

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE PADA EMPAT R FUTSAL
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Bukhori Masruri

09.12.3850

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE PADA EMPAT R FUTSAL
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ahmad Bukhori Masruri

09.12.3850

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE PADA EMPAT R FUTSAL
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

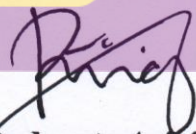
yang disusun oleh

Ahmad Bukhori Masruri

09.12.3850

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Maret 2013

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE PADA EMPAT R FUTSAL
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

yang disusun oleh

Ahmad Bukhori Masruri

09.12.3850

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185

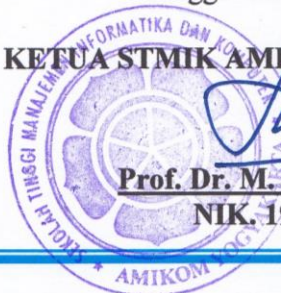


M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Agustus 2015

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, 25 Agustus 2015



Ahmad Bukhori Masruri

NIM. 09.12.3850

MOTTO

*“Sebuah keberhasilan tidak akan bisa tercapai tanpa diiringi dengan
doa dan usaha”*

*“Keberhasilan adalah proses bukan tujuan, lakukanlah dengan kerja
keras, fokus dan penuh dedikasi serta lakukan semua itu dengan hati
dan nikmati prosesnya.”*

“Jadilah orang yang berguna bagi orang-orang di sekitarmu”

“Jangan bilang sulit sebelum kamu mencoba sendiri”

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- Kedua orang tua saya, Bapak H. Marzuki dan Ibu Ngatirah selalu mendidik, membimbing, menasehati dan mengajarkan hal-hal yang baik kepada saya serta memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Kakak saya yang selalu memberi masukan yang berguna dan bermutu.
- Dosen Pembimbing Bapak M.Rudyanto Arief, MT yang telah mendampingi saya mulai dari awal bimbingan sampai pada proses pendadaran. Terima kasih atas semua saran, kritik dan masukan yang telah mengiringi saya pada saat bimbingan.
- Kekasih hati yang selalu memberi dukungan. Terima kasih.
- Teman-teman seperjuangan SI SI 2009 Kelas E. Sukses untuk kita semua.
- Seluruh anggota Amikom Futsal Club. Terima kasih atas doa dan dukungannya. AMIKOM..! BISA..!
- Teman-teman GUYUB RUKUN FUTSAL terima kasih doanya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN COMPANY PROFILE PADA EMPAT R FUTSAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH” dapat selesai dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa/mahasiswi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata satu (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam menyusun laporan skripsi ini, penyusun banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryanto, MM, selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. M. Rudyanto Arief, MT, selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan saran selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang selama masa study telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

5. Orang tua, keluarga serta teman-teman yang telah banyak memberikan bantuan moril, material, arahan dan selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan laporan skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Selanjutnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin
Wassalamualaikum Wr. Wb.


Yogyakarta, 25 Agustus 2015

Ahmad Bukhori Masruri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5. Metode Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Tinjauan pustaka.....	8
2.1.1. Definisi dan Tujuan Promosi	8
2.1.2. Definisi Informasi dan Kualitas Informasi	9
2.1.3. Hubungan antara Promosi dan Informasi dalam Era Multimedia.....	10
2.1.4. Cara Melakukan Promosi.....	11
2.2. Pengertian Multimedia.....	11
2.2.1. Sejarah Multimedia.....	12
2.2.2. Elemen Dasar Multimedia	13

