

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* KEDAI 24 JAM  
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PRESENTASI  
PROPOSAL BISNIS**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Novan Aditya**

**11.12.5653**

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* KEDAI 24 JAM  
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PRESENTASI  
PROPOSAL BISNIS**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh  
**Novan Aditya**  
**11.12.5653**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* KEDAI 24 JAM  
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PRESENTASI  
PROPOSAL BISNIS**

yang dipersiapkan dan yang disusun oleh

**Novan Aditya**

**11.12.5653**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 Oktober 2014

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* KEDAI 24 JAM  
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PRESENTASI  
PROPOSAL BISNIS**

yang disusun oleh

**Novan Aditya**

**11.12.5653**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Februari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

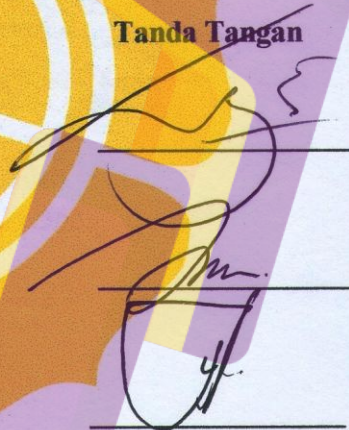
**Nama Penguji**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 Maret 2016



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## 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 akademis di 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Maret 2016



Novan Aditya  
NIM 11.12.5653

## MOTTO

- Ilmu adalah sebaik-baiknya perbendaharaan dan yang paling indah, ia ringan dibawa, namun besar manfaatnya. Ditengah-tengah orang ia indah, sedangkan di dalam kesendirian ia menghibur. (Sayyidina Ali bin Abi Tholib)
- Bagian terpenting ilmu adalah kelemahlembutan, sedangkan cacatnya ilmu adalah penyimpangan. (Sayyidina Ali bin Abi Thalib)
- “Barangsiapa mempelajari ilmu untuk mendebat, merendahkan orang-orang bodoh serta memalingkan perhatian manusia kepadanya (yaitu cari perhatian agar terkenal atau agar dikenal), maka Allah akan memasukkannya ke dalam jahannam.”
- Jadikan akhirat di hatimu, dunia di tanganmu, dan kematian di pelupuk matamu (Imam Syafii)
- “Dan bertaubatlah kamu sekalian, wahai orang-orang yang beriman agar kamu beruntung” (QS. Annur : 24)
- "Allah mencintai orang yang cermat dalam meneliti soal-soal yang meragukan dan yang tidak membiarkan akalinya dikuasai oleh nafsunya" (Nabi Muhammad saw)
- Pengetahuan adalah kekuatan.
- Ini hidupku. Aku penentu kebesaran hidupku. It is my decision and my action, or nothing at all!
- Do the best. Be the Best. Being Second is not motivating.
- Where There's a will, There's a way
- Prajurit yang sukses adalah orang biasa yang fokusnya seperti laser.
- Karna sabar itu menenangkan jiwa, ikhlas itu mendamaikan hati. Kehidupan akan berkah bila dijalani dengan ikhlas, sabar, penuh rasa syukur dan tidak pernah mau merugikan orang lain.
- Allah menyukai orang yang sabar dan ikhlas. Maka tersenyumlah dikala sedih, tetap memaafkan saat kecewa.

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan. Ucapan terimakasih banyak saya kepada :

