swot.....	36
Tabel 3.2	Tabel Hardware Pembuatan Pc	39
Tabel 3.3	Tabel Pc Implementasi	40
Tabel 3.4	Tabel Software Tahap Analisis	41
Tabel 3.5	Tabel Software Tahap Desain	41
Tabel 3.6	Tabel Software Implementasi	42
Tabel 3.7	Tabel Brainware Pembuatan	42
Tabel 3.8	Tabel Brainware Implementasi	42
Tabel 4.1	Tabel Kuesioner Uji Pemakaian Media Promosi.....	104
Tabel 4.2	Tabel Hasil Pengujian	107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan Website Pondok Bu Debyo	46
Gambar 3.2 Tampilan Company Profile Interaktif	46
Gambar 3.3 Tampilan Kartu Nama	47
Gambar 3.4 Tampilan Stiker	47
Gambar 3.5 Tampilan Video Profile	47
Gambar 3.6 Tampilan Jaket	48
Gambar 4.1 Tampilan Awal Adobe Muse	61
Gambar 4.2 Tampilan Awal Adobe Muse Ukuran Projek Web	61
Gambar 4.3 Tampilan Desain Template	62
Gambar 4.4 Tampilan Pemberian Pewarnaan	62
Gambar 4.5 Tampilan Membuat Menu	63
Gambar 4.6 Tampilan Membuat Slide Show Foto	63
Gambar 4.7 Tampilan Menginput Foto ke Slide Show Foto	64
Gambar 4.8 Tampilan Mengimport Obyek Ke Adobe Muse	65
Gambar 4.9 Tampilan Menginputkan Video	65
Gambar 4.10 Tampilan Memberikan Hyperlink Sebuah Obyek	66
Gambar 4.11 Tampilan Mengeksport Project	67
Gambar 4.12 Tampilan Memberikan Hyperlink Sebuah Obyek	67
Gambar 4.13 Tampilan Hasil Eksport Web Site	68
Gambar 4.14 Tampilan Company Branding Web Site	68
Gambar 4.15 Tampilan Awal Macromedia Director MX 2014	69

Gambar 4.16Tampilan Mengatur Ukuran Projek.....	69
Gambar 4.17Tampilan Score dan Cast Pada Macromedia Director MX 2014.....	70
Gambar 4.18Tampilan Menimportkan Sebuah Obyek Ke Macromedia Director MX	70
Gambar 4.19Tampilan Score dan Cast Pada Macromedia Director MX 2014.....	71
Gambar 4.20 Tampilan Memberikan Koding	71
Gambar 4.21Tampilan Mempublish Projek Dengan Hasil .exe	72
Gambar 4.22Tampilan Proses Mempublish Pada Macromedia Director MX	72
Gambar 4.23Tampilan Hasil Akhir Company Branding	73
Gambar 4.24Tampilan Awal Adobe After Effect.....	73
Gambar 4.25Tampila Mengatur Compsoition Settings	74
Gambar 4.26Mengimport Sebuah Obyek ke Dalam Adobe After Effect	74
Gambar 4.27Memberikan Effect Warp Stabilizer	75
Gambar 4.28Tampilan Memberikan Effect Transition.....	75
Gambar 4.29Tampilan Mengatur Effect Control	76
Gambar 4.30Tampilan Proses Mengexport Projek	77
Gambar 4.31Tampilan Mengubah Output Module Setting.....	77
Gambar 4.32Tampilan Mengatur Letak Hasil Export di Simpan	78
Gambar 4.33Tampilan Awal Adobe Primier Pro CS 5.....	79
Gambar 4.34Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CS 5.....	79
Gambar 4.35Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CS 5	80
Gambar 4.36Tampilan Mengimportkan Obyek Adobe Premiere Pro CS 5	80
Gambar 4.37Tampilan Mengimportkan Obyek Adobe Premiere Pro CS 5	81
Gambar 4.38Tampilan Proses Pengeditan Video.....	81
Gambar 4.39Tampilan Proses Pengeditan Video.....	82

