

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA TAMAN ANGGREK
TITI ORCHIDS PAKEM YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Elfin Andrianto Meliala

10.12.4680

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA TAMAN ANGGREK
TITI ORCHIDS PAKEM YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Elfin Andrianto Meliala

10.12.4680

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA TAMAN ANGGREK
TITI ORCHIDS PAKEM YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Elfin Andrianto Meliala

10.12.4680

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 April 2015

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA TAMAN ANGGREK
TITI ORCHIDS PAKEM YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Elfin Andrianto Meliala

10.12.4680

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juni 2016

Susunan Dewan Penguji

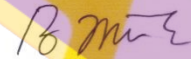
Nama Penguji

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan






Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Agustus 2016

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 isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 18 Juli 2016



Elfin Andrianto Meliala

NIM. 10.12.4680

MOTTO

“Kegagalan Hanya Terjadi Bila Kita Menyerah”

(Lessing)

*“Anda tidak bisa lari dari tanggung jawab pada hari esok dengan
menghindarinya hari ini ”*

- Abraham Lincoln-

**“Serahkanlah kuatirmu kepada Tuhan, maka Ia akan memelihara engkau!
Tidak untuk selama-lamanya dibiarkanNya orang benar itu goyah”**

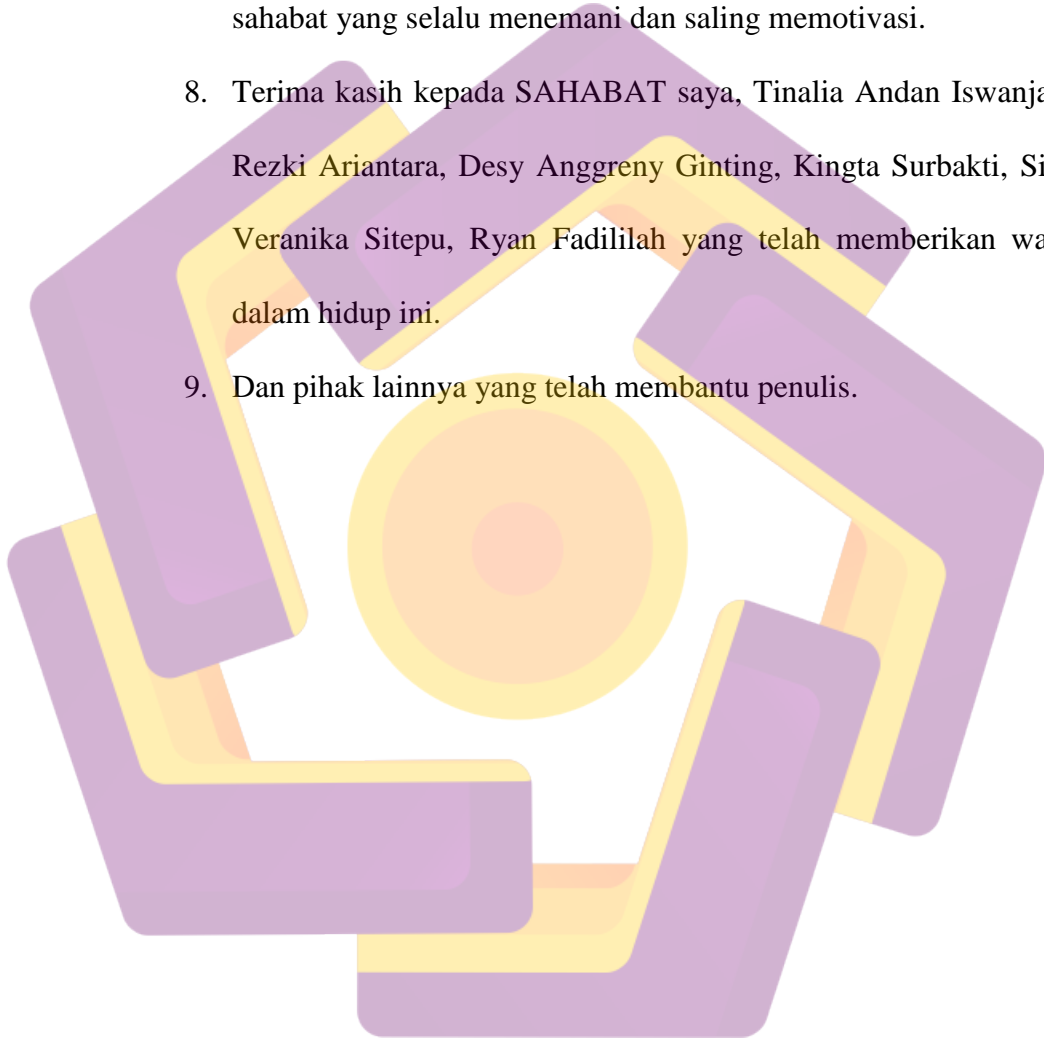
(Mazmur 55.23)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada TUHAN YESUS KRISTUS untuk berkat dan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya sayangi dan cintai, yang selalu memberikan dukungan kepada saya untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi yang saya buat. Karya kecil ini kupersembahkan untuk :

