

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI PADA
TB. BANGUN ARTHA**

SKRIPSI



disusun oleh

Eko Yunianto

11.11.5692

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI PADA
TB. BANGUN ARTHA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Eko Yunianto

11.11.5692

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI
PADA TB. BANGUN ARTHA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Eko Yuniarto

11.11.5692

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Mei 2014

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M. Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI
PADA TB. BANGUN ARTHA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Eko Yuniarto

11.11.5692

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

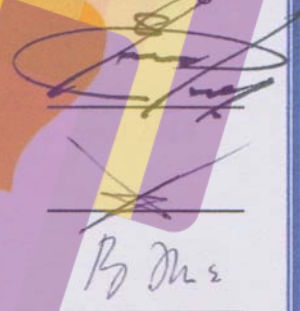
Nama Penguji

Tonny Hidayat, M. Kom
NIK. 190302182

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

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 22 Mei 2014

KETUA STMIK AMIKOM/ YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya 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 instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan / atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

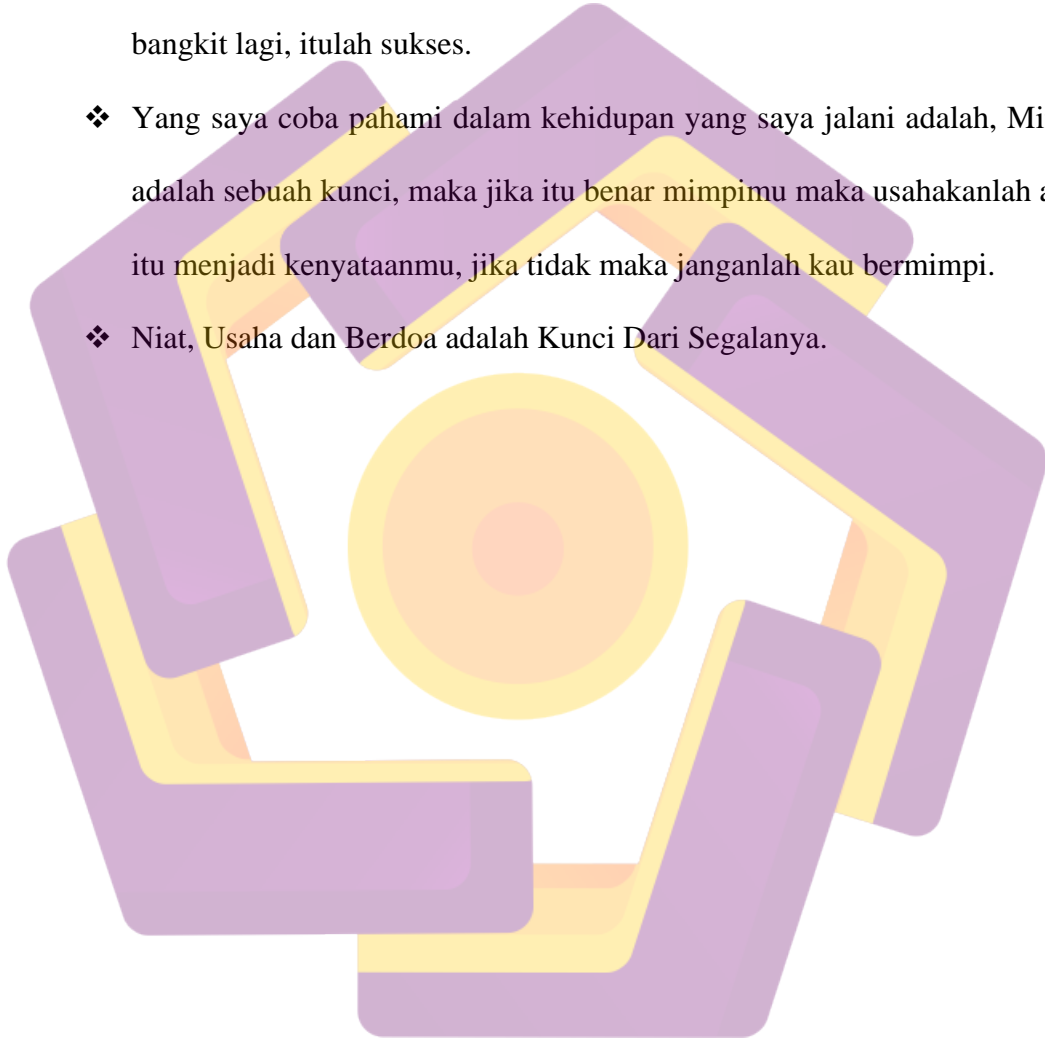
Yogyakarta, 30 April 2014

(Eko Yunianto)

11.11.5692

MOTTO

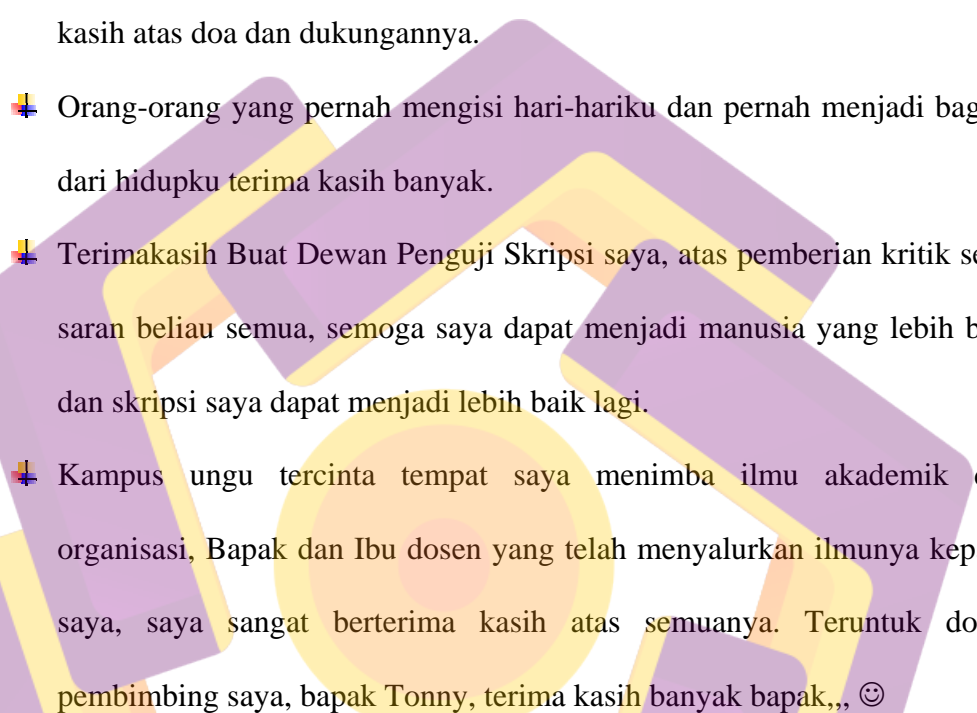
- ❖ Tidak ada yang tidak mungkin di dunia ini jika kita mempunyai niat yang kuat untuk mewujudkannya.
- ❖ Saat kamu jatuh namun bangkit, lalu jatuh dan bangkit lagi, terus dan terus bangkit lagi, itulah sukses.
- ❖ Yang saya coba pahami dalam kehidupan yang saya jalani adalah, Mimpi adalah sebuah kunci, maka jika itu benar mimpimu maka usahakanlah agar itu menjadi kenyataanmu, jika tidak maka janganlah kau bermimpi.
- ❖ Niat, Usaha dan Berdoa adalah Kunci Dari Segalanya.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas selesainya skripsi ini saya mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada :

