

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI CD INTERAKTIF COMPANY  
PROFILE SIMOEH CAR LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rachmad Nur Rivai**

**08.12.3241**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI CD INTERAKTIF COMPANY  
PROFILE SIMOEH CAR LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Rachmad Nur Rivai**

**08.12.3241**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI CD INTERAKTIF COMPANY  
PROFILE SIMOEH CAR LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rachmad Nur Rivai**

**08.12.3241**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing  
pada tanggal 27 Juli 2013

Dosen Pembimbing,



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

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI CD INTERAKTIF COMPANY PROFILE SIMOEH CAR LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rachmad Nur Rivai**

**08.12.3241**

telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 27 November 2013

#### Susunan Dewan Penguji

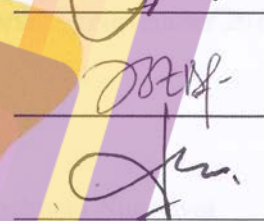
Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

Yuli Astuti, M.Kom  
NIK. 190302146

Sudarmawan, M.T  
NIK. 190302035

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Desember 2013

**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 ini dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di satu institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dari/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 November 2013

Rachmad Nur Rivai  
NIM 08.12.3241

## **MOTTO**

“Tidak cukup satu kali gagal untuk mencapai kesuksesan”

(RNRivai)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah S.W.T. atas semua rahmat, karunia, taufiq, hidayah dan inayah-Nya, sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini diajukan sebagai syarat kelulusan Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Dengan sepenuh hati skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Ayah dan Ibu. Terima kasih atas motivasi dan doa restunya.
- Untuk teman - teman *MijilWood* (Jasa Dwiyuga, Lendy, Rido, Iqin dll) terimakasih sudah membuat saya ada, kalian memang orang – orang hebat.
- Keluarga besar Potrait AMIKOM, terimakasih sindiran-sindiran nya yang saya jadikan cambuk motivasi tersendiri.
- Teman kelas S1 Si H 2008, terima kasih motivasinya, akhirnya saya bisa mengejar kalian yang terlebih dahulu mendapat gelar S.Kom.
- Terimakasih untuk Gilang Willastra, Sigit Aji S dll.

Rachmad Nur Rivai

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur pada Allah SWT, pemilik segala ilmu pengetahuan dan penguasa alam beserta isinya, atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI CD INTERAKTIF COMPANY PROFILE SIMOEH CAR LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI”**, Penulisan skripsi ini dimaksudkan guna memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryanto, Drs, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei Kurniawan , M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan skripsi ini.
4. Bapak ibu dosen dan seluruh staf dan pegawai di jurusan Sistem Informasi yang telah membimbing dan menjadi bagian pembelajaran diri selama studi.



5. Terima kasih kepada kedua orang tuaku, yang telah membantuku dalam segala hal.

6. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam pelaksanaan skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun. Atas saran dan kritiknya, penulis mengucapkan banyak terima kasih.



