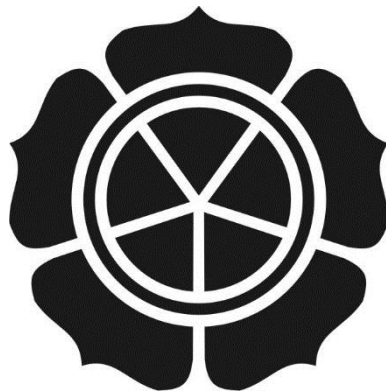


**PERANCANGAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PENDUKUNG PROMOSI DI RICKY GALLERY KARDULUK SUMENEP
MADURA**

SKRIPSI



disusun oleh

Syaiful

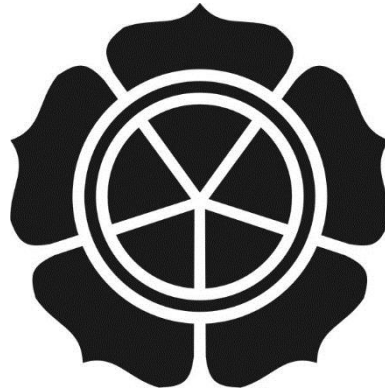
10.12.4842

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PENDUKUNG PROMOSI DI RICKY GALLERY KARDULUK SUMENEP
MADURA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana SI
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Syaiful

10.12.4838

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PENDUKUNG PROMOSI DI RICKY GALLERY KARDULUK
SUMENEP MADURA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Syaiful
10.12.4842**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Oktober 2013

Dosen Pembimbing

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PENDUKUNG PROMOSI DI RICKY GALLERY KARDULUK
SUMENEP MADURA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Syaiful

10.12.4842

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK.190302107

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Sidiq Wahyu Surya W., M.Kom
NIK. 190000018

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Juli 2014



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya didalam skripsi ini 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.

Yogyakarta, 08 Juni 2014

Syaiful
(10.12.4842)

MOTTO

- Sesungguhnya Allah SWT tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri (Q.S Ar-Ra'd :11)
- Melakukan suatu pekerjaan harus dibarengi dengan niat yang ikhlas, insya Allah berkah
- Selalu bersyukur dengan apa yang telah diberikan oleh yang kuasa, jangan pernah mengeluh apa yang telah diberi
- Membuang waktumu untuk melakukan hal yang tidak berguna dapat menghancurkan masa depanmu
- Jangan pernah membuang waktu, pergunakanlah waktu semaksimal mungkin
- Semua akan indah pada waktunya ☺

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang berperan penting dalam penyelesaian Skripsi ini:

1. Untuk keluargaku Tercinta :

H. Tahir (Bapak),

Hj. sumiati (Ibu),

(Saudara-saudariku)

Lukman Tahir,

Silvi Tahir,

Rizki Tahir,

Hidir Huzair Tahir, dan Hikmal Tahir

Yang tanpa putus-putusnya memberi semangat dan do'a untuk menyelesaikan skripsi ini.

2. Untuk para sahabatku Syarif Putra, Stevy Rustam, Abdul Hamid, Yuda Setiawan, Hambali Tamher, Amry, Wulan, Adam, Very, Amhel, yuda, sulastri, amel, susan, ghanti, sony, teman kost Ronaldo, teman-teman S1-SI-06 dan untuk semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak atas dukungan, do'a dan bantuannya selama ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr, Wb

Segala puji bagi ALLAH SWT yang telah memberikan penulis nikmat hidup, nikmat sehat, nikmat iman dan nikmat islam, sholawat serta salam bagi Nabi Muhammad SAW beserta sahabat-sahabatnya yang telah mengajarkan kehidupan yang penuh rahmat dan barokah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul : “PERANCANGAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PROMOSI DI RICKY GALLERY KARDULUK SUMENEP MADURA ”, sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Skripsi ini di susun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan sebagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat,penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. DR. M. Suyanto, MM. Selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno,MM. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK ”AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah sabar dalam memberikan petunjuk, arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Bapak A. Zarnudji Basri. BA yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di Ricky Gallery Karduluk Sumenep Madura.
6. Kedua orangtua, saudara-saudaraku dan para sahabat yang memberikan bantuan doa dan semangat.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu baik dukungan moral maupun materi, pikiran dan tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Saran dan kritik yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 08 Juli 2014