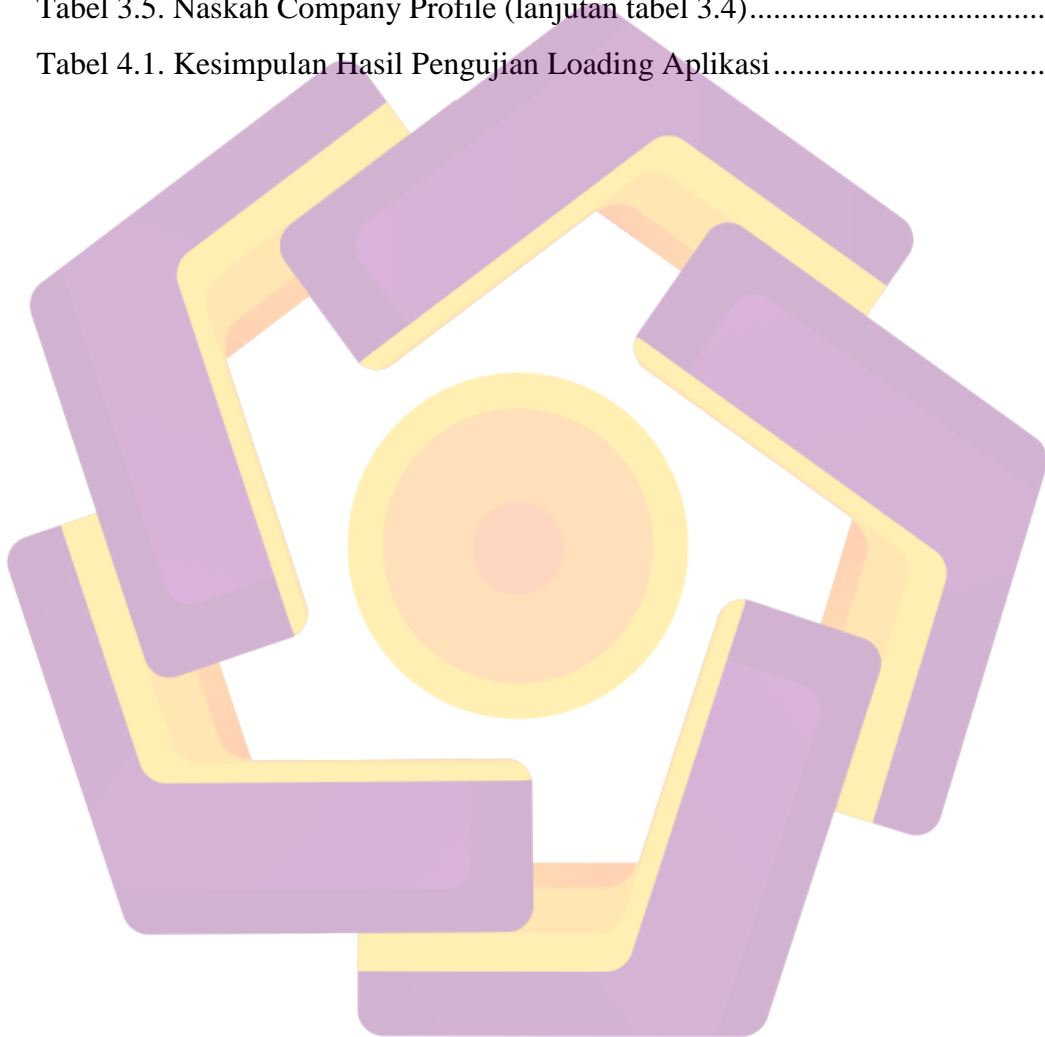
2.2.3. Jenis-Jenis Multimedia	14
2.3. Analisis	15
2.3.1. Analisis Kelemahan	15
2.3.2. Analisis Kebutuhan.....	16
2.3.2. Analisis Kelayakan	17
2.4. Teori dasar Pengembangan multimedia.....	18
2.4.1. Concep	18
2.4.2. Design	19
2.4.2.1. Flowchart View	19
2.4.2.2. Struktur Navigasi.....	20
2.4.3. Material Collecting	23
2.4.4. Assembly	24
2.4.5. Testing	24
2.4.6. Distribution	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1. Tentang Empat R Futsal	26
3.2. Analisis	26
3.2.1. Analisis Kelemahan Sistem	27
3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
3.2.3. Analisis Kelayakan Sistem	33
3.2.4. Analisis Kelayakan Teknologi	36
3.2.5. Analisis Kelayakan Operasional.....	35
3.3. Merancang Konsep	35
3.4. Merancang isi.....	36
3.4.1 Struktur Navigasi	36
3.5. Merancang Naskah	38
3.6. Merancang Grafik	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1. Implementasi Sistem	45
4.2. Pembuatan Aplikasi	45
4.2.1. Uji Coba Sistem multimedia	52



