

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DAN INFORMASI INTRAKTIF WARUNG NINIK**

SKRIPSI



disusun oleh:

Abdul Malik

10.12.5124

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

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DAN INFORMASI INTRAKTIF WARUNG NINIK**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Abdul Malik

10.12.5124

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DAN INFORMASI INTRAKTIF WARUNG NINIK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Abdul Malik

10.12.5124

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Desember 2014

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DAN INFORMASI INTRAKTIF WARUNG NINIK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Abdul Malik

10.12.5124

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Desember 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Mei P.Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Desember 2014

KETUA SPMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam karya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, 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.

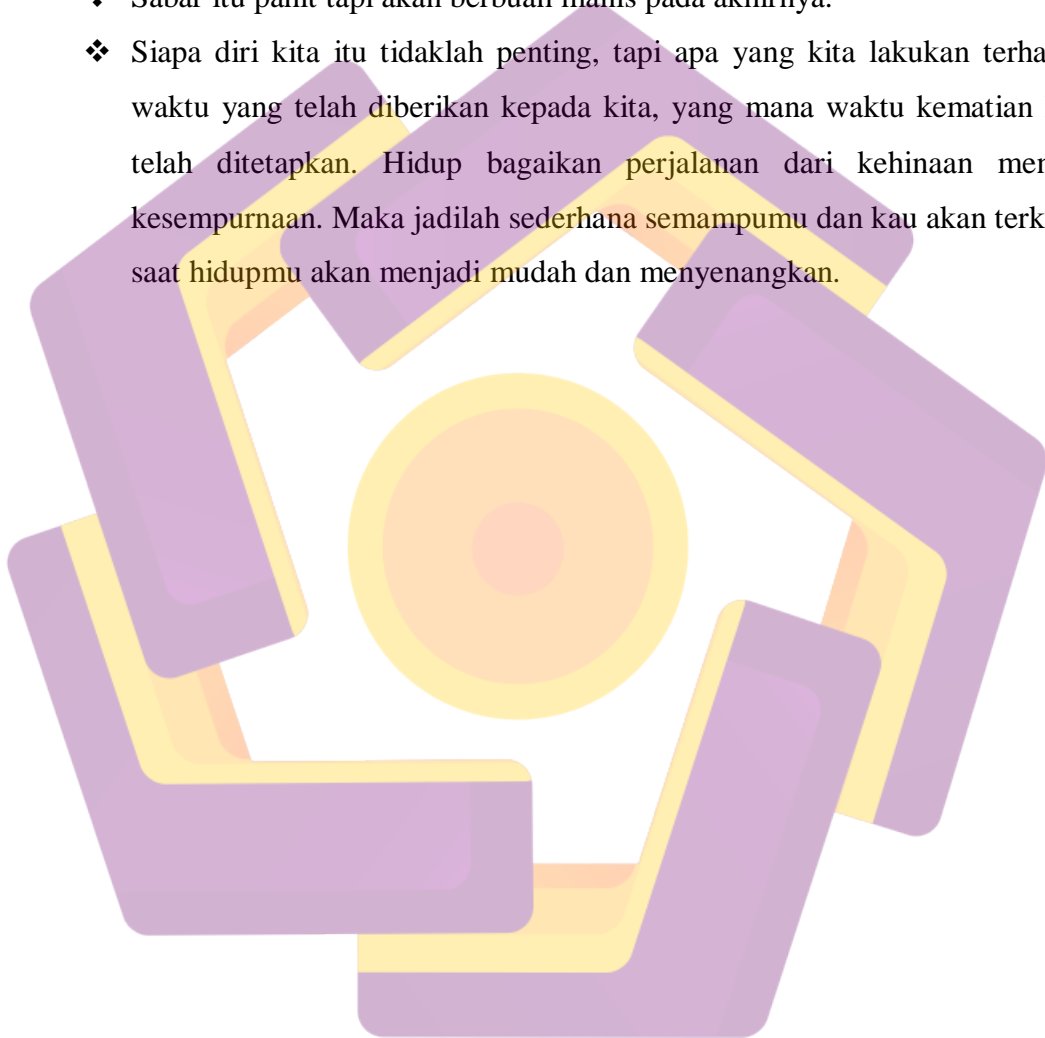
Yogyakarta, 8 Desember 2014

Abdul Malik

10.12.5124

MOTTO

- ❖ Try everything us the best Because your future in your own hand
- ❖ Sebaik-baik manusia itu, adalah yang terlebih baik budi pekertinya dan yang lebih bermanfaat bagi manusia.
- ❖ Sabar itu pahit tapi akan berbuah manis pada akhirnya.
- ❖ Siapa diri kita itu tidaklah penting, tapi apa yang kita lakukan terhadap waktu yang telah diberikan kepada kita, yang mana waktu kematian kita telah ditetapkan. Hidup bagaikan perjalanan dari kehinaan menuju kesempurnaan. Maka jadilah sederhana semampumu dan kau akan terkejut saat hidupmu akan menjadi mudah dan menyenangkan.



PERSEMBAHAN

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

