

**PENERAPAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PEMBUATAN  
COMPANY PROFILE DAN SARANA PROMOSI PADA DISTRO  
AUTHEZZ BRAND**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Andri Hermawan                      10.02.7807**

**Setia Adi Djaelani                    10.02.7811**

**Chairul Imam Ardiyanto              10.02.7817**

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

**PENERAPAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PEMBUATAN  
COMPANY PROFILE DAN SARANA PROMOSI PADA DISTRO  
AUTHEZZ BRAND**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

**Andri Hermawan                      10.02.7807**

**Setia Adi Djaelani                      10.02.7811**

**Chairul Imam Ardiyanto                      10.02.7817**

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

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PENERAPAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM  
PEMBUATAN COMPANY PROFILE DAN  
SARANA PROMOSI PADA DISTRO  
AUTHEZZ BRAND**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

<b>Andri Hermawan</b>	<b>10.02.7807</b>
<b>Setia Adi Djaelani</b>	<b>10.02.7811</b>
<b>Chairul Imam Ardiyanto</b>	<b>10.02.7817</b>

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 7 November 2012

**Dosen Pembimbing,**



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

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PENERAPAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM  
PEMBUATAN COMPANY PROFILE DAN  
SARANA PROMOSI PADA DISTRO  
AUTHEZZ BRAND**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andri Hermawan**  
**10.02.7807**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 5 Juni 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302105**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 16 Juni 2013





**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PENERAPAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM  
PEMBUATAN COMPANY PROFILE DAN  
SARANA PROMOSI PADA DISTRO  
AUTHEZZ BRAND**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Setia Adi Djaelani**  
**10.02.7811**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 29 Mei 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190000001**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 16 Juni 2013



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PENERAPAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM  
PEMBUATAN COMPANY PROFILE DAN  
SARANA PROMOSI PADA DISTRO  
AUTHEZZ BRAND**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Chairul Imam Ardiyanto**

**10.02.7817**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 31 Mei 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Barka Satya, M.Kom**  
**NIK. 190302126**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190000001**

**Tanda Tangan**

*Barka Satya*

*Agus Purwanto*

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 16 Juni 2013




**KETUA TIM KAMIKOM YOGYAKARTA**



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini merupakan tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu instansi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 18 Juni 2013

Nama	NIM	Tanda Tangan
Andri Hermawan	10.02.7807	
Setia Adi Djaclani	10.02.7811	
Chairul Imam Ardiyanto	10.02.7817	

## MOTTO

Ingat Hanya pada Allah SWT apapun dan di manapun kita berada.

Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah sesuatu yang utama.

Berakit - rakit ke hulu, Berenang - renang Ketepian Bersakit - sakit dahulu, Bersenang - senang kemudian.

Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.

Jika kau tidak bangun besok, jika seperti itu, hari ini hari terakhirmu di bumi. apa kau akan bangga atas yang telah kaulakukan dalam hidup ini? karena jika kau tidak, kau sebaiknya mulai memikirkanya.

Tidak akan ada hasil tanpa kerja keras.

Uang akan datang dan pergi, kita tahu itu, Hal yang paling penting dalam hidup adalah selalu dengan orang - orang Di ruangan ini, Di sini, sekarang Seperti kalian.

(Andri Hermawan, Setia Adi Djaelani & Chairul Imam Ardiyanto)



## **PERSEMBAHAN**

**“Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga Tugas Akhir kami dapat terselesaikan”**

**“Untuk kedua orang tuaku yang telah memberikan segalanya untukku. Engkau sangat berarti dalam setiap langkah ku. Terima kasih atas pengorbanan yang selama ini engkau berikan Tanpa doa dan pengorbanan itu aku tak dapat seperti ini... mumumu”**

- ✓ **Terima kasih buat Ian & abang Kucing “ Satu Kata, Kalian Luar Biasa.!!”**
- ✓ **Dan untuk Keluarga kecilku, Kepala suku (Khaerul Umam), hindun (Deden Ade K), Rio bugil(Satriyo),Prof.Dr Hamam Salim, Ogix(Yanuar), dedek lisna, dedek ririh, Trimbil, unyu, ell diansyah..**
- ✓ **D3MI-02 (WC-UMUM VVIP) yang tidak bisa disebutkan satu persatu, saya senang dan bangga bisa menjadi bagian dari kalian, sungguh tak akan pernah hilang dari hatiku bahwa saya pernah kenal dan berbagi canda tawa dengan kalian..**
- ✓ **Dan buat semuanya saja yang kenal sama aku yang tidak bisa aku sebutin satu per satu. Terima kasih atas dukungan dan doa kalian semua..**

***Salam Andri Hermawan***

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Puji syukur saya panjatkan kehadirat-Mu ya Allah SWT atas segala rahmat yang telah Engkau berikan kepadaku hingga saat ini dan perlindungan-Mu selama ini yang selalu menyertaiku.