1. TUHAN YESUS KRISTUS yang telah memberi jalan yang baik dan selalu memberikan kesabaran disetiap kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta yang selalu memberikan ketenangan jiwa disaat terdapat ujian dalam proses pembuatan karya ini.
2. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ibu (Tunduk br.sitepu), dan ibu yang telah mencurahkan segala kasih sayang yang luarbiasa, yang tidak pernah bosan memberikan dukungan dan memanjatkan doa.
3. Terima kasih kepada ayah (Drs. Saman Meliala (Alm)), engkau adalah seorang idola yang luar biasa yang telah memotivasi untuk selalu melakukan hal-hal positif dalam hidup ini.
4. Terima kasih kepada abang saya Efraim Meliala dan Harnasdi Meliala dan Christmas Ginting dan kakak saya Rosdiana br.Meliala dan Elfrida br.Ginting serta keluarga yang telah memberikan dukungan dan doa.
5. Terima kasih kepada dosen penguji dan seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada saya.

6. Terima kasih banyak kepada dosen pembimbing saya bapak Agus Purwanto, M.Kom. yang telah banyak membantu dan membimbing, memberi arahan serta memberi masukan yang positif dalam proses pengerjaan skripsi ini.
7. Terima kasih kepada seluruh teman teman kelas 10-S1SI-04 dan sahabat yang selalu menemani dan saling memotivasi.
8. Terima kasih kepada SAHABAT saya, Tinalia Andan Iswanjaya, Rezki Ariantara, Desy Anggreny Ginting, Kingta Surbakti, Siska Veranika Sitepu, Ryan Fadililah yang telah memberikan warna dalam hidup ini.
9. Dan pihak lainnya yang telah membantu penulis.



KATA PENGANTAR

Syalom salam sejahtera

segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan Anugerah-Nya.

Skripsi dengan Judul **“Perancangan Company Profile Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi Pada Taman Anggrek Titi Orchids Pakem Yogyakarta”** ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk meraih gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1. Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada :Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan saran selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan dukungan.
5. Bapak dan ibu, saudara beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.

6. Ibu Ny. Sri Suprih Lestariati Bangun Andarini selaku yang mempunyai taman anggrek titi orchid yang sudah memberikan ijin penelitian di tempat tersebut.
7. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan laporan skripsi ini.

Penyusun sangat berharap adanya saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan laporan skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penyusun sebagai manusia yang tak lebih dari manusia biasa yang kerap kali tak luput dari kesalahan.