- ✚ Allah SWT Yang Maha Suci, Maha pengasih dan Maha besar karena telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan apapun, terima kasih Ya Allah Atas semua petunjuk dan kekuatan-MU.
- ✚ Bapak dan Ibuku tercinta, Adek ucapkan banyak terima kasih atas doa dan segala upaya Bapak dan Ibu untuk menguliahkan Adek, serta kasih sayang yang telah Bapak dan Ibu limpahkan pada Adek. Adek berjanji akan membahagiakan Bapak Ibu dan keluarga dengan restu Allah SWT.
- ✚ Terima kasih untuk rekan-rekan keluarga Besar Senat Mahasiswa dan Forseka, Bang roy, Bang Panji, Bang Wasitya, Bang Hasby, dan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas waktu dan kebersamaanya selama di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, sukses selalu untuk rekan-rekan semua
- ✚ Bang Ridho Tulus Pekerti Sebagai Ketua Forseka dua kali, saya ucapkan terimakasih atas bantuan, arahan serta bimbingan selama di STMIK Amikom Yogyakarta.
- ✚ Bang Inuk saya ucapkan terimakasih juga telah menemani dan membimbing selama di STMIK Amikom Yogyakarta.

- 
- ✚ Terimakasih buat teman-teman saya satu kelas di Kelas 11-S1TI-15, kalian semua luar biasa, sukses buat teman-teman saya di kelas 11-S1TI-15, terimakasih telah memberi julukan Ketua Kelas Seumur Hidup.
 - ✚ Semua saudara-saudaraku yang tidak bisa saya sebut satu persatu. Terima kasih atas doa dan dukungannya.
 - ✚ Orang-orang yang pernah mengisi hari-hariku dan pernah menjadi bagian dari hidupku terima kasih banyak.
 - ✚ Terimakasih Buat Dewan Penguji Skripsi saya, atas pemberian kritik serta saran beliau semua, semoga saya dapat menjadi manusia yang lebih baik dan skripsi saya dapat menjadi lebih baik lagi.
 - ✚ Kampus ungu tercinta tempat saya menimba ilmu akademik dan organisasi, Bapak dan Ibu dosen yang telah menyalurkan ilmunya kepada saya, saya sangat berterima kasih atas semuanya. Teruntuk dosen pembimbing saya, bapak Tonny, terima kasih banyak bapak,, 😊

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan syukur *alhamdulillah* kehadiran Allah SWT, yang memberikan kesabaran, kekuatan, serta kesehatan sehingga skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI PADA TB. BANGUN ARTHA”** ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini tidak akan berhasil dengan baik dan tepat waktu tanpa bantuan dari pihak lain.

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun telah banyak menerima bantuan, petunjuk dan bimbingan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala karunia, hidayah serta kemudahan dan kelancaran yang telah diberikannya kepadaku.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M. M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua Jurusan Teknik Informatika Reguler STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya dan arahan kepada saya.
5. Bapak Anggoro selaku Direktur utama TB. Bangun Artha yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian pada TB. Bangun Artha.
6. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu baik secara langsung ataupun tidak langsung membantu dalam menyusun skripsi.

Akhir kata, sebagai manusia yang tidak pernah lepas dari kesalahan maka penulis dengan hati terbuka mengharapkan suatu kritik dan saran yang dapat bermanfaat dalam perbaikan sebuah penulisan karya tulis skripsi ini di masa yang akan datang.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 30 April 2014

(Eko Yuniato)

11.11.5692

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Pengertian Informasi	9
2.2. Pengertian Promosi	9
2.3. Company Profile	9
2.3.1. Teori Tentang Company Profile	9