- ✚ Allah SWT Tuhan dari semesta alam, 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.
- ✚ Ummi dan Abiku tercinta, aku ucapkan terima kasih atas doa dan segala upaya Umi dan Abi untuk selalu memberikan pendidikan terbaik sampai Ananda menjadi sarjana, serta kasih sayang yang telah di limpahkan pada Ananda. Ananda berjanji akan bahagiakan Umi Abi dan keluarga semua dengan restu Allah SWT.
- ✚ Terimakasih Buat Syifa, Vera, Mitha dan Teteh Yani serta keluarga yang senantiasa memberikan semangat tanpa bosan-bosannya, agar segera menyelesaikan kewajiban ini, semoga Allah mengizinkan Malik buat bisa bahagian kalian semua.
- ✚ Terimakasih buat teman-teman seperjuangan, okta, didi, pian, shoma, alfa semua teman kontrakan yang selalu menghibur dan berbagi suka duka, semoga tali silaturahmi kita akan kekal selama-lamanya.
- ✚ Orang-orang yang pernah mengisi hari-hariku dan pernah menjadi bagian dari hidupku terima kasih banyak
- ✚ Semua saudara-saudaraku yang tidak bisa saya sebut satu persatu. Terima kasih atas doa dan dukungannya.

✚ Kampus Ungu 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 mengucap syukur *alhamdulillah* kehadiran Allah SWT, yang memberikan kesabaran, kekuatan, serta kesehatan kepada saya sehingga skripsi yang berjudul "**Perancangan Company Profile Sebagai Media Promosi dan Informasi Intraktif Warung Ninik**" 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 diberikan kepada saya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Reguler STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing, terima kasih sekali atas bimbingan dan arahnya kepada saya.
5. Hj.Zaitun kartini selaku pemilik Warung Ninik Abah yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian pada Warung Ninik Lombok.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu baik secara langsung ataupun tidak langsung membantu dalam menyusun skripsi ini.