Gambar 4.40Tampilan Proses Pengeditan Video.....	82
Gambar 4.41Tampilan Proses Pengeditan Video.....	83
Gambar 4.42Tampilan Proses Mengexport Video Profile.....	83
Gambar 4.43Tampilan Proses Mengexport Video Profile.....	84
Gambar 4.44Tampilan Hasil Akhir Video Profile.....	85
Gambar 4.45Tampilan Awal Corel Draw X5.....	85
Gambar 4.46Tampilan Mengatur Ukuran Dokumen Corel Draw X5.....	86
Gambar 4.47Tampilan Mengimport Obyek Corel Draw X5.....	87
Gambar 4.48Tampilan Mengimport Obyek.....	87
Gambar 4.49Tampilan Menata Brosur Dalam Projek Corel Draw X5.....	88
Gambar 4.50Tampilan Awal Corel Draw X5.....	89
Gambar 4.51Tampilan Mengatur Ukuran Dokumen Corel Draw X5.....	89
Gambar 4.52Tampilan Membuat Desain Background Kartu Nama.....	90
Gambar 4.53Memberikan Pewarnaan Pada Obyek.....	91
Gambar 4.54Tampilan Memberikan Pewarnaan Uniform Fill.....	91
Gambar 4.55Tampilan Mengimportkan Sebuah Obyek Kedalam Projek.....	92
Gambar 4.56 Mengimportkan Obyek.....	93
Gambar 4.57 Mengexport Projek.....	93
Gambar 4.58 Langkah Mengexport Projek.....	94
Gambar 4.59 Langkah Mengexport Projek.....	94
Gambar 4.60 Langkah Mengexport Projek.....	95
Gambar 4.61 Desain Stiker Pondok Bu Debyo.....	95
Gambar 4.62Desain Kartu Nama Pondok Bu Debyo.....	96
Gambar 4.63Desain Stiker Pondok Bu Debyo.....	96
Gambar 4.64Desain Stiker Pondok Bu Debyo.....	96