2.3.2. Cara Melakukan Promosi.....	11
2.3.3. Langkah Pengembangan Company Profile.....	11
2.4. Informasi	12
2.5. Pengertian Multimedia	12
2.5.1. Sejarah Multimedia	12
2.5.2. Multimedia	13
2.5.3. Pentingnya Multimedia	14
2.5.4. Elemen-Elemen Multimedia	14
2.5.5. Strategi Desain	17
2.5.6. Aliran Aplikasi Multimedia.....	17
2.5.6.1. Struktur Linier.....	17
2.5.6.2. Struktur Menu	18
2.5.6.3. Struktur Hierarki	19
2.5.6.4. Struktur Jaringan	20
2.5.6.5. Struktur Kombinasi	21
2.5.7. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	23
2.5.7.1. Mendefinisakan Masalah Multimedia	26
2.5.7.2. Studi Kelayakan	26
2.5.7.3. Merancang Konsep	26
2.5.7.4. Merancang Isi Multimedia	26
2.5.7.5. Merancang Naskah.....	27
2.5.7.6. Merancang Grafik Multimedia.....	27
2.5.7.7. Memproduksi Sistem Multimedia.....	27
2.5.7.8. Mengetes Sistem Multimedia.....	28
2.5.7.9. Penggunaan Sistem Multimedia.....	28
2.5.7.10. Pemeliharaan Sistem Multimedia	28

2.6.Perangkat Lunak Yang Digunakan	28
2.6.1. Adobe Flash CS3	29
2.6.2. Adobe Photoshop CS3	30
2.6.3. Adobe Audition	31
2.6.4. Adobe Premier CS3.....	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	35
3.1. Tinjauan Umum	35
3.1.1. Sekilas tentang TB. Bangun Artha.....	35
3.1.2. Logo Perusahaan.....	36
3.1.3. Visi dan Misi.....	36
3.1.4. Tujuan TB. Bangun Artha.....	37
3.1.5. Struktur Organisasi	37
3.1.6. Jenis Produk dan Jasa TB. Bangun Artha.....	38
3.2. Analisis Sistem.....	38
3.3. Analisis Masalah	39
3.4. Analisis PIECES	40
3.4.1. Analisis Kerja.....	40
3.4.2. Analisis Informasi	41
3.4.3. Analisis Ekonomi	42
3.4.4. Analisis Keamanan	43
3.4.5. Analisis Efisiensi.....	44
3.4.6. Analisis Pelayanan	45
3.5. Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Company Profil....	45
3.5.1. Kebutuhan Fungsional.....	46
3.5.2. Kebutuhan Non Fungsional	46
3.6. Studi Kelayakan	48
3.6.1. Faktor Teknis	48
3.6.2. Faktor Ekonomi.....	49
3.6.2.1. Indikator PP (Payback Period).....	51
3.6.2.2. Indikator ROI(Return On Investment).....	52

3.6.2.3.Indikaor NPV(Net Present Value)	53
3.6.3. Faktor Operasi.....	55
3.6.4. Faktor Hukum	55
3.6.5. Faktor Jadwal	56
3.6.6. Faktor Strategik.....	56
3.7. Perancangan Sistem Multimedia Interaktif Company Profil TB.	
Bangun Artha	56
3.7.1. Mendefinisikan Masalah	57
3.7.2. Merancang Konsep.....	58
3.7.3. Merancang Isi.....	59
3.7.4. Merancang Naskah.....	61
3.7.4.1. Halaman Pembuka (Intro).....	67
3.7.4.2. Halaman Menu Utama	67
3.7.4.3. Halaman Menu Profil.....	68
3.7.4.4. Halaman Menu Produk	70
3.7.4.5. Halaman Menu Penawaran	71
3.7.4.6. Halaman Menu Kontak	73
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	74
4.1. Memproduksi Sistem	74
4.1.1. Pembuatan Background	74
4.1.2. Pembuatan Animasi	75
4.1.3. Pembuatan Tombol	78
4.1.4. Pembuatan Halaman Intro.....	79
4.1.5. Halaman Utama.....	81
4.1.6. Halaman Profil	85
4.1.7. Halaman Produk.....	88
4.1.8. Halaman Penawaran.....	92
4.1.9. Halaman Kontak	92
4.2. Membuat File Executable (TB. Bangun Artha *.exe).....	75
4.3. Membuat File Autorun.....	94
4.4. Uji Coba Sistem	95