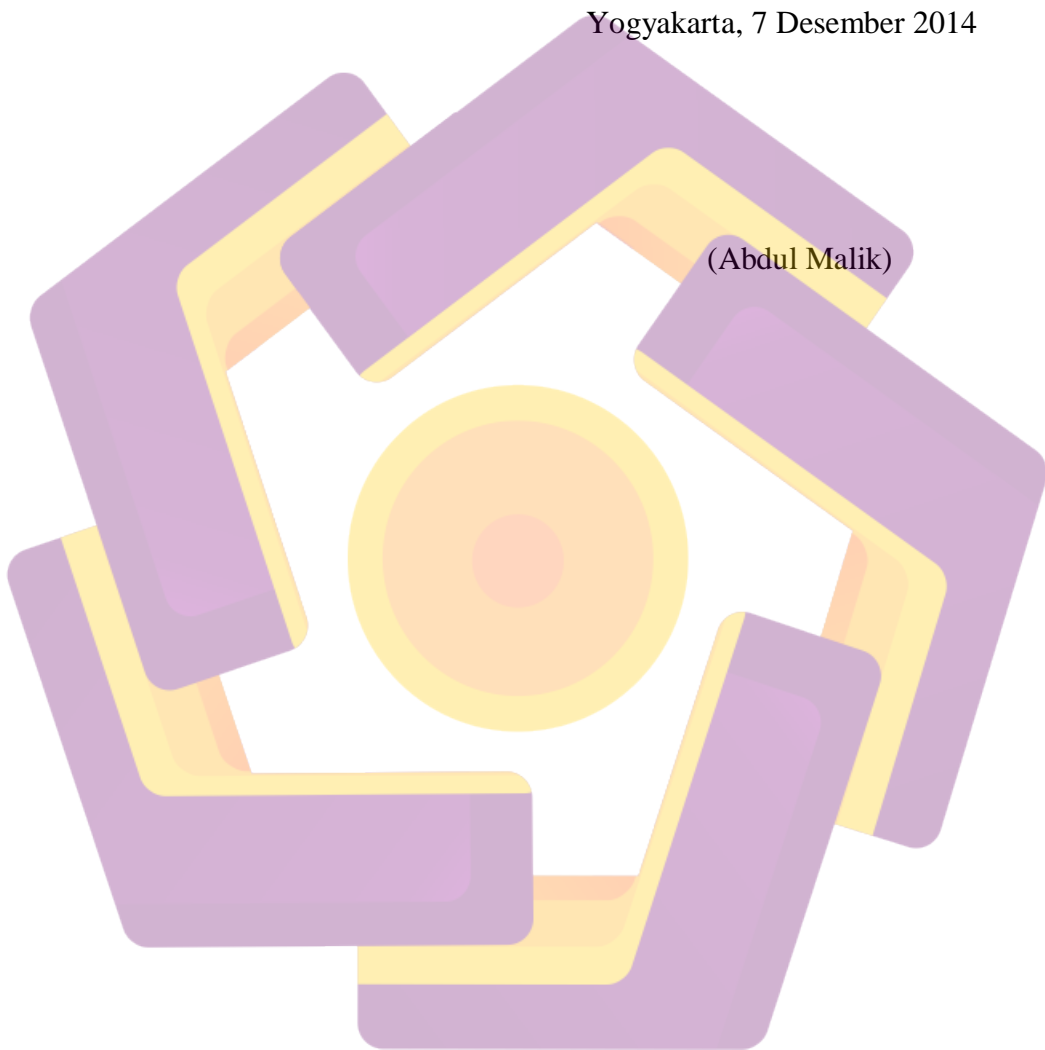
Akhir kata, sebagai manusia yang tidak pernah lepas dari kesalahan maka penulis dengan hati terbuka mengharapkan suatu kritik dan saran yang bermanfaat

dalam perbaikan sebuah penelitian karya tulis skripsi ini di masa yang akan datang.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7 Desember 2014

(Abdul Malik)



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	v
MOTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATAPENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTARTABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT	xx
BAB I	1
PENDAHULUAN	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. Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	6
2.1.1. Definisi Multimedia.....	6
2.1.2. Elemen Multimedia	7
2.1.3. Sejarah Multimedia.....	8
2.2. Kategori Multimedia.....	9
2.3. Struktur Aplikasi Multimedia.....	11