Penyusun

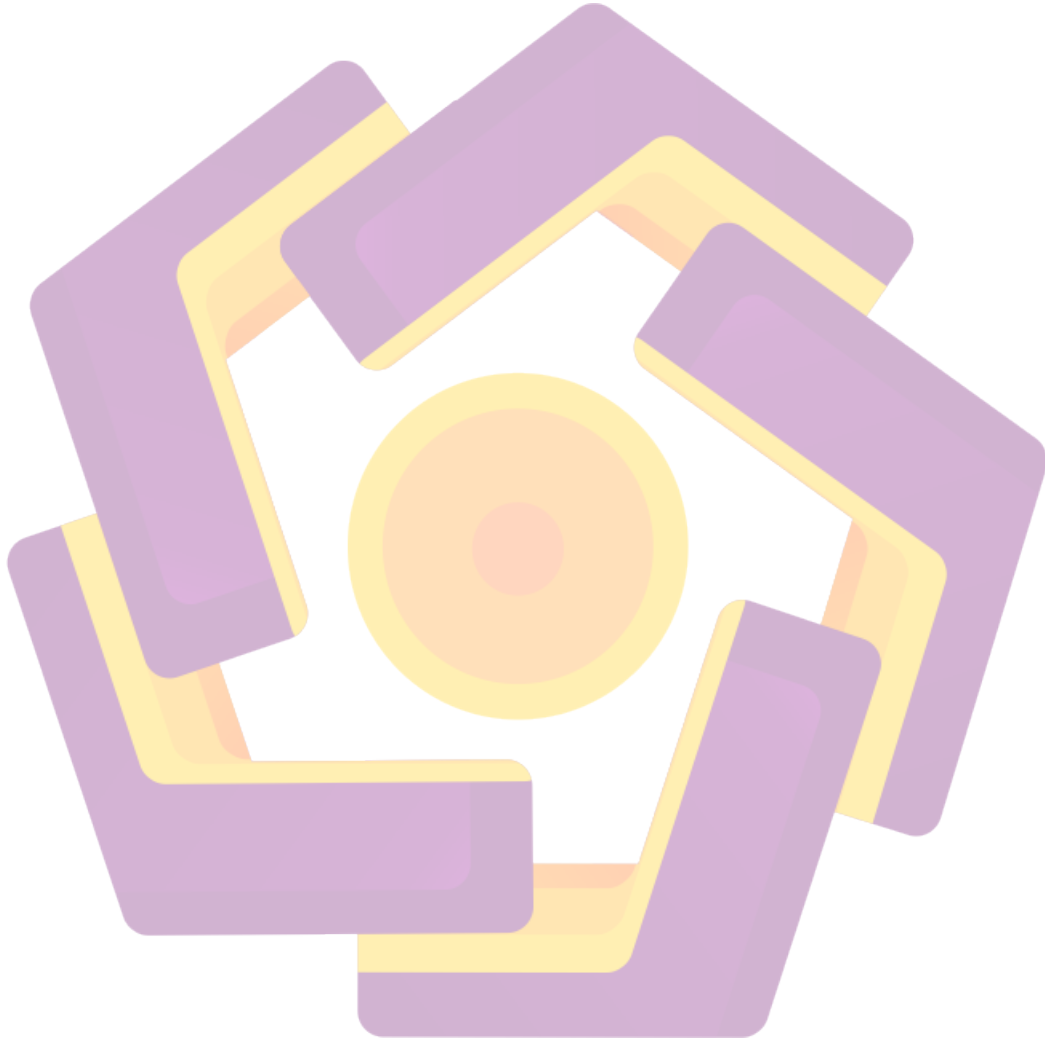
DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat penelitian	4
1.6 Metode penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Multimedia.....	8
2.2 Jenis Multimedia.....	9
2.2.1 Multimedia Linier	10
2.2.2 Multimedia Interaktif	10
2.3 Elemen-Element Multimedia	10
2.3.1 Teks.....	10
2.3.2 Grafis.....	11
2.3.3 Bunyi.....	11
2.3.4 Video.....	11