1. Bapak Zaini dan Ibu Diana, yang selalu mendoakan dan memberikan sepenuh hati dukungan moril maupun materil serta Mas Dian dan Mbak Naning terimakasih motivasinya.
2. Keluarga besar saya terima kasih banyak doa-doa dan dukungan, dan motivasinya.
3. STMIK AMIKOM Yogyakarta, terima kasih ilmu-ilmunya yang di ajarkan sehingga bisa membuat saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Guru dan Ustadz terimakasih banyak atas nasehat dan doa-doanya.
5. Terimakasih banyak juga kepada teman-teman saya Rendy, Yupi, Ilan, Eko, Khafid, Hendri, Ahmad, teman-teman kuliah, teman-teman kos, lucky *playstation*, dan aa' burjo telah memberikan waktu dalam memberikan hiburan ketika saya merasa kelelahan.
6. Terima Kasih buat Indah yang juga setiap waktu mendukung, memberikan semangat dan mendoakan saya dalam melewati setiap tantangan ini.
7. Dan untuk semuanya, maaf tidak bisa disebutkan satu per satu, tapi saya ucapkan terimakasih banyak.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur *Alhamdulillah rabbil'alamin* kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah bagi penyusun sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana program strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK AMIKOM) Yogyakarta. Adapun dalam penyusunan laporan skripsi ini, penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung kepada;

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom selaku Dosen Wali.
4. Bapak dan Ibu tercinta, kakak-kakaku tersayang yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penulis.
5. Kedai 24 Jam yang telah memberikan kesempatan dan pengalaman bekerja dan sebagai tempat penelitian skripsi.
6. Teman-teman seperjuangan yang maju terus demi meraih cita-cita.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.



Penulis sangat berharap adanya saran dan kritik dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis sebagai manusia. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini. Akhir kata semoga penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Yogyakarta, 5 Maret 2016

Novan Aditya

11.12.5653

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Metode Penelitian .....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2. Metode Analisis .....	5
1.6.3. Metode Pengembangan.....	5
1.6.4. Evaluasi.....	6
1.7. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2. Konsep Dasar Multimedia .....	9
2.2.1. Sejarah Multimedia .....	10
2.2.2. Pengertian Multimedia .....	11
2.3. Elemen-elemen Multimedia.....	12
2.3.1 Teks ( <i>Text</i> ).....	12