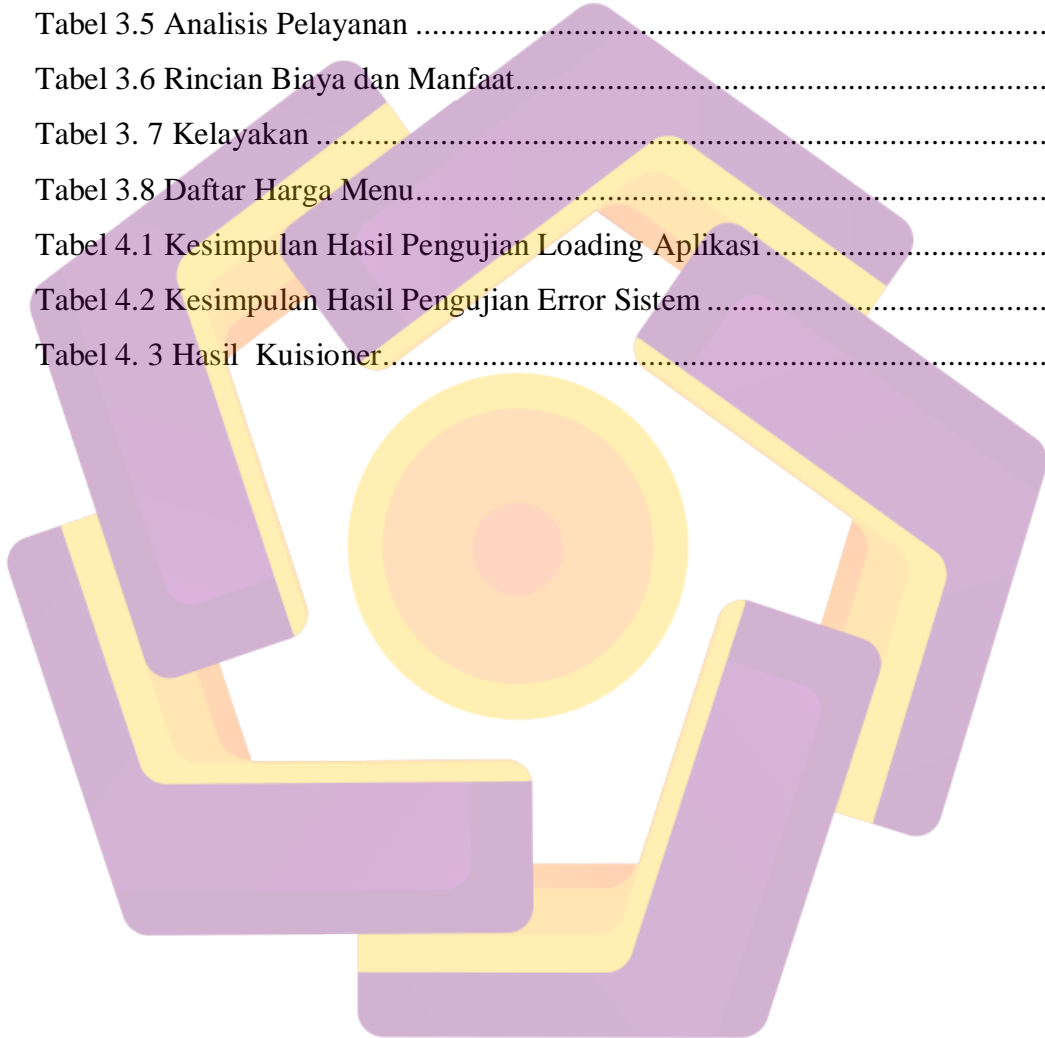
2.3.1.	Struktur Linear	12
2.3.2.	Struktur Hireraki.....	13
2.3.3.	Struktur Piramid	13
2.3.4.	Struktur Polar	14
2.4.	Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	14
2.5.	Software Multimedia	16
BAB III.....		20
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		20
3.1.	Tinjauan Umum.....	20
3.1.1.	Sejarah.....	20
3.1.2.	Visi, Misi dan Tujuan	21
3.1.2.1.	Visi.....	21
3.1.2.2.	Misi	21
3.1.2.3.	Tujuan	21
3.1.3.	Struktur Organisasi	21
3.2.	Analisis Sistem	22
3.2.1.	Analisis Kelemahan Sistem.....	23
3.2.1.1.	Analisis Kinerja Sistem (<i>Performance</i>).....	24
3.2.1.2.	Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	25
3.2.1.3.	Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>)	26
3.2.1.4.	Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	27
3.2.1.5.	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	28
3.2.1.6.	Analisis Pelayanan (<i>Services</i>)	28
3.3.	Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.3.1.	Kebutuhan Fungsional Sistem.....	30
3.3.2.	Kebutuhan Non-fungsional	31
3.3.2.1.	Aspek Hardware	31
3.3.2.2.	Aspek Software	32
3.3.2.3.	Aspek Brainware (pengguna).....	32
3.4.	Analisis Kelayakan	32
3.4.1.	Kelayakan Teknologi.....	33