4.4.1. Pengujian Loading File Aplikasi.....	96
4.4.1.1. Intro	96
4.4.1.2. Menu Utama.....	96
4.4.1.3. Menu Profil	97
4.4.1.4. Menu Produk.....	97
4.4.1.5. Menu Penawaran.....	97
4.4.1.6. Menu Kontak.....	97
4.5. Pengujian Error Sistem	98
4.5.1. Intro	98
4.5.2. Menu Utama.....	99
4.5.3. Menu Profil	99
4.5.4. Menu Produk.....	99
4.5.5. Menu Penawaran.....	99
4.5.6. Menu Komtak	100
4.6. Pengujian Pengguna Terhadap Aplikasi	100
4.6.1. Heru Purnawan (Marketing Executive PT. Anugrah Intan Media).....	101
4.6.1.1 Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.....	101
4.6.1.2 Aspek Desain Promosi.....	102
4.6.1.3 Aspek Komunikasi Visual	102
4.6.2. Binti Nur Fitriani(Marketing PT. Agatama Putra)..	102
4.6.2.1 Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.....	103
4.6.2.2 Aspek Desain Promosi	103
4.6.2.3 Aspek Komunikasi Visual	104
4.6.3. Eko Puntoro.....	104
4.6.3.1 Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.....	104
4.6.3.2 Aspek Desain Promosi	105
4.6.3.3 Aspek Komunikasi Visual	105
4.7. Menggunakan Sistem.....	106
BAB V PENUTUP.....	107

5.1. Kesimpulan	107
5.2. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109



DAFTAR TABEL

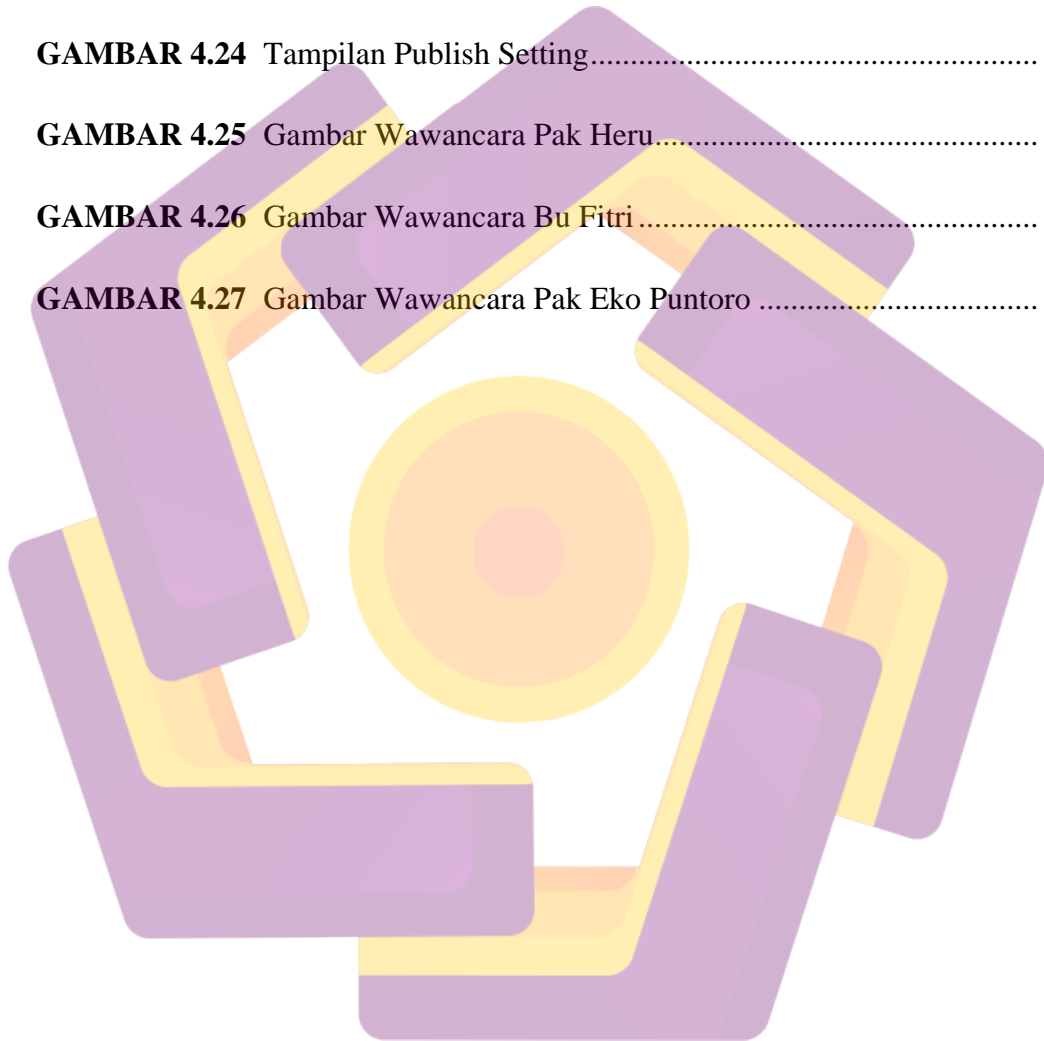
TABEL 2.1	Pengembangan Sistem Multimedia	24
TABEL 3.1	Analisis Kinerja	41
TABEL 3.2	Analisis Informasi.....	42
TABEL 3.3	Analisis Ekonomi	43
TABEL 3.4	Analisis Keamanan	44
TABEL 3.5	Analisis Efisiensi	44
TABEL 3.6	Analisis Pelayanan.....	45
TABEL 3.7	Spesifikasi Hardware	47
TABEL 3.8	Biaya Manfaat.....	50
TABEL 3.9	Indikator ROI.....	52
TABEL 3.10	Hasil Analisis.....	54
TABEL 3.11	Keterangan Struktur Naskah Multimedia	62
TABEL 4.1	Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi.....	97
TABEL 4.2	Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem	100