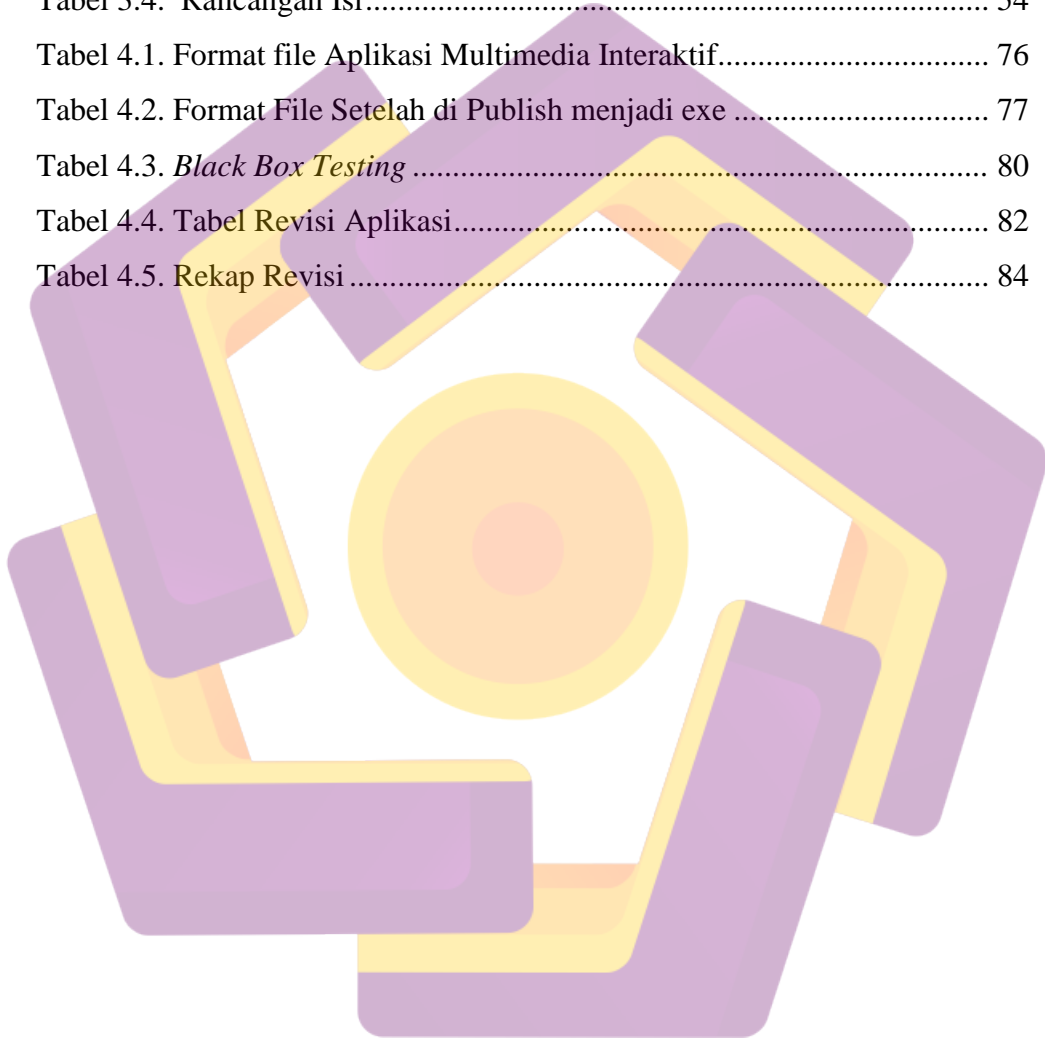
2.3.2	Grafik ( <i>Graphic</i> ).....	14
2.3.3	Bunyi/Suara ( <i>Audio</i> ).....	15
2.3.4	Video .....	18
2.3.5	Animasi ( <i>Animation</i> ) .....	20
2.4.	Struktur Desain Aplikasi Multimedia.....	21
2.4.1	Struktur Linear.....	22
2.4.2	Struktur Menu.....	22
2.4.3	Struktur Hierarki.....	23
2.4.4	Struktur Jaringan .....	23
2.4.5	Struktur Kombinasi .....	24
2.5.	Pengertian Aplikasi Multimedia.....	25
2.6.	Teori Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	26
2.7.	Pengertian <i>Company Profile</i> (Profil Perusahaan).....	29
2.8.	Tujuan dan Manfaat <i>Company Profile</i> .....	31
2.8.1	Tujuan <i>Company Profile</i> .....	31
2.8.2	Manfaat <i>Company Profile</i> .....	31
2.9.	Jenis-jenis <i>Company Profile</i> .....	32
2.10.	Pengujian Sistem Aplikasi Multimedia ( <i>Multimedia Application Sistem Testing</i> ) .....	33
2.11.	Teori Analisis Sistem.....	35
2.11.1	Analisis SWOT.....	35
2.11.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	38
2.11.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	40
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>41</b>
3.1.	Tinjauan Umum Perusahaan .....	41
3.1.1.	Sejarah Singkat Kedai 24 Jam .....	41
3.1.2.	Struktur Organisasi .....	42
3.2.	Medefinisikan Masalah .....	46
3.3.	Analisis SWOT .....	46
3.4.	Kelamahan Sistem yang Ada .....	49
3.5.	Solusi yang ditawarkan .....	49