Untuk Kedua orang tuaku ( *Babe Sukardjo & Ennyak Siyami* )  
Terimakasih atas semua perhatian yang diberikan dan doa yang tak pernah henti kalian panjatkan untukku dan Kakak Pertama dan kedua saya *Coria kusmi kartini & Sofia Sakti Suryani* Terimakasih atas doa dan Supportnya.

Terimakasih buat teman - temanku..Sungguh tak ternilai harganya karena aku telah mengenal kalian..Jangan pernah lupa saya karena kegilaanku adalah hiburan buat kalian hehe.

Terimakasih buat Saudara Feri Wahyu Nugroho Selaku Pemilik Object “*AUTHEZZ BRAND*” Telah memperkenankan kami Untuk Memakai Objectnya.

Terimakasih buat Pak. Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom Selaku Pembimbing kami yang telah memberi kritik dan saran yang sangat membantu dalam pengerjaan kami.

Trimakasih buat Kelompokku Andri Hermawan & Chairul Imam Ardiyanto “ **You are the best partner** ”, dan untuk semua yang telah membantuku dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan banyak – banyak terima kasih.

(Setia Adi Djaelani / Tio)

## PERSEMBAHAN

**“Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga Tugas Akhir kami dapat terselesaikan”**

**“Terima kasih Bapak Kismadiyanto dan Bu Endang Sapriyani serta saudara-saudaraku atas semua perhatian yang diberikan dan doa yang tak pernah henti kalian panjatkan untukku”**

**“Terima kasih buat SEMUA TEMAN - TEMAN yaa”**

**“Terima kasih buat Saudara Feri Wahyu Nugroho Selaku Pemilik “*AUTHEZZ BRAND*” yang Telah memperkenalkan kami Untuk Memakai Nama tersebut diatas demi kelangsungan proyek tugas akhir kami”**

**“Terima kasih buat Pak. Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom Selaku Pembimbing kami yang telah memberi kritik dan saran yang sangat membantu dalam pengerjaan kami”**

**“Terima kasih buat Kakaks Ander & abang Kucing “ You are the best partner in the world and in the skull of darkness”, dan untuk simbah Temon (Khaerul Umam), hindun (Deden Ade K), Rio bugil(Satriyo), Prof Hamam Salim Wedi antoro, Togix(Yanuar), Shinoda(andiks ), lisna, ririh, Trimbil, unyu, ell diansyah, dan SEMUA PENGHUNI D3 MI 02 seapruh 03 yang bisa disebutkan satu persatu tetapi memakan banyak waktu sehingga tidak jadi dituliskan satu persatu yang telah membantu, yang telah mengganggu saya ucapkan banyak – banyak terima dan kasih. Kost green juga kata umam”**

**“Sampun”**

(Chairul Imam Ardianto / Ian)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat-NYA penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “ **Penerapan Teknologi Multimedia Dalam Pembuatan Company Profile Dan Sarana Promosi Pada Distro Authezz Brand** “

Tugas Akhir ini disusun dengan tujuan sebagai syarat kelulusan pada Program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tentu banyak hambatan yang penulis temui baik secara teknis maupun non teknis, sehingga tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