Yogyakarta, 27 November 2013  
Penulis

Rachmad Nur Rivai

## DAFTAR ISI

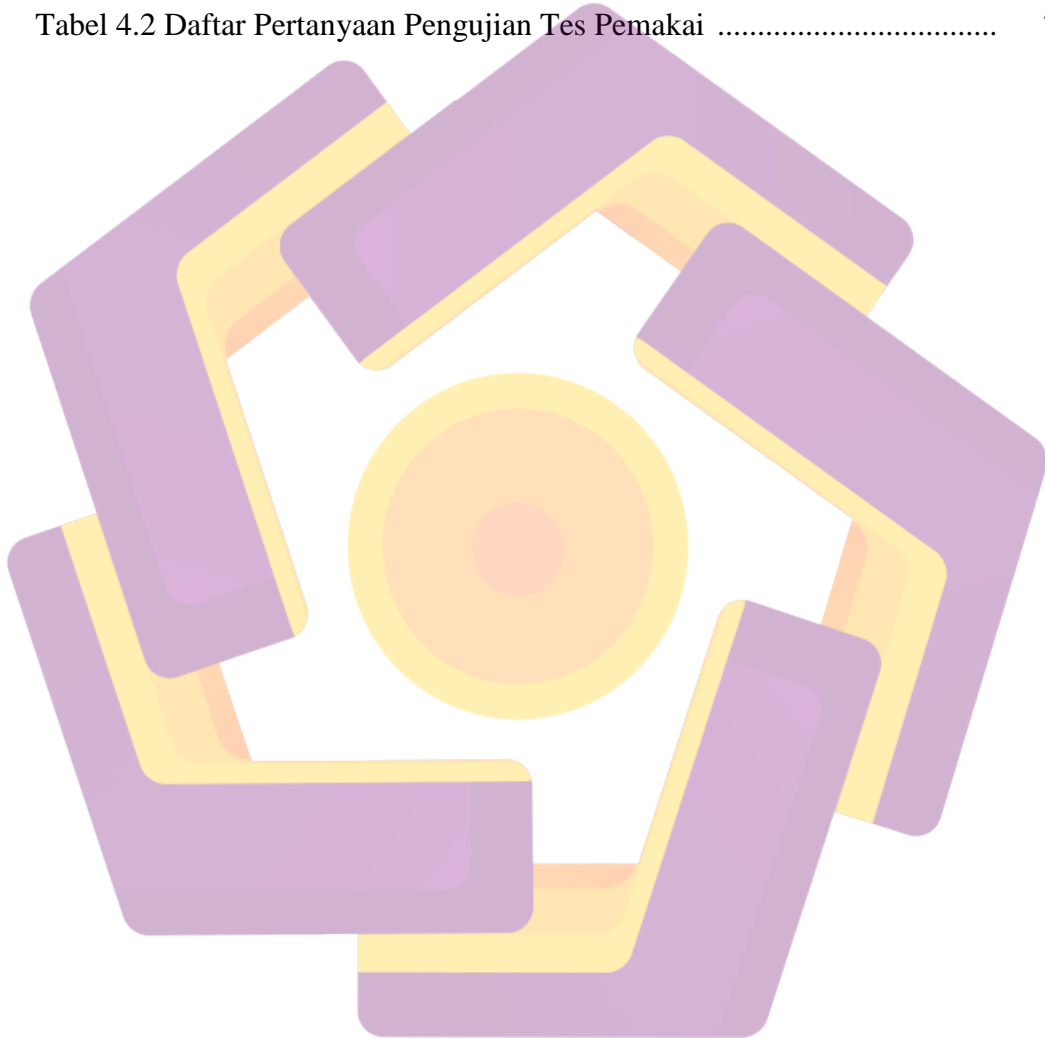
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
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 Pengumpulan Data .....	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan .....	5
1.8 Rencana Kegiatan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Multimedia .....	8
2.2 Jenis Multimedia .....	10
2.2.1 Multimedia Linier .....	10
2.2.2 Multimedia Interaktif .....	10
2.3 Elemen - Elemen 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 .....	12
2.4	Tahap Pengembangan Multimedia .....	12
2.4.1	Konsep ( <i>concept</i> ) .....	13
2.4.2	Perancangan ( <i>design</i> ) .....	14
2.4.2.1	Penguraian .....	15
2.4.2.2	Pemodelan .....	15
2.4.2.3	<i>Scripting</i> .....	18
2.4.3	Pengumpulan Bahan ( <i>material collecting</i> ) .....	18
2.4.4	Pembuatan ( <i>assembly</i> ) .....	19
2.4.5	Pengujian ( <i>testing</i> ) .....	20
2.4.6	Distribusi .....	20
2.5	Definisi CD Interaktif .....	20
2.6	Pengertian Promosi .....	24
2.7	Aplikasi Multimedia Untuk Mendukung Promosi .....	25
2.8	Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia .....	26
2.9	Software yang Digunakan .....	26
2.9.1	Adobe Flash CS3 .....	26
2.9.2	Adobe Audition 1.5 .....	27
2.9.3	Adobe Photoshop CS3 .....	28
2.9.4	CorelDrawX5 .....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>30</b>
3.1	Analisis Sistem .....	30
3.1.1	Analisis Kelemahan .....	30
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	32
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	32
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Nonfungsional .....	33
3.1.3	Analisis Kelayakan .....	35
3.1.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	35

3.1.3.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	36
3.1.3.3	Analisis Kelayakan Operasional .....	36
3.2	Perancangan .....	36
3.2.1	Mendefinisikan Masalah .....	36
3.2.2	Merancang Konsep .....	36
3.2.3	Merancang Isi .....	37
3.2.4	Merancang Naskah .....	40
3.2.5	Merancang Grafik .....	46
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>54</b>
4.1	Memproduksi Sistem .....	54
4.1.1	Pengolahan Grafik .....	55
4.1.2	<i>Import Image</i> .....	56
4.1.3	<i>Import Suara</i> .....	57
4.1.4	Pembuatan Animasi .....	57
4.1.5	Membuat <i>File Executable</i> .....	60
4.1.6	Membuat <i>File AutoRun</i> .....	61
4.1.7	Pembahasan .....	62
4.2	Implementasi Tampilan Program .....	66
4.3	Melakukan Uji Coba Sistem .....	69
4.4	Melakukan Tes Pemakai .....	71
4.5	Pemeliharaan Sistem .....	73
4.5.1	Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	74
4.5.2	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	75
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>		<b>76</b>
5.1	Kesimpulan .....	76
5.2	Saran .....	77
DAFTAR PUSTAKA .....		79
LAMPIRAN .....		80