3.4.2.	Kelayakan Hukum	33
3.4.3.	Kelayakan Operasional	33
3.4.4.	Kelayakan Ekonomi.....	34
3.5.	Analisis Biaya dan Manfaat	34
3.5.1.	Komponen Biaya	35
3.5.2.	Komponen-Komponen Manfaat	35
3.5.3.	Metode Analisis Biaya dan Manfaat.....	37
3.5.3.1.	Metode Priode Pengambilan (<i>Payback Priode</i>)	37
3.5.3.2.	Metode Pengambilan Investasi (<i>Return On Investment</i>)	38
3.5.3.3.	Metode Nilai Sekarang Bersih (<i>Net Present Value</i>).....	39
3.6.	Perancangan Sistem	41
3.6.1.	Merancang Konsep	41
3.6.2.	Merancang Isi	42
3.6.3.	Merancang Naskah	44
3.6.4.	Merancang Grafik.....	48
BAB IV.	52
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1.	Implementasi Sistem.....	52
4.1.1.	Pembuatan Aplikasi dengan Adobe Flash CS3 Professional.....	52
4.1.2.	Import Image	54
4.1.3.	Import Suara	55
4.1.4.	Membuat Tombol Navigasi.....	55
4.2.	Pembuatan Menu Fitur pada Aplikasi	58
4.2.1.	Halaman Intro.....	58
4.2.2.	Halaman Utama	58
4.2.3.	Halaman Profil	59
4.2.4.	Halaman Sejarah.....	61
4.2.5.	Halaman Gallery.....	62
4.2.6.	Halaman Contact	65
4.3.	Membuat File exe (Execution)	66
4.4.	Membuat File AutoRun	67

4.5.	Menguji Sistem.....	67
4.5.1.	Pengujian Loading File Aplikasi	69
4.5.2.	Intro.....	69
4.5.3.	Menu Utama	69
4.5.4.	Menu Profil	69
4.5.5.	Menu Gallery.....	69
4.5.6.	Menu Sejarah.....	70
4.5.7.	Menu Kontak.....	70
4.6.	Penguji Error Sistem.....	70
4.6.1.	Intro.....	71
4.6.2.	Menu Utama	71
4.6.3.	Menu Profil	71
4.6.4.	Menu Gallery.....	71
4.6.5.	Menu Sejarah.....	72
4.6.6.	Menu Kontak.....	72
4.7.	Pengujian Pengguna Terhadap Aplikasi	72
4.7.1.	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.....	72
4.7.2.	Aspek Desain Promosi.....	73
4.7.3.	Aspek Komunikasi Visual	73
4.8.	Penggunaan Sistem.....	75
4.9.	Peneliharaan Sistem.....	77
BAB V.....		79
PENUTUP.....		79
5.1.	Kesimpulan.....	79
5.2.	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN		82