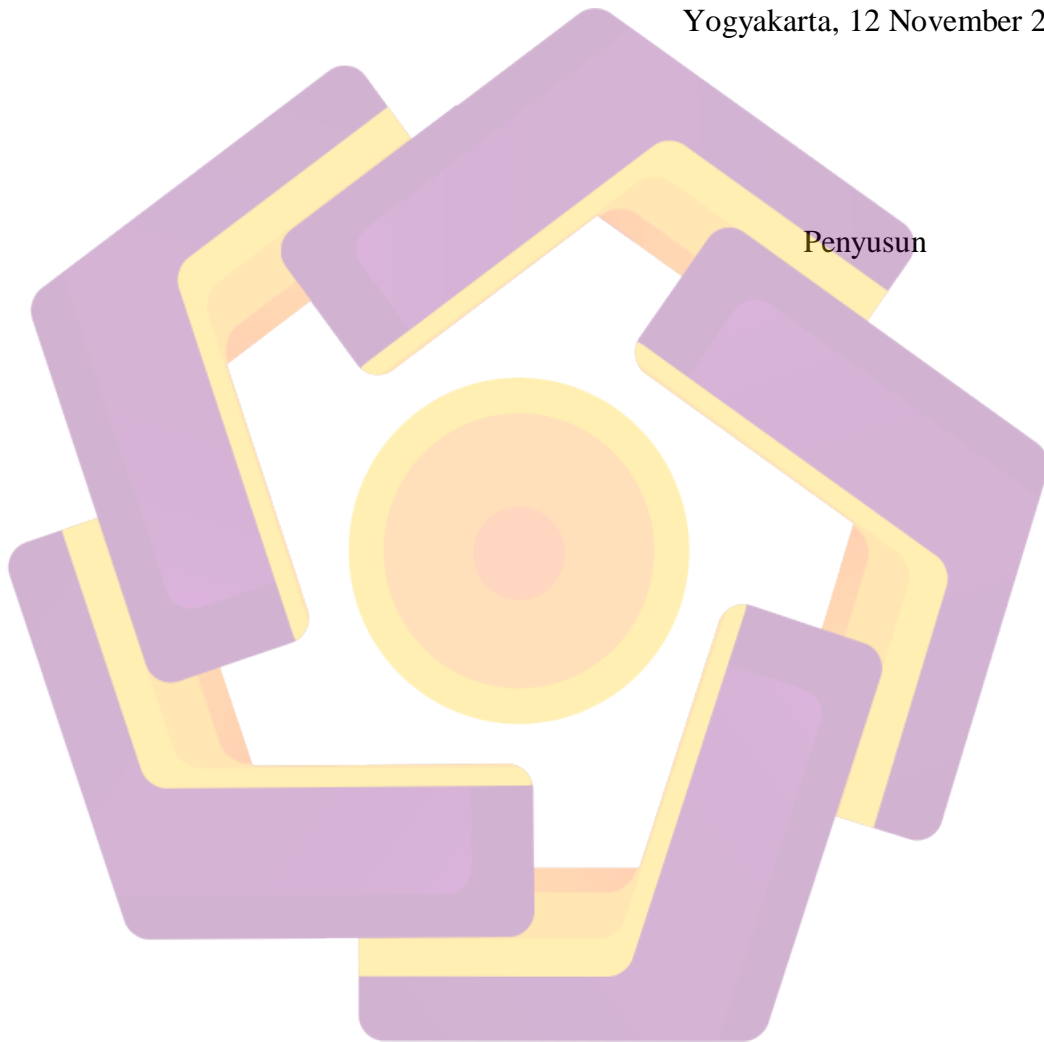
1. Bpk. Prof Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tini Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku ketua jurusan D3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bpk Mei P Kurniawan, M.kom selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Keluarga besar dirumah atas doa dan dukungannya.
5. Teman – teman yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang



membangun demi perbaikan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penyusun, pembaca dan yang membutuhkan.

Yogyakarta, 12 November 2012



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN PENGESAHAN .....	vi
PERNYATAAN .....	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
INTISARI.....	xxii
ABSTRACT .....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.2.1 Internal.....	4
1.4.2.2 Eksternal .....	4
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.5.1 Observasi .....	4
1.5.2 Wawancara.....	5
1.5.3 Studi Literatur .....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1.7 Jadwal Rencana Kegiatan.....	6

BAB II DASAR TEORI .....	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	8
2.1.1 Pengertian Multimedia .....	8
2.1.2 Objek-Objek Multimedia.....	8
2.1.2.1 Text.....	8
2.1.2.2 Grafik.....	9
2.1.2.3 Audio .....	9
2.1.2.4 Video .....	9
2.1.2.5 Animasi.....	10
2.1.3 Struktur Sistem Multimedia.....	10
2.1.3.1 Struktur Linear .....	11
2.1.3.2 Struktur Hirarki .....	11
2.1.3.3 Struktur Piramida .....	11
2.1.3.4 Struktur Polar .....	12
2.1.4 Pengembangan Sistem Multimedia.....	13
2.1.4.1 Mendefinisikan Masalah.....	14
2.1.4.2 Merancang Konsep.....	14
2.1.4.3 Merancang Isi.....	14
2.1.4.4 Merancang Naskah.....	14
2.1.4.5 Merancang Grafik .....	15
2.1.4.6 Memproduksi Sistem.....	15
2.1.4.7 Mengetes Sistem .....	15
2.1.4.8 Menggunakan Sistem .....	15
2.1.4.9 Memelihara Sistem.....	16
2.2 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	16
2.2.1 Adobe Director.....	16
2.2.2 Adobe Photoshop CS3.....	20
2.2.3 Corel Draw X5 .....	23
2.2.4 Adobe Soundbooth CS3 .....	24
2.2.5 Adobe After Effects .....	25