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1	Desain Linier	18
GAMBAR 2.2	Struktur Menu	18
GAMBAR 2.3	Struktur Hierarki	19
GAMBAR 2.4	Struktur Jaringan	20
GAMBAR 2.5	Struktur Kombinasi	22
GAMBAR 2.6	Siklus Pengembangan sistem Multimedia	23
GAMBAR 2.7	Tampilan Adobe Flash CS3	30
GAMBAR 2.8	Tampilan Adobe Photoshop CS3	31
GAMBAR 2.9	Tampilan Adobe Audition CS6	32
GAMBAR 2.10	Tampilan Adobe Premier CS3	34
GAMBAR 3.1	Struktur Kerja TB. Bangun Artha	37
GAMBAR 3.2	Struktur Campuran (Hierarki dan Piramid)	60
GAMBAR 3.3	Halaman Pembuka	67
GAMBAR 3.4	Halaman Menu Utama	68
GAMBAR 3.5	Halaman Menu Profil	69
GAMBAR 3.6	Halaman Menu Sub Profil	69
GAMBAR 3.7	Halaman Menu Produk	70
GAMBAR 3.8	Halaman Sub Menu Produk	71
GAMBAR 3.9	Halaman Menu Penawaran	72

GAMBAR 3.10	Halaman Sub Menu Penawaran.....	72
GAMBAR 3.11	Halaman Kontak	73
GAMBAR 4.1	Gambar Pengaturan Warna.....	75
GAMBAR 4.2	Gambar Hasil Pengaturan Warna	75
GAMBAR 4.3	Pembuatan Animasi Tween	76
GAMBAR 4.4	Animasi frame by frame	77
GAMBAR 4.5	Pembuatan Tombol button secara manual.....	78
GAMBAR 4.6	Pembuatan rombong button dari fasilitas common library	79
GAMBAR 4.7	Setting properti layar.....	80
GAMBAR 4.8	Halaman Intro	80
GAMBAR 4.9	Tampilan Menu Utama	81
GAMBAR 4.10	Tampilan Menu Profil.....	85
GAMBAR 4.11	Tampilan Sub Menu Sejarah	86
GAMBAR 4.12	Tampilan Sub Menu Tujuan	86
GAMBAR 4.13	Tampilan Sub Menu Visi dan Misi.....	87
GAMBAR 4.14	Tampilan Menu Produk	88
GAMBAR 4.15	Tampilan Sub Menu Produk Alat Bangunan.....	88
GAMBAR 4.16	Tampilan Produk Alat Bangunan	89
GAMBAR 4.17	Tampilan Sub Menu Bahan Bangunan	89
GAMBAR 4.18	Tampilan Produk Bahan Bangunan	90
GAMBAR 4.19	Tampilan Sub Menu Layanan.....	90

GAMBAR 4.20	Tampilan Produk Layanan Alat Rumah	91
GAMBAR 4.21	Tampilan Menu Penawaran	92
GAMBAR 4.22	Tampilan Menu Kontak.....	92
GAMBAR 4.23	Tampilan Sub Menu Kontak.....	93
GAMBAR 4.24	Tampilan Publish Setting.....	94
GAMBAR 4.25	Gambar Wawancara Pak Heru.....	101
GAMBAR 4.26	Gambar Wawancara Bu Fitri.....	102
GAMBAR 4.27	Gambar Wawancara Pak Eko Puntoro	104



INTISARI

Peluang bisnis waralaba telah menjadi perhatian banyak penggiat bisnis Indonesia, Ini terbukti dengan terus bermunculannya waralaba di hampir seluruh kota Indonesia. Kondisi ini tentu akan menuntut setiap penggerak waralaba untuk mengembangkan kreativitas agar mampu bersaing dalam mendapatkan pasar. Penggunaan berbagai media promosi pencitraan termasuk teknologi tentu tidak boleh dilewatkan oleh setiap perusahaan di era global saat ini. Salah satu produk teknologi yang wajib dimiliki setiap perusahaan saat ini adalah Company Profile Perusahaan. Selain dapat digunakan sebagai media informasi juga dapat digunakan dalam peningkatan kualitas strategi pemasaran setiap perusahaan.

Teknik pengumpulan data, disesuaikan dengan kebutuhan dari tujuan peneliti ini sendiri. Analisis secara menyeluruh : survey (dengan memeriksa dan memverifikasi kondisi yang sedang digunakan saat ini oleh perusahaan yang menjadi objek penelitian). Pembuatan dan perencanaan sistem informasi TB. Bangun Artha ini masih bersifat sederhana dan percontohan. Untuk itu diharapkan selanjutnya dapat benar benar di implementasikan.

Pembuatan Company Profile TB. Bangun Artha untuk mempermudah perusahaan dalam menyampaikan informasi sekaligus sebagai sarana promosi ke konsumen.

Kata Kunci : Informasi, Sistem Informasi, Bisnis Waralaba, Company Profile

ABSTRACT

Franchise business opportunity has been a concern of many activists Indonesian business, as evidenced by the continued emergence of this franchise in almost all cities in Indonesia. This condition would require every driver franchise to develop creativity in order to compete in the market to get. The use of various media campaign including tech imaging would not be missed by any company in today's global era. One of the must-have technology products every company today is a Company Profile Company. It can be used as a medium of information can also be used in improving the quality of every company's marketing strategy.

Data collection techniques, tailored to the needs of the researcher's own purpose. Thorough analysis: a survey (by checking and verifying the condition that is being used today by companies that become the object of study). Preparation and planning of TB.BangunArtha information systems is still a simple. It is expected to be the next truly implemented.

Making Company Profile TB.BangunArtha to facilitate companies in conveying information as well as a means of promotion to consumers.

Keywords: *Information, Information Systems, Business Franchise, Company Profile*