DAFTAR TABEL

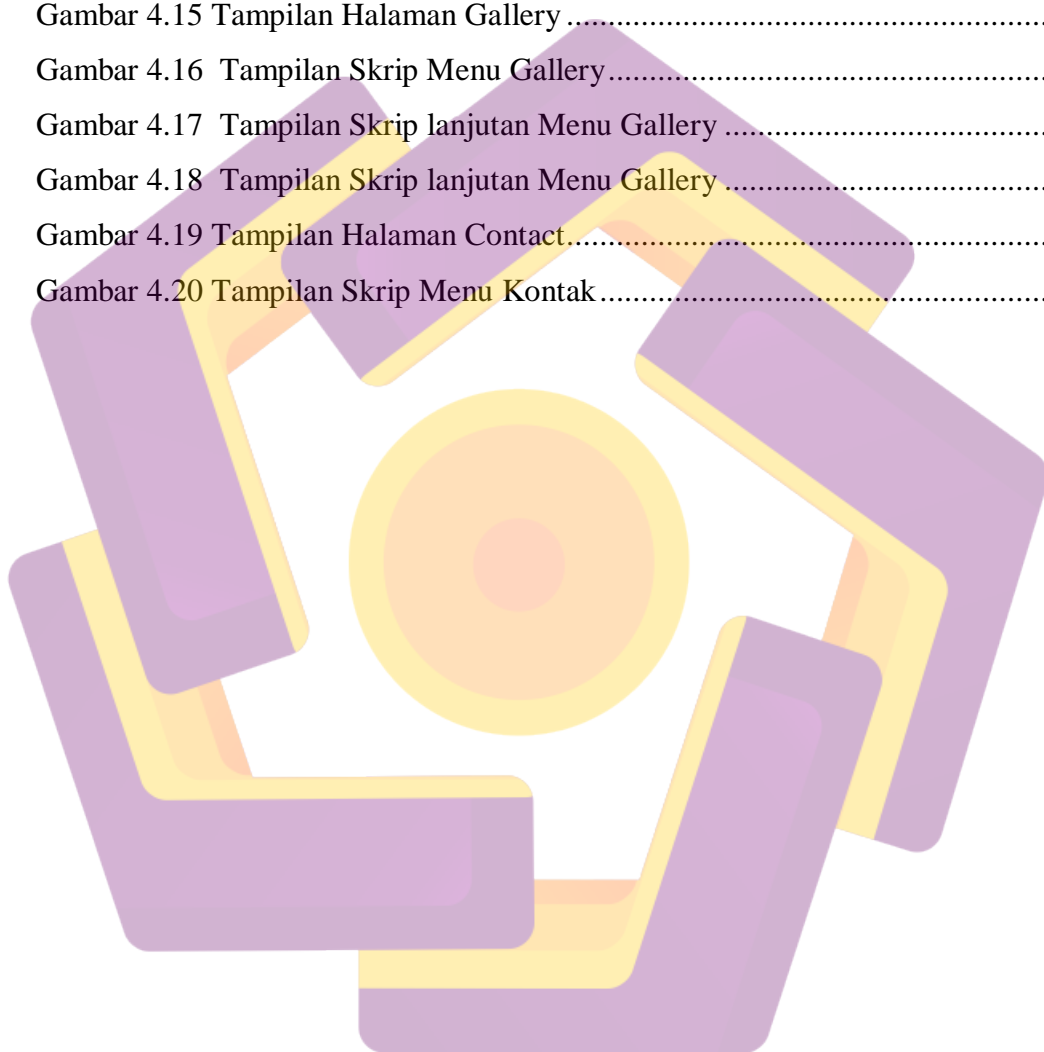
Tabel 3.1 Analisis Kinerja.....	24
Tabel 3.2 Analisis Informasi	25
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	26
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian.....	27
Tabel 3.5 Analisis Pelayanan	28
Tabel 3.6 Rincian Biaya dan Manfaat.....	36
Tabel 3. 7 Kelayakan	41
Tabel 3.8 Daftar Harga Menu.....	47
Tabel 4.1 Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi	70
Tabel 4.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem	72
Tabel 4. 3 Hasil Kuisisioner.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media yang digunakan Multimedia Content Production	10
Gambar 2. 2 Media yang digunakan Multimedia Communication	11
Gambar 2.3 Icon yang di gunakan untuk mendesain.....	11
Gambar 2.4 Desain Struktur Linier.....	12
Gambar 2.5 Desain Struktur Hireraki	13
Gambar 2.6 Desain Struktur Polar.....	13
Gambar 2. 7 Desain Struktur Piramid.....	14
Gambar 2.8 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	16
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Soundbooth.....	17
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Photosop Cs 4.....	18
Gambar 2.11 Tampilan Awal Flash Cs3 Profesional	18
Gambar 2.12 Tampilan Windows Media Player	19
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Warung	21
Gambar 3.2 Perancangan Struktur Hierarki	43
Gambar 3.3 Rancangan Intro.....	48
Gambar 3.4 Rancangan Menu utama.....	49
Gambar 3.5 Rancangan Menu Profil	49
Gambar 3.6 Rancangan Menu Sejarah.....	50
Gambar 3.7 Rancangan Menu Gallery.....	50
Gambar 3.8 Rancangan Kontak.....	51
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Adobe Flash CS3	53
Gambar 4.2 Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS3.....	53
Gambar 4.3 Tampilan Menu Open Adobe Flash CS3	54
Gambar 4.4 Import suara to library	55
Gambar 4.5 Membuat Tombol Adobe Flash CS3	56
Gambar 4. 6 Jendela Timeline Adobe Flash CS3.....	56
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Intro	58
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Utama	59
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Profile	60