2.3.5	Animasi	11
2.4	Struktur Multimedia.....	12
2.4.1	Struktur Linier.....	12
2.4.2	Struktur Herarki	12
2.4.3	Struktur Piramida	13
2.4.4	Struktur Pola	13
2.5	Tahapan Pengembangan Multimedia.....	14
2.5.1	Konsep (<i>cincept</i>).....	15
2.5.2	Perancangan (<i>design</i>)	16
2.5.3	Pengumpulan Bahan (<i>material collecting</i>).....	17
2.5.4	Pembuatan (<i>assembly</i>).....	18
2.5.5	Pengujian (<i>testing</i>)	18
2.5.6	Distribusi.....	19
2.6	Pengertian Promosi dan <i>Gallery</i>	19
2.6.1	Promosi	19
2.6.2	<i>Gallery</i>	20
2.7	Aplikasi Multimedia Untuk Mendukung Promosi.....	20
2.8	Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	21
2.9	Perangkat Lunak Yang Digunakan	21
2.9.1	Adobe Flash Profesional CS3	22
2.9.2	Adobe Photoshop CS3	24
2.9.3	Corel.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		27
3.1	Gambaran Umum Perusahaan.....	27
3.1.1	Sejarah Singkat Berdirinya <i>Ricky Gallery</i>	27
3.1.2	Visi dan Misi.....	27
3.1.3	Tujuan <i>Ricky Gallery</i>	28
3.1.4	Struktur Organisasi	28
3.1.5	Jenis Produk <i>Ricky Gallery</i>	30
3.2	Analisis Sistem.....	31
3.3	Analisis Masalah.....	31
3.4	Analisis PIECES	32
3.4.1	Analisis Kinerja.....	32

3.4.2	Analisis Informasi	33
3.4.3	Analisis Ekonomi	34
3.4.4	Analisis Keamanan	35
3.4.5	Analisis Efisiensi.....	36
3.4.6	Analisis Pelayanan	36
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	37
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	38
3.6	Analisis Kelayakan Sistem.....	39
3.6.1	Analisis Kelayakan Teknologi	39
3.6.2	Analisis Kelayakan Operasional	39
3.6.3	Analisis Kelayakan Hukum	40
3.6.4	Kelayakan Ekonomi	40
3.7	Perancangan	44
3.7.1	Merancang konsep	44
3.7.2	Merancang Desain.....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Implementasi Sistem	56
4.1.1	Skema pembuatan <i>company profile</i> Ricky Gallery	56
4.1.2	Pengeditan Background	57
4.1.3	Pembuatan Aplikasi Dengan Adobe Flash CS3 Professional	58
4.2	Manual Program.....	72
4.2.1	Halaman Intro	72
4.2.2	Halaman <i>Home</i>	73
4.2.3	Halaman <i>About</i>	74
4.2.4	Halaman Produk.....	76
4.2.5	Halaman Video	79
4.2.6	Halaman <i>Gallery</i>	80
4.2.7	Halaman <i>Contact</i>	82
4.3	Menggunakan Media CD (<i>Compact Disk</i>).....	84
4.4	Pengujian Sistem.....	84
4.5	Menggunakan Sistem.....	92
4.6	Memelihara Sistem	93

4.6.1	Pemeliharaan Sistem (Isi CD Interaktif).....	93
4.6.2	Pemeliharaan Media.....	94
BAB V PENUTUP.....		95
5.1	kesimpulan	95
5.2	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....		97