Gambar 4.65Desain Stiker Pondok Bu Debyo..... 97

Gambar 4.66Desain Jaket Pondok Bu Debyo 98

Gambar 4.67Desain Jaket Pondok Bu Debyo 98



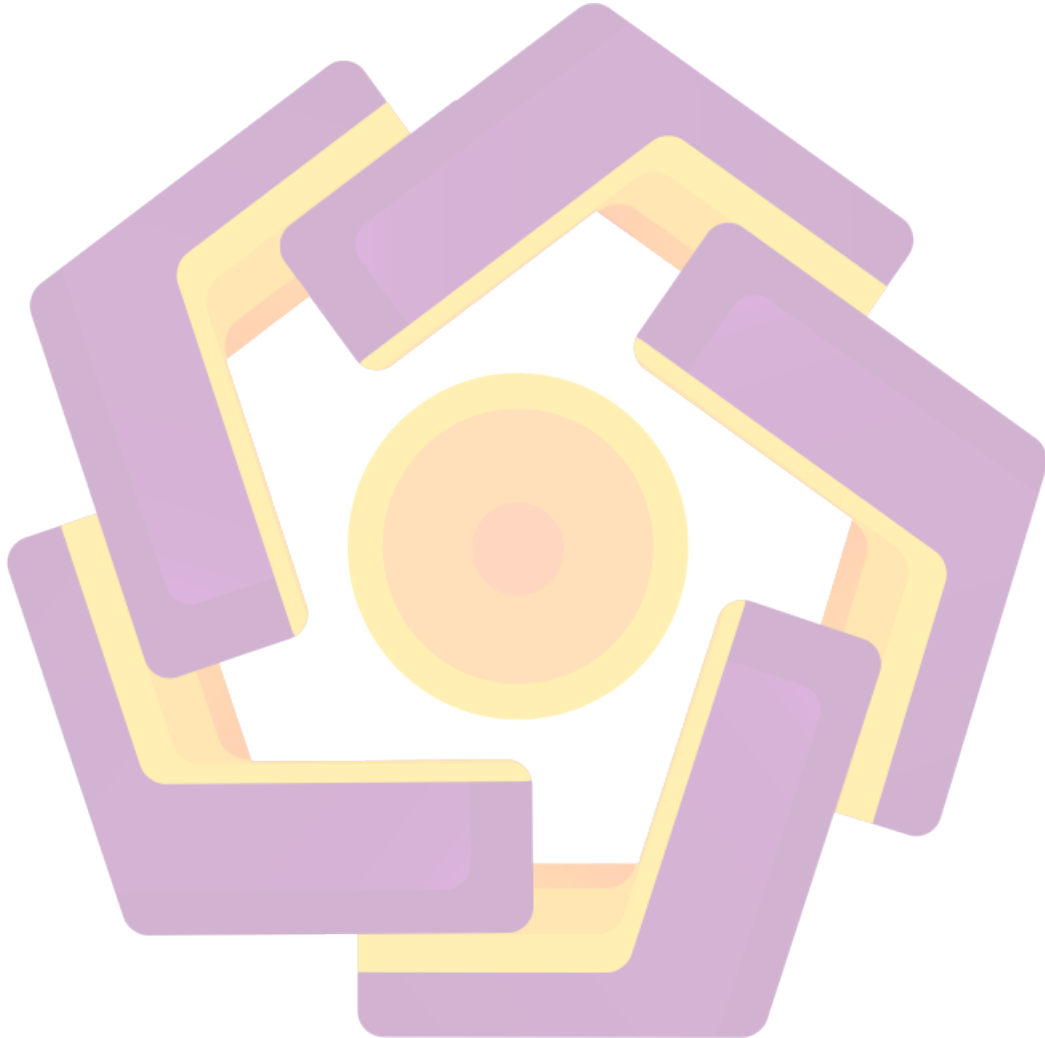
INTISARI

Perkembangan teknologi informatika khususnya teknologi multimedia yang kini kian terasa penggunaannya khusus dalam dunia bisnis seperti sebagai media presentasi dan promosi, terasa sangat membantu produsen dalam mempromosikan perusahaannya. Sebab multimedia merupakan salah satu teknologi yang mendukung berbagai media interaksi untuk menghasilkan suatu system aplikasi yang menarik. Penggunaan multimedia mampu membantu suatu trobosan baru dalam menciptakan dinamika kemas data dan informasi dengan cara yang berbeda bukan dengan teks statis tetapi dengan animasi teks, gambar, suara, serta video.

Dengan adanya perubahan ini, menyebabkan perkembangan dunia usahapun semakin pesat yang menimbulkan persaingan yang ketat antar perusahaan dalam menjaring konsumen. Adanya persaingan ini menuntut perusahaan untuk dapat mengambil keputusan yang tepat dalam menentukan program-program atau tindakan-tindakan yang harus segera dilakukan agar menarik minat konsumen untuk membeli produk atau jasa yang di tawarkan sehingga dapat mempertahankan kelangsungan hidup perusahaan. Media promosi merupakan salah satu cara yang di gunakan untuk mempertahankan kehidupan bagi perusahaan itu sendiri. Karena melalui promosi ini, perusahaandapat di kenal dimasyarakat.

Judul skripsi “*Analisis dan Perancangan Company Branding Sebagai Media Promosi pada Pondok Bu Debyo Devisi Property*” dipilih untuk menghadirkan media promosi yang mendorong pemasaran dari obyek tersebut. Memanfaatkan berbagai macam jenis media promosi yang ada.

Kata Kunci: *Media Promosi, Company Branding, Multimedia*



ABSTRACT

The development of information technology , especially multimedia technology is now increasingly felt special use in the business world such as media presentation and promotion , was very helpful in promoting the company's producers . Because multimedia is one technology that supports a variety of media interactions to produce an interesting application system . The use of multimedia can help a new breakthrough in creating a dynamic packaging of data and information in a different way instead of the static text but with animated text, images , sound , and video .

With this change , leading to more rapid development of the world usahapun causing intense competition among companies in attracting consumers. This competition requires companies to be able to take the right decision in determining the programs or actions that must be performed in order to attract consumers to buy products or services on offer so as to maintain the viability of the company. Media campaigns are one way that used to sustain life for the company itself . Because through this promotion , companies may be better known

Title of thesis " Analysis Design Company Branding on Pondok Bu Debyo Devision Property" was chosen to present media campaign to boost the marketing of the object. Utilizing various types of promotional media available.

Keywords: *Media Promotions , Company Branding , Multimedia*