3.6.	Studi Kelayakan .....	50
3.6.1.	Analisis Kelayakan Teknologi .....	50
3.6.2.	Analisis Kelayakan Hukum .....	51
3.6.3.	Analisis Kelayakan Operasional .....	51
3.7.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	51
3.7.1.	Kebutuhan Fungsional .....	51
3.7.2.	Kebutuhan Non-Fungsional .....	52
3.8.	Merancang Konsep .....	53
3.9.	Merancang Isi .....	54
3.10.	Menulis Naskah .....	56
3.11.	Merancang Grafik .....	57
3.11.1.	Desain Home Intro .....	57
3.11.2.	Desain Menu Presentasi .....	57
3.11.3.	Desain Halaman Peluang Investasi .....	58
3.11.4.	Desain Halaman Struktur Organisasi .....	58
3.11.5.	Desain Menu Favorit .....	59
3.11.6.	Desain Menu Target Pasar .....	59
3.11.7.	Desain Halaman Tren Perkembangan Kedai Kopi di Jogja... 60	60
3.11.8.	Desain Halaman Kurva Perkembangan .....	60
3.11.9.	Desain Menu Proses Produksi .....	61
3.11.10.	Desain Halaman Jam Operasional .....	61
3.11.11.	Desain Menu Lokasi .....	62
3.11.12.	Desain Menu Beranda .....	62
3.11.13.	Desain Menu Kedai 24 Jam .....	63
3.11.14.	Desain Menu Sajian Menu .....	63
3.11.15.	Desain Menu Kontak .....	64
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>65</b>
4.1.	Implementasi Pembuatan Sistem Aplikasi Multimedia Interaktif .....	65
4.1.1.	Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop Creative Suite 3 .. 66	66
4.1.2.	Mengolah Menu Utama Aplikasi Multimedia .....	67

4.1.3. Penggabungan Elemen Grafik, <i>Background</i> dan <i>Backsound</i> pada Adobe Flash CS3 .....	68
4.1.3.1. Memasukan Data Grafik, <i>Background</i> , Video dan <i>Backsound</i> . .....	68
4.1.3.2. Membuat Animasi.....	69
4.1.3.3. Membuat Tombol .....	71
4.1.3.4. Halaman Utama .....	74
4.1.3.5. Halaman Menu Presentasi .....	74
4.1.3.6. Halaman Menu Profil.....	75
4.1.3.4. Tahap Pengintegrasian.....	75
4.1.4. <i>Publishing</i> .....	76
4.2. <i>Testing Sistem</i> .....	78
4.2.1. Pengujian <i>White Box</i> .....	78
4.2.2. Pengujian <i>Black Box</i> .....	80
4.3. Menggunakan Sistem.....	81
4.3.1. Cara Penggunaan .....	81
4.4. Memelihara Sistem .....	81
4.4.1. Pembahasan .....	82
4.4.2. Rekap Kesimpulan.....	84
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	85
5.1. Kesimpulan .....	85
5.2. Saran .....	86
DAFTAR PUSTAKA .....	87
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