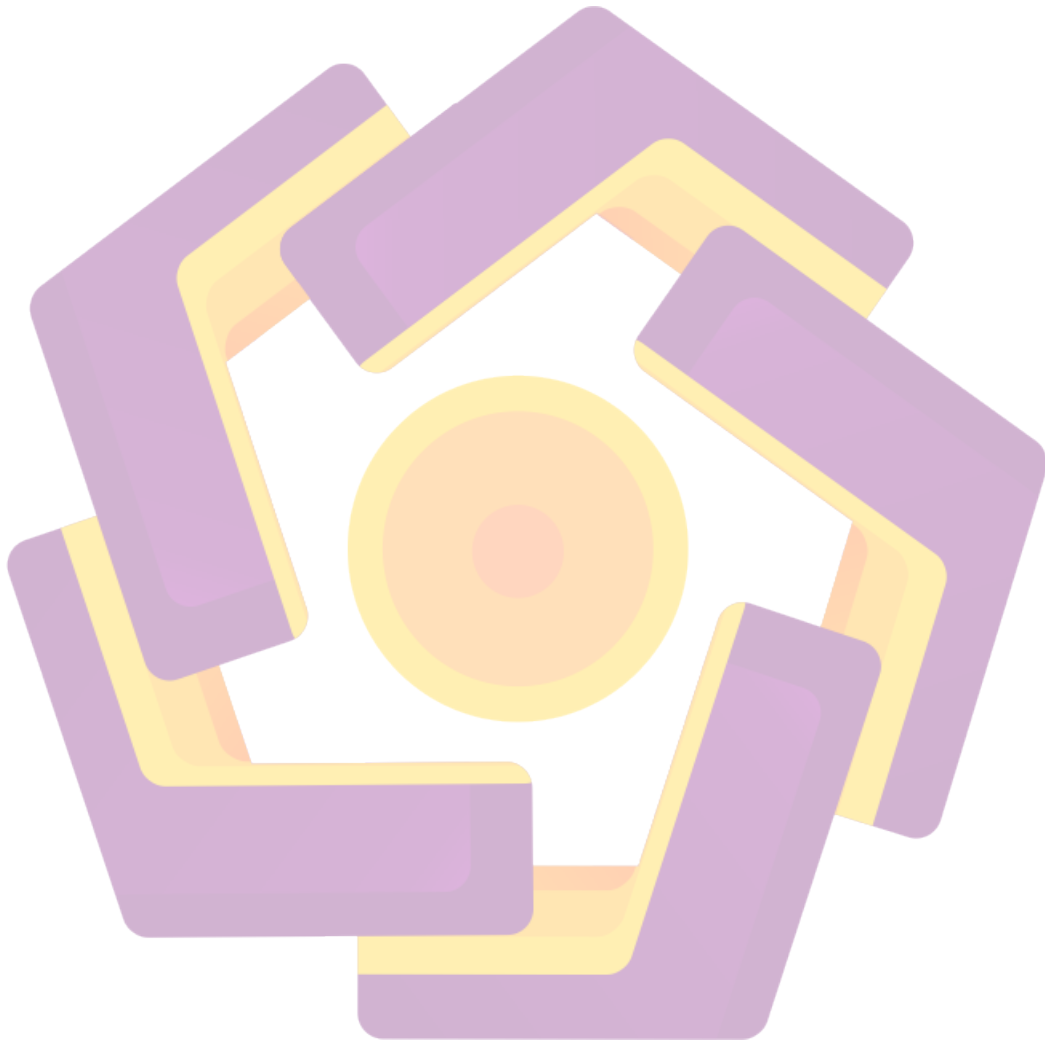
BAB III GAMBARAN UMUM.....	28
3.1 Sejarah Singkat Usaha .....	28
3.2 Tinjauan Usaha .....	29
3.3 Struktur Organisasi .....	30
3.4 Lokasi Tempat Usaha.....	31
3.5 Pengelolaan Usaha .....	31
3.5.1 Macam-Macam Desain.....	31
3.5.2 Proses Produksi Bahan Baku Kaos .....	32
3.5.3 Pengadaan Bahan Baku Kaos .....	32
3.6 Tenaga Kerja.....	33
3.7 Pemasaran Usaha .....	33
BAB IV PEMBAHASAN .....	34
4.1 Definisi Masalah .....	34
4.2 Merancang Konsep .....	34
4.3 Merancang Isi .....	35
4.4 Menulis Naskah .....	37
4.5 Merancang Grafik .....	41
4.5.1 Tampilan Pembuka.....	41
4.5.2 Tampilan Menu Utama.....	42
4.5.3 Tampilan Submenu Home .....	43
4.5.4 Tampilan Submenu Profil.....	44
4.5.5 Tampilan Submenu Lokasi .....	45
4.5.6 Tampilan Submenu Produk .....	46
4.5.7 Tampilan Submenu Lain-Lain .....	54
4.6 Memproduksi Sistem Multimedia .....	55
4.6.1 Pembuatan Desain Grafis Dengan Adobe Photoshop CS3 .....	56
4.6.2 Pembuatan Desain Grafis Dengan CorelDraw X5.....	58
4.6.3 Pengeditan Suara Dengan Adobe Soundbooth CS3.....	59
4.6.4 Pembuatan Video Opening Dengan Adobe After Effects CS3 ...	60
4.6.5 Proses Pengintegrasian Pada Adobe Director11 .....	62
4.6.5.1 Sekilas Tentang Adobe Director11 .....	63