Gambar 4.10 Tampilan Skrip Menu Deskripsi.....	60
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Profile Menu Fasilitas	60
Gambar 4.12 Tampilan Skrip Menu Fasilitas	61
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Sejarah	62
Gambar 4.14 Tampilan Skrip Menu Sejarah.....	62
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Gallery	63
Gambar 4.16 Tampilan Skrip Menu Gallery	64
Gambar 4.17 Tampilan Skrip lanjutan Menu Gallery	64
Gambar 4.18 Tampilan Skrip lanjutan Menu Gallery	65
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Contact.....	65
Gambar 4.20 Tampilan Skrip Menu Kontak.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

SURAT IZIN PENELITIAN.....	83
KUISIONER.....	84



INTISARI

Kemajuan perkembangan teknologi informasi di era globalisasi ini sangat membantu dan mempermudah segala aktivitas kehidupan manusia di berbagai bidang. Oleh karena itu Warung Ninik memanfaatkan teknologi informasi sebagai media promosi dan informasi untuk menunjang hasil dalam pemasaran produk pada konsumen dan mempermudah dalam presentasi pada klien yang ingin bekerjasama. Salah satu teknologi informasi yang diperlukan sebagai alat untuk mempromosikan dan mempresentasikan suatu perusahaan yaitu dengan penggunaan multimedia interaktif.

Warung Ninik merupakan suatu Perusahaan yang bergerak dibidang Kuliner Khas Lombok, namun kenyataannya dalam mempromosikan dan mempresentasikan produk Warung Ninik masih menggunakan spanduk dan backdrop. Sehingga penulis akan membuat sebuah company profile yang berbasis multimedia interaktif supaya dalam mempromosikan dan mempresentasikan Warung Ninik lebih mudah, tepat, akurat, dan jangkauannya lebih luas untuk menarik minat konsumen. Warung Ninik. Warung Ninik berisi tentang sejarah, visi dan misi, galeri, organisasi, produk, dan alamat Perusahaan.

Company profile yang dibuat ini di harapkan dapat membantu Warung Ninik dalam mempromosikan dan mempresentasikan produk-produk unggulan dari Warung Ninik. Hasil akhir dari pembuatan company profile ini akan disimpan pada Compact Disk (CD).

Kata kunci : Promosi, Presentasi, Company Profile, Warung Ninik, Compact Disk.

ABSTRACT

Advancement of information technology in the era of globalization is very helpful and facilitate all activities of human life in various fields . Therefore point ninik use information technology as a medium of information to support the promotion and marketing results in the consumer products and simplify the presentation to clients who want to cooperate . One of the necessary information technology as a tool for promoting and presenting a company that is with the use of interactive multimedia .

Warung Ninik is a company engaged in the Culinary Typical Lombok , but in fact in promoting and presenting a product point ninik still using banners and backdrops . So I will make a company profile based interactive multimedia in order to promote and present the point Ninik easier , precise , accurate , and broader coverage to attract customers . Ninik stalls . Ninik stall contains about history , vision and mission , galleries , organizations , products , and company address .

Made this company profile is expected to help point ninik in promoting and presenting superior products from Warung Ninik . The end result of the manufacturing company profile will be stored on Compact Disk (CD) .

Keywords: *Promotion, Presentation, Company Profile, Warung Ninik, Compact Disk.*