4.2.2. Pengujian Loading File Aplikasi	53
4.2.3. Intro	54
4.2.4. Menu Branda/Halaman Utama	54
4.2.5. Halaman Profil	54
4.2.6. Halaman Fasilitas	54
4.2.7. Halaman Galeri	54
4.2.6. Halaman Kontak	55
4.3. Menggunakan Sistem	55
4.4. Manual Program	56
4.4.1. Intro	56
4.4.2. Menu Branda.....	57
4.4.3. Halaman Profil	58
4.4.4. Halaman Fasilitas	69
4.4.5. Halaman Galeri	60
4.4.6. Halaman Kontak	61
4.5. Memelihara Sistem	62
4.5.1. Pemeliharaan Sistem.....	62
BAB V PENUTUP	63
5.1. Kesimpulan	63
5.2. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Analisis SWOT	27
Tabel 3.2. Analisis SWOT (lanjutan tabel 3.1).....	28
Tabel 3.4. Naskah Company Profile	38
Tabel 3.5. Naskah Company Profile (lanjutan tabel 3.4).....	39
Tabel 4.1. Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Diagram Multimedia	13
Gambar 2.2. Tahap pengembangan Multimedia.....	18
Gambar 2.3. Flowchart View	20
Gambar 2.4. Struktur Navigasi linier navigation model	21
Gambar 2.5. Struktur Navigasi Hierarchical Model	21
Gambar 2.6. Struktur Navigasi Spoke-and-hub Model	22
Gambar 2.7. Struktur Navigasi Full Web Model	23
Gambar 3.1. Struktur Hierarki	37
Gambar 3.2. Sketsa Halaman Intro	39
Gambar 3.3. Sketsa Halaman Branda	40
Gambar 3.4. Sketsa Halaman Profil.....	40
Gambar 3.5. Sketsa Halaman Fasilitas	41
Gambar 3.6. Sketsa Halaman Galeri.....	43
Gambar 3.8. Sketsa Halaman Kontak	44
Gambar 4.1. Membuat Tombol Adobe Flash CS3 Profesional	46
Gambar 4.2. Jendela Time Line Adobe Flash CS3 Profesional	46
Gambar 4.3. Publish Setting	48
Gambar 4.4. Pemberian Backsound.....	50
Gambar 4.5. Tampilan Publish Setting.....	51
Gambar 4.6. Tampilan Nero	51
Gambar 4.7. Tampilan Final Burn Setting.....	52
Gambar 4.8. Tampilan Halaman Intro	56
Gambar 4.9. Tampilan Halaman Branda	57
Gambar 4.10. Tampilan Halaman Profil.....	58
Gambar 4.11. Tampilan Halaman Fasilitas.....	59
Gambar 4.12. Tampilan Halaman Harga	60
Gambar 4.13. Tampilan Halaman Galeri	61
Gambar 4.14. Tampilan Halaman Kontak	61

INTISARI

Multimedia merupakan salah satu alat untuk mempermudah dalam penyampaian informasi dalam bentuk audio atau video. Multimedia memungkinkan manusia bisa berinteraksi langsung dengan komputer melalui gambar, teks, audio, animasi dan video. Multimedia juga menghasilkan sesuatu yang lebih menarik, sebagai contoh multimedia dapat di gunakan untuk membuat media interaktif, untuk keperluan persentasi, mendesain majalah, membuat animasi dan banyak lagi yang lainnya.

Empat R Futsal merupakan salah satu tempat futsal di Yogyakarta yang terletak di Jl. Parangtriris No. 161 Yogyakarta, dengan berbagai promosi dan publikasi untuk memberikan informasi tentang Empat R Futsal kepada masyarakat luas terutama di Yogyakarta.

Cara promosi ini di rasakan masih kurang efektif untuk mencapai target pemasaran sehingga perlu di buat kan suatu cara promosi dengan menggunakan media interaktif, oleh karena itu dalam proses perancangan media interaktif harus dilakukan dengan konsep dan strategi yang matang untuk menghasilkan desain yang menarik, komunikatif, menciptakan kesan modern dan eksklusif sehingga dapat mencapai tujuan perancangan. Multimedia dengan bentuk media interkatif bertujuan agar memudahkan para konsumen untuk mengetahui berita informasi-informasi.

Kata Kunci : Media Interaktif, Promosi, Sekolah

ABSTRACT

Multimedia is one of the tools to simplify the delivery of information in the form of audio or video. Multimedia allows humans to interact directly with the computer through images, text, audio, animation and video. Multimedia also produces something more interesting, for example, multimedia can be used to create interactive media, for purposes of presentation, design magazines, create animations, and much more.

Empat R Futsal is one of the futsal in Yogyakarta, located in Jl. No. Parangtriris. 161 Yogyakarta, with various promotions and publications to provide information about the Empat R Futsal to the general public, especially in Yogyakarta.

The way this campaign is still felt less effective in achieving marketing targets that need to Generate a way of promotion using interactive media, and therefore in the process of designing interactive media to do with the concepts and strategies that mature to produce an attractive design, communicative, creating the impression modern and exclusive so as to achieve design goals. Multimedia interkatif media form aims to make it easier for consumers to find news information.

Keywords: *Interactive Media, Promotion, School*