4.6.5.2 Dynamic Database.....	64
4.6.5.2.1 Membuat File Data Dengan Arca Database Browser .....	64
4.6.5.2.2 Arca Database XTRAS .....	67
4.6.5.2.3 Scripting .....	68
4.6.5.3 Bekerja Dengan Adobe Director11 .....	73
4.6.5.3.1 Mengimport Media File .....	73
4.6.5.3.2 Menuliskan Script.....	74
4.6.5.3.3 Membuat Sprite .....	76
4.6.5.3.4 Mendefinisikan Marker dan Penghenti Movie.....	76
4.6.5.3.5 Membuat Tombol Navigasi .....	77
4.6.5.3.6 Menambahkan Behaviors.....	78
4.6.5.3.7 Menambahkan Behaviors Yang Terdapat Pada Library Director.....	79
4.6.5.3.8 Membuat File Windows Projector.....	80
4.7 Mengetes Sistem .....	82
4.8 Menggunakan Sistem.....	82
4.8.1 Spesifikasi Komputer Yang Digunakan .....	82
4.8.2 Cara Menggunakan Aplikasi .....	83
4.9 Memelihara Sistem .....	83
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jadwal Rencana Kegiatan .....	6
Tabel 4.2 Merancang Naskah .....	38



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	11
Gambar 2.2 Struktur Hierarki .....	11
Gambar 2.3 Struktur Piramida .....	12
Gambar 2.4 Struktur Polar .....	12
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia .....	13
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Director 11 .....	18
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS 3 .....	20
Gambar 2.8 Tampilan Corel Draw X5 .....	23
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Soundbooth CS3 .....	25
Gambar 2.10 Tampilan Adobe After Effect CS3 .....	26
Gambar 3.1 Struktur Organisasi .....	30
Gambar 3.2 Tampilan Desain AuthezzBrand .....	32
Gambar 4.1 Struktur Aplikasi Multimedia AuthezzBrand .....	36
Gambar 4.2 Tampilan Movie Intro .....	42
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama .....	42
Gambar 4.4 Tampilan Sub Menu Home .....	43
Gambar 4.5 Tampilan Sub Menu Profil .....	44
Gambar 4.6 Tampilan Sub Menu Alamat .....	45
Gambar 4.7 Tampilan Sub Menu Produk Kaos .....	46
Gambar 4.8 Tampilan Sub Menu Produk Jaket .....	47
Gambar 4.9 Tampilan Sub Menu Produk Kaos Berkerah .....	48
Gambar 4.10 Tampilan Sub Menu Produk Lain – Lain .....	49
Gambar 4.11 Tampilan Sub Menu Produk Lain – Lain Topi .....	50
Gambar 4.12 Tampilan Sub Menu Produk Lain – Lain Tas .....	51
Gambar 4.13 Tampilan Sub Menu Produk Lain – Lain Bandana .....	52
Gambar 4.14 Tampilan Sub Menu Produk Lain – Lain Mug .....	53
Gambar 4.15 Tampilan Sub Menu Struktur Organisasi .....	54
Gambar 4.16 Tampilan Sub Menu Foto Event .....	55
Gambar 4.17 New File Adobe PhotoShop CS4 .....	56