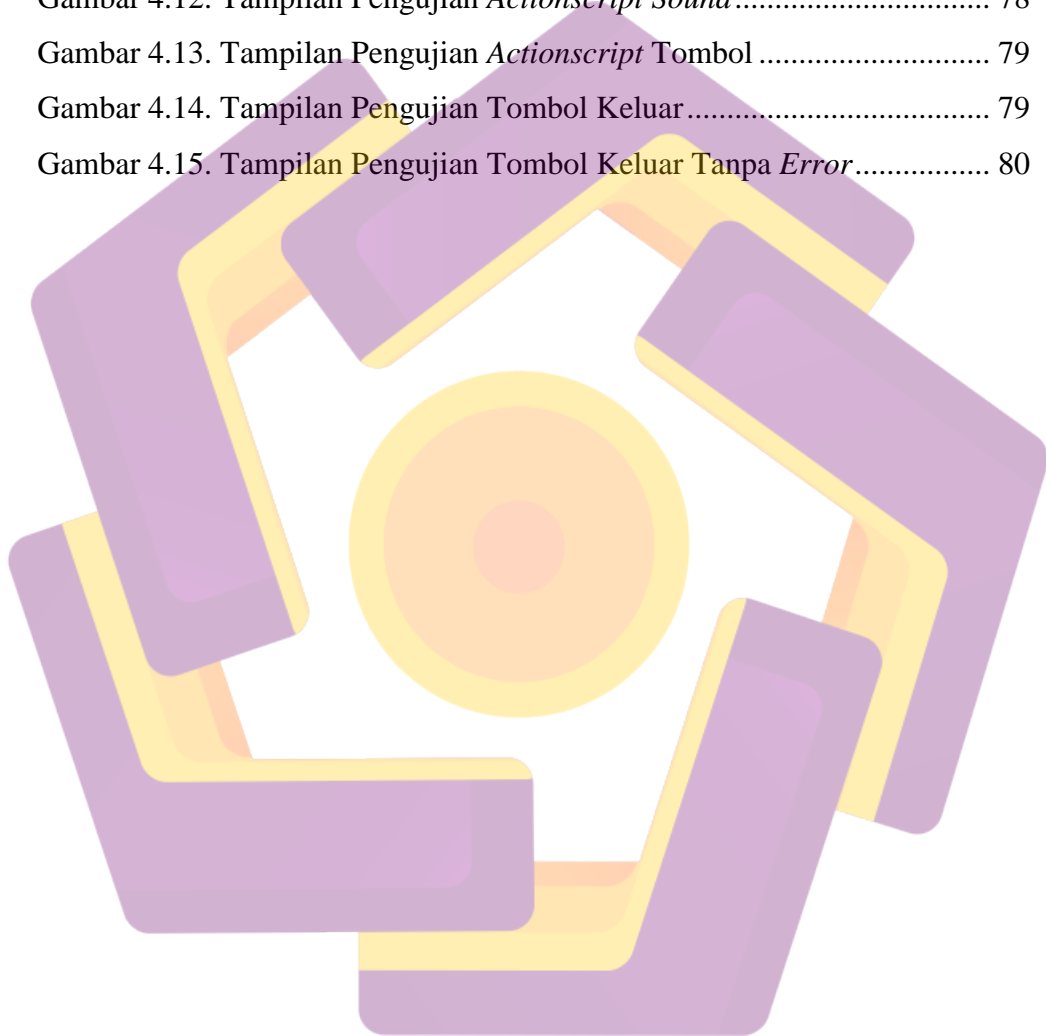
Tabel 2.1. Matrik SWOT .....	37
Tabel 3.1. Analisis SWOT .....	46
Tabel 3.2. Kebutuhan Perangkat Keras.....	52
Tabel 3.3. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	53
Tabel 3.4. Rancangan Isi.....	54
Tabel 4.1. Format file Aplikasi Multimedia Interaktif.....	76
Tabel 4.2. Format File Setelah di Publish menjadi exe .....	77
Tabel 4.3. <i>Black Box Testing</i> .....	80
Tabel 4.4. Tabel Revisi Aplikasi.....	82
Tabel 4.5. Rekap Revisi .....	84



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Linear .....	22
Gambar 2.2. Struktur Menu .....	22
Gambar 2.3. Struktur Hirarki .....	23
Gambar 2.4. Struktur Jaringan .....	24
Gambar 2.5. Struktur Kombinasi .....	25
Gambar 2.6. Proses Pengembangan Sistem Multimedia .....	29
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Kedai 24 Jam Yogyakarta .....	43
Gambar 3.2. Alat pendukung presentasi .....	50
Gambar 3.3. Struktur Rancangan Aplikasi .....	56
Gambar 3.5. Desain Intro .....	57
Gambar 3.6. Desain Menu Presentasi .....	57
Gambar 3.7. Desain Halaman Peluang Investasi .....	58
Gambar 3.8. Desain Halaman Struktur Organisasi .....	58
Gambar 3.9. Desain Menu Favorit .....	59
Gambar 3.10. Desain Menu Target Pasar .....	59
Gambar 3.11. Desain Halaman Tren Perkembangan Kedai Kopi .....	60
Gambar 3.12. Desain Halaman Kurva Perkembangan .....	60
Gambar 3.13. Desain Menu Proses Produksi .....	61
Gambar 3.14. Desain Halaman Jam Operasional .....	61
Gambar 3.15. Desain Menu Lokasi .....	61
Gambar 3.16. Desain Menu Beranda .....	62
Gambar 3.17. Desain Menu Kedai 24 Jam .....	63
Gambar 3.18. Desain Menu Sajian Menu .....	63
Gambar 3.19. Desain Menu Kontak .....	64
Gambar 4.1. Skema alur proses produksi .....	65
Gambar 4.2. Tampilan pengolahan <i>background</i> pada Photoshop .....	66
Gambar 4.3. Mengolah Menu Utama pada Adobe Flash CS3 .....	67
Gambar 4.4. <i>Panel Library</i> .....	69
Gambar 4.5. Tampilan Layar Kerja Adobe Flash CS3 .....	70
Gambar 4.6. Tampilan Edit Simbol .....	72