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan .....	7
Tabel 3.1 Strategi Analisis SWOT .....	31
Tabel 3.2 Merancang Naskah .....	40
Tabel 4.1 <i>Black Box Testing</i> .....	71
Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan Pengujian Tes Pemakai .....	73



## DAFTAR DIAGRAM

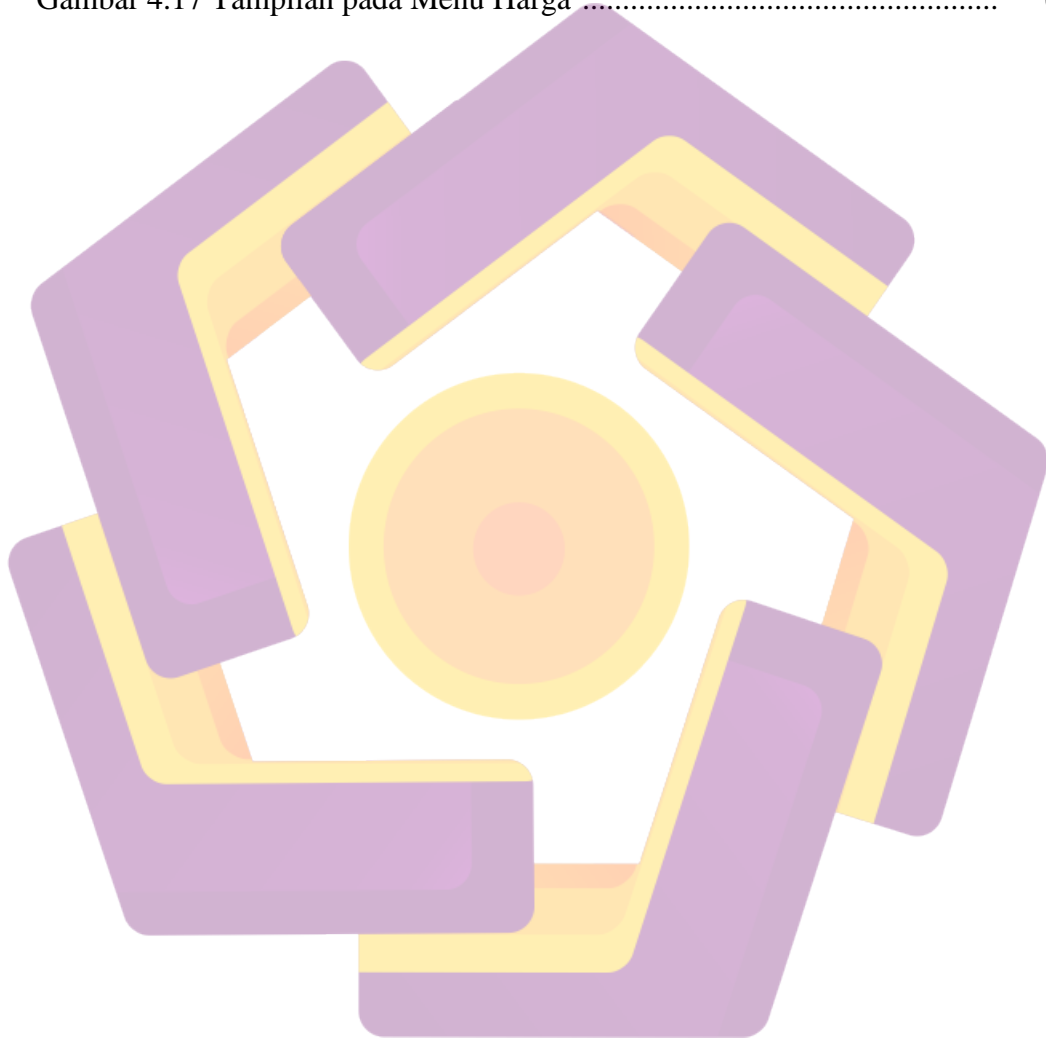
Diagram 3.1 Struktur Hierarki Aplikasi Multimedia .....	38
Diagram 4.1 Alur Proses Produksi Aplikasi .....	54