Gambar 4.18 Pembuatan Desain Dengan Adobe Photoshop CS3 .....	57
Gambar 4.19 Pembuatan Desain Dengan Corel Draw X5 .....	58
Gambar 4.20 Composition Setting Pada Adobe After Effects CS3 .....	60
Gambar 4.21 Pembuatan Video Opening Dengan Adobe After Effects CS3 .....	61
Gambar 4.22 Output Module Setting Pada Adobe After Effects CS3 .....	62
Gambar 4.23 Pembuatan Program Aplikasi Dengan Adobe Director 11 .....	63
Gambar 4.24 Tampilan Arca Database Browser 3 .....	64
Gambar 4.25 Tampilan Tempat Penyimpanan Database .....	65
Gambar 4.26 Tampilan Membuat Tabel dan Field .....	65
Gambar 4.27 Tampilan Struktur Tabel .....	66
Gambar 4.28 Tampilan Mengisi Data .....	66
Gambar 4.29 Tampilan Mengisi Data Gambar .....	67
Gambar 4.30 Tampilan Menaruh Arca x32 .....	67
Gambar 4.31 Tampilan Administrator Produk .....	70
Gambar 4.32 Tampilan Tambah Produk .....	72
Gambar 4.33 Tampilan Program Menu Utama .....	74
Gambar 4.34 Tampilan Jendela Score .....	77
Gambar 4.35 Tampilan Jendela Edit Cast Member .....	78
Gambar 4.36 Tampilan Untuk Behavior .....	80
Gambar 4.37 Tampilan Parameter .....	80
Gambar 4.38 Tampilan Publish Setting .....	81



## INTISARI

Saat ini perkembangan teknologi semakin membantu manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satunya adalah peranan media komputer dengan berbasis software aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi. Informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola bisnis. Dalam hal ini banyak masyarakat luas yang belum mengetahui dan mengenal lebih dalam tentang “Authezzbrand”. Penyebaran informasi dari mulut ke mulut, brosur, facebook, dan iklan singkat sudah memberikan hasil yang lumayan menguntungkan. Namun, “Authezzbrand” perlu adanya terobosan baru dalam bidang pemasarannya.

Kemajuan teknologi saat ini sebagian besar adalah dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh: aplikasi multimedia dapat digunakan sebagai pelengkap media informasi dan promosi suatu instansi dengan mengatur data-data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia. Dimana data – data yang disusun dapat berupa text, gambar, animasi, video, bahkan dapat diperlengkap dengan suara. Selain itu, dengan aplikasi multimedia suatu instansi atau produk juga bisa dipromosikan melalui sebuah iklan yang menarik.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia, masyarakat juga lebih mudah dalam mengenal suatu instansi atau produk yang ditawarkan tersebut. Penyajian informasi yang dihasilkan akan lebih mudah dipahami dan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat, dan hasil dari aplikasi tersebut akan dipublikasikan secara digital dalam bentuk CD (Compact Disk) dan sebagai merchandise pada pelanggan.

**Kata kunci :** Company Profil, Authezz Brand, Multimedia

## **ABSTRACT**

*At present the technology development helps people to achieve maximum results in all fields. One of them is computer media based on software applications to improve the delivery of information. Information is a resources that is needed to manage a business. In this case a lot of people who don't know about "AuthezzBrand". Dissemination of information through word of mouth, flyers, facebook, and short advertisement already given a pretty benefit outcome. However, "Autheez Brand" need for a new breakthrough in the field of marketing.*

*Technological advances is currently largely at the field of multimedia. Multimedia application able to generating an information become more wonderful and alive. For example: multimedia applications can be used as a complement information media and promotion of an institution to manage the data which related into the form of multimedia applications. Where the data can be collated to text, images, animations, video, and even can be expanded with sound. In Other than that, with the multimedia applications of an institution or product can also be promoted through a attractive advertising.*

*We can concluded that with multimedia, the public also easier to get to know about an institution or the products offered. The presentation of information will be more easier to understand and can be received very well by public, and also the outcome of the application will be published digitally on a CD (Compact Disc) as a merchandise to the customers.*

**Keywords :** *Company Profil, Authezz Brand, Multimed*