Gambar 4.7. Tampilan <i>Panel Action Button</i> .....	73
Gambar 4.8. Tampilan Halaman Utama .....	74
Gambar 4.9. Tampilan Halaman Menu Presentasi .....	74
Gambar 4.10. Tampilan Menu Profil .....	75
Gambar 4.11. Tampilan <i>Publish Setting</i> .....	77
Gambar 4.12. Tampilan Pengujian <i>Actionscript Sound</i> .....	78
Gambar 4.13. Tampilan Pengujian <i>Actionscript</i> Tombol .....	79
Gambar 4.14. Tampilan Pengujian Tombol Keluar .....	79
Gambar 4.15. Tampilan Pengujian Tombol Keluar Tanpa <i>Error</i> .....	80





## INTISARI

Multimedia adalah salah satu alat untuk membuat lebih mudah untuk menyampaikan informasi. Informasi dalam bentuk video, audio, atau media lain diciptakan untuk memfasilitasi penggunaan pengiriman informasi. Kedai 24 Jam dalam penyajian informasi penawaran kerjasama dan profil membutuhkan media yang lebih interaktif. Sebelumnya kedai 24 jam hanya menggunakan brosur dan teks tertulis saja untuk melakukan presentasi, sehingga penulis melakukan perancangan dan pembuatan media presentasi interaktif, agar memberikan cara baru dalam kemudahan presentasi kerjasama kepada calon partner bisnis.

Pada skripsi ini, penulis melakukan analisa dari permasalahan yang ada, menggunakan analisis SWOT, perancangan multimedia menggunakan struktur hierarki dan perancangan *interface*.

Aplikasi diterapkan pada *Personal Computer* atau laptop. Aplikasi yang dibuat memberikan gambaran tentang informasi yang dibutuhkan mulai dari menu presentasi dan menu profil secara interaktif. Penulis juga menganjurkan pengembangan dan pembuatan informasi menggunakan *database* serta media yang digunakan berupa *website* atau *mobile application* yang bisa diakses secara *online*.

**Kata Kunci : Multimedia, Presentasi Proposal Bisnis, Profil**

## **ABSTRACT**

*Multimedia is one of the tools to make it easier to deliver the information. The information in the form of video, audio or other media were created to facilitate the use of information delivery. Kedai 24 hours in the presentation of information cooperation offer profile and need more interactive media. Previously kedai 24 hours only use brochures and written text only to make presentation, so that the author do the design and media creation interactive presentation in order to give a new way in the ease of the presentation of cooperation to prospective business partners.*

*In this bachelor theses, author analysis of the problem using SWOT analysis, design multimedia using the hierarchical structure and design of the interface.*

*The application is applied on a personal computer or laptop. Applications created provides an overview of the information needed from the menu presentation and interactive profile menu. The author also recommends the development and creation of information using the database as well as the media used in the form of the website or mobile application that can be accessed online.*

***Keywords : Multimedia, Presentations Business Proposal, Profile***