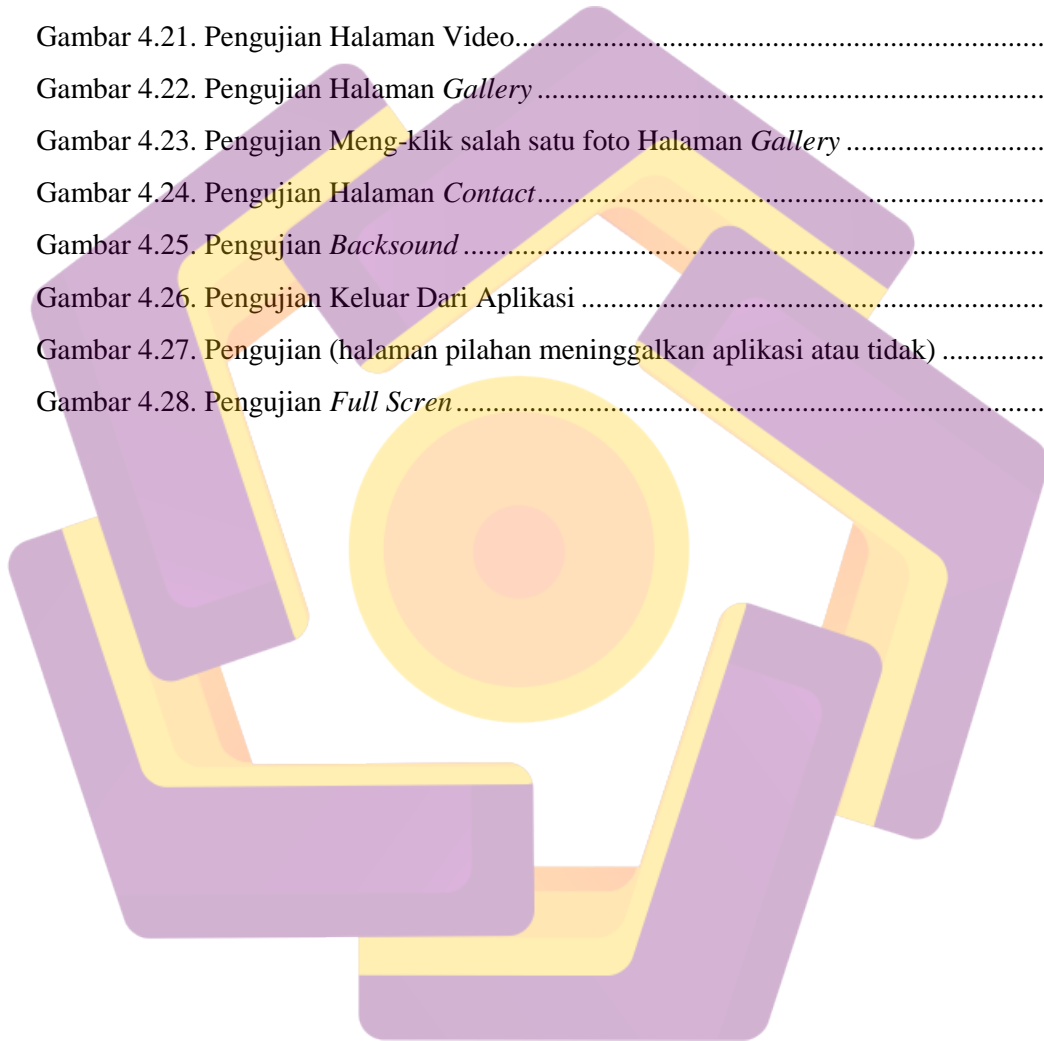
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kinerja	33
Tabel 3.2 Analisis Informasi	34
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	35
Tabel 3.4 Analisis Keamanan	36
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	36
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan	37
Tabel 3.7 Kebutuhan <i>software</i>	38
Tabel 3.8 Kebutuhan <i>hardware</i>	38
Tabel 3.9 Kebutuhan <i>Brainware</i>	39
Tabel 3.10 Rincian Biaya dan Manfaat	41
Tabel 3.11 Hasil Perhitungan Rincian Biaya dan Manfaat	44
Gambar 3.1 Struktur Hierarki	46
Tabel 4.1. <i>File</i> Yang dimasukkan ke Dalam Abode Flash CS3	60
Tabel 4.2. Tombol-tombol Yang terdapat didalam Aplikasi Interaktif <i>Ricky Gallery</i>	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	12
Gambar 2.2 Struktur Herarki	13
Gambar 2.3 Struktur Piramida	13
Gambar 2.4 Struktur Pola	14
Gambar 2.5 Keterangan Icon Struktur Sistem Informasi Multimedia	14
Gambar 2.6 Tahap Pengembangan Multimedia	15
Gambar 2.8 Adobe Photoshop CS3	24
Gambar 2.9 CorelDRAW X5	26
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Ricky <i>Gallery</i>	28
Gambar 3.1 Struktur Hierarki	46
Gambar 3.2 <i>Scene</i> Openeing	48
Gambar 3.3 <i>Scene</i> Home	48
Gambar 3.4 <i>Scene</i> About	49
Gambar 3.5 <i>Scene</i> Produk	51
Gambar 3.6 <i>Scene</i> Video	52
Gambar 3.7 <i>Scene</i> Gallery	53
Gambar 3.8 <i>Scene</i> Contact	54
Gambar 4.2 Pembuatan Bacround	57
Gambar 4.3 Mengatur Ukuran Aplikasi	59
Gambar 4.4 <i>Saving File</i>	70
Gambar 4. 5. Publish Setting	71
Gambar 4.6. Halaman Intro	72
Gambar 4.7. Halaman <i>Home</i>	73
Gambar 4.8. Halaman <i>About</i>	75
Gambar 4.9. Halaman Produk	77
Gambar 4.10. Halaman Video	79
Gambar 4.11. Halaman <i>Gallery</i>	81
Gambar 4.12. Halaman <i>Contact</i>	82
Gambar 4.13. Membuat <i>File Auto Run</i>	84
Gambar 4.14 Pengujian Halaman Intro	86