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia .....	8
Gambar 2.2 Tahap Pengembangan Multimedia .....	13
Gambar 2.3 Desain Struktur Navigasi <i>Linier model</i> .....	16
Gambar 2.4 Struktur Navigasi <i>Hierarchical Model</i> .....	17
Gambar 2.5 Struktur Navigasi <i>Spoke-And-Hub-Model</i> .....	17
Gambar 2.6 Struktur Navigasi <i>Full Web Model</i> .....	18
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Flash Profesional CS3 .....	27
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Audition 1.5 .....	28
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	28
Gambar 2.10 Tampilan CorelDrawX5 .....	29
Gambar 3.1 Rancangan Intro .....	46
Gambar 3.2 Rancangan Menu Utama .....	47
Gambar 3.3 Rancangan Menu Profil .....	48
Gambar 3.4 Rancangan Menu Product .....	49
Gambar 3.5 Rancangan Menu Galeri .....	50
Gambar 3.6 Rancangan Menu Franchise .....	51
Gambar 3.7 Rancangan Menu Simulasi .....	52
Gambar 3.8 Rancangan Menu Harga .....	53
Gambar 4.1 Tampilan Proses Pembuatan Background .....	55
Gambar 4.2 Tampilan Proses Pembuatan Tombol .....	55
Gambar 4.3 Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS3 .....	56
Gambar 4.4 Import Gambar ke <i>Library</i> .....	56
Gambar 4.5 Import Suara ke <i>Library</i> .....	57
Gambar 4.6 Membuat animasi <i>montion tween</i> .....	58
Gambar 4.7 Membuat animasi <i>Slideshow foto</i> .....	59
Gambar 4.8 Membuat animasi tombol <i>rollover</i> .....	60
Gambar 4.9 Membuat File <i>Executable</i> .....	61
Gambar 4.10 Tampilan di Akhir Intro .....	66
Gambar 4.11 Tampilan pada Menu Utama .....	66

Gambar 4.12 Tampilan pada Menu Profil .....	67
Gambar 4.13 Tampilan pada Menu Product .....	67
Gambar 4.14 Tampilan pada Menu Galeri .....	67
Gambar 4.15 Tampilan pada Menu Franchise .....	68
Gambar 4.16 Tampilan pada Menu Simulasi .....	68
Gambar 4.17 Tampilan pada Menu Harga .....	68





## INTISARI

Perkembangan teknologi pada saat ini sudah sangat berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang sudah sangat maju dan modern, Semua kegiatan dalam bidang apapun di lakukan dengan menggunakan teknologi yang semakin canggih,dan beberapa usaha pun sudah menggunakan komputer sebagai media promosi dan informasi,karena sangat efektif untuk melakukan pekerjaan, Simoeh Car Leather merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa spesialisasi pembuatan dan pemasangan interior mobil. beralamatkan di Jl. Palagan Tentara Pelajar No.78 ,nama Simoeh Car Leather sudah tidak asing lagi di telinga ,dan juga sudah cukup terkenal di beberapa daerah di pulau jawa, selama ini di Simoeh Car Leather masih menggunakan Microsoft Power Point sebagai media promosi ,informasi,dan presentasi,terkadang itu sudah terlihat kuno untuk sebuah perusahaan.

Untuk tidak ketinggalan zaman dan mengikuti perkembangan teknologi, ada baiknya perusahaan seperti Simoeh Car Leather menggunakan sebuah media yang lebih modern dan efektif sebagai media promosi dan informasi ,salah satunya company profile yang berbasis flash, karena dengan flash kita biasamembuat variasi dari materi promosi dan informasi untuk lebih menarik di mata konsumen.

Pada pembuatan Company Profile berbasis flash ini ,penulis memberi saran untuk Simoeh Car Leather untuk menggunakan system informasi ini karena sangat baik digunakan untuk membantu dalam memikat dan mempermudah promosi dan presentasi pada saat memperkenalkan perusahaan kepada konsumen.

**Kata kunci :** Teknologi ,promosi,informasi,company profile,flash

## **ABSTRACT**

*Current developments in technology have greatly expanded along with the times is already very advanced and modern, All activities in any field is done by using increasingly sophisticated technology, and some businesses were already using the computer as a media campaign and information, because it is very effective to do the job, Simoeh Car Leather is a company specialized services engaged in the manufacture and installation of car interior and addressed Jl. Palagan Tentara Pelajar No.78, Simoeh Car Leather name is not foreign to ears, and well-known enough in some areas on the island of Java, during this Simoeh Car Leather still using Microsoft Powerpoint as a media campaign,information,and presentation, sometimes it has an ancient look for a company.*

*For up to date and keep up with technology, it helps companies like carrying around an ungainly Simoeh Car Leather a media that is more modern and effective as a media campaign and information, one of these flash-based company profile, because the flash we can make a variety of promotional materials and information to more attractive to consumers.*

*In making this flash-based Company Profile, the author gives suggestions for Simoeh Car Leather to use this information because the system is best used to assist in attracting and facilitate the promotion and presentation when introducing the company to the consumer.*

**Keyword :** *Technology,Promotion,Information,Company Profile,Flash*