Gambar 4.15. Pengujian Halaman <i>Home</i>	86
Gambar 4.16. Pengujian Halaman <i>About</i>	87
Gambar 4.17. Pengujian Halaman Visi dan Misi.....	87
Gambar 4.18. Pengujian Halaman Produk.....	88
Gambar 4.19. Pengujian Halaman Ukiran	88
Gambar 4.20. Pengujian Meng-klik Salahsatu Produk Kain Batik.....	89
Gambar 4.21. Pengujian Halaman Video.....	89
Gambar 4.22. Pengujian Halaman <i>Gallery</i>	90
Gambar 4.23. Pengujian Meng-klik salah satu foto Halaman <i>Gallery</i>	90
Gambar 4.24. Pengujian Halaman <i>Contact</i>	91
Gambar 4.25. Pengujian <i>Backsound</i>	91
Gambar 4.26. Pengujian Keluar Dari Aplikasi	91
Gambar 4.27. Pengujian (halaman pilahan meninggalkan aplikasi atau tidak)	92
Gambar 4.28. Pengujian <i>Full Scren</i>	92



INTISARI

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, menyebabkan multimedia memiliki peranan penting dalam setiap kehidupan. Salah satu bentuk peran multimedia yang paling nyata adalah sebagai sebuah media promosi bagi perusahaan atau untuk memperkenalkan identitas perusahaan (*company profile*). Hal ini merupakan media komunikasi untuk memperkenalkan dan mempublikasikan karakteristik, visi – misi , dan citra sebuah perusahaan.

Ricky Gallery merupakan salah satu perusahaan bergerak dibidang kesenian yang terletak di Karduluk Pragaan Sumenep Madura. Berdiri pada tahun 1985 Ricky Galeri mampu menjadi satu-satunya perusahaan yang memadukan dua seni yang berbeda yakni batik tulis dan ukir. Semakin tingginya tingkat persaingan dibidang yang sama mendorong rickly gallery untuk lebih memperkenalkan diri melalui media presentasi yang lebih digital serta adanya keinginan untuk meningkatkan citra perusahaan menjadi landasan perancangan company profile perusahaan yang bersangkutan. Disamping itu adalah untuk memperbaiki presentasi identitas perusahaan yang sebelumnya masih menggunakan media-media yang bersifat manual. Barupa banner, spanduk, kartu nama yang berimpikasi lemahnya administrasi, pemborosan tenaga, biaya, penyajian yang buruk dan pelayanan yang kurang optimal.

Pada penerapannya. dengan *company profile* yang lebih baik dan interaktif diharapkan memperbaiki kekurangan pada identitas perusahaan RICKY GALLERY sebelumnya, dan meningkatkan kekuatan (*strength*)-nya sehingga hasil perancangan sedapat mungkin mendekati keadaan ideal yang diharapkan berdasarkan keinginan dan kebutuhan perusahaan.

Kata Kunci : Ricky Gallery, Multimedia

ABSTRACT

Along with the development of technology that is increasingly rapidly, causing the multimedia has an important role in every life. One of the most real multimedia role is as a media promotion for the company or to introduce corporate identity (company profile). This is a communication medium for introducing and publicizing the characteristics, the vision, mission, and the image of a company.

Ricky Gallery is one of the companies engaged in the arts, located in Karduluk Pragaan Sumenep Madura. Founded in 1985, Ricky Gallery capable of being the only company that combines two different art carving and batik. The increasing level of competition in the field are the same drive rickly Gallery to better introduce themselves through more digital media presentations as well as a desire to improve the company's image is becoming a cornerstone of the design company profile the company calls. Beside that, is to improve the presentation of the previous corporate identity are still using media that is the manual. In the form of banners, banners, business cards, which have a weak administration relations, waste of effort, cost, and rendering a service of less than optimal.

On its application. with a better company profiles and interactive are expected to fix shortcomings on corporate identity RICKY GALLERY before, and increase the power of strength so that the results of the design as much as possible close to the ideal state that expected based on the wants and needs of the company.

Keyword : *Ricky Gallery, Multimedia*