Syalom salam sejahtera

Yogyakarta, 18 Juli 2016

Elfin Andrianto Meliala

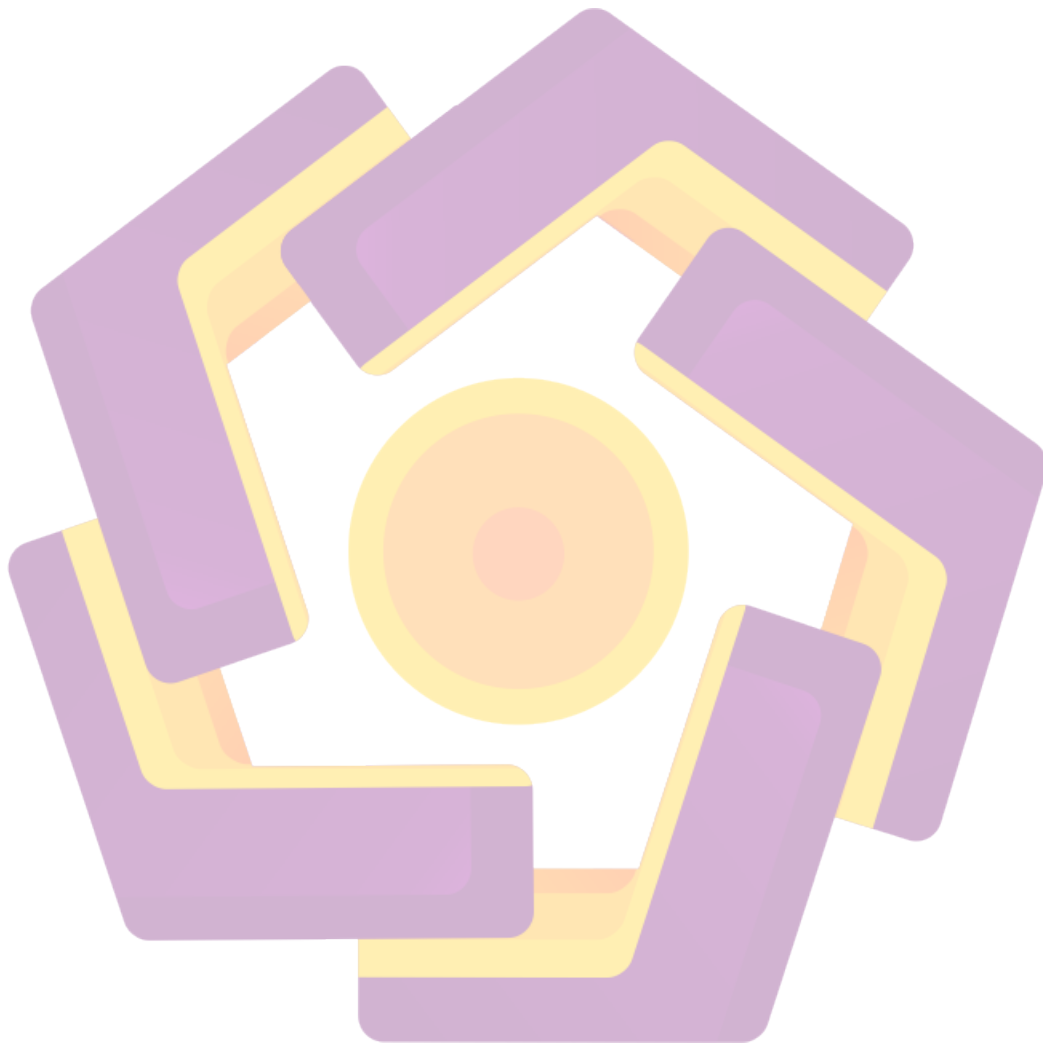
DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
LEMBAR 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	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.3 Metode Testing	5
1.7 Sistematik Penulisan	5
BAB II LANDASARAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1 Defenisi Multimedia	8
2.2.2 Elemen Multimedia	9
2.2.3 Sejarah Multimedia	10
2.3 Struktur Aplikasi Multimedia	11

2.3.1 Struktur Linear	12
2.3.2 Struktur Hirarki	13
2.3.3 Struktur Piramid.....	13
2.3.4 Struktur Polar	14
2.4 Pengembangan Aplikasi Multimedia	15
2.5 Teori Analisis	17
2.5.1 Analisis Kelemahan Sistem	18
2.5.2 Analisis Kebutuhan Sistem	19
2.5.3 Analisis Kelayakan.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANAGAN SISTEM	26
3.1 Tinjauan Umum	26
3.1.1 Sejarah	26
3.1.2 Struktur Organisasi	27
3.2 Analisis Sistem	27
3.2.1 Identifikasi Masalah	27
3.2.2 <i>Understand</i>	28
3.2.3 <i>Analyze</i>	28
3.2.4 <i>Report</i>	28
3.3 Analisis SWOT.....	28
3.3.1 <i>Sterngth</i> (kekuatan)	29
3.3.2 <i>Weakness</i> (kelemahan)	29
3.3.3 <i>Opportunities</i> (peluang)	29
3.3.4 <i>Threats</i> (ancaman)	30
3.4 Analisis Kelayakan	32
3.4.1 Kelayakan Teknologi	32
3.4.2 Kelayakan Hukum	32
3.4.3 Kelayakan Oprasional	33
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.5.1 Kebutuhan Fungsional	34
3.5.2 Kebutuhan Non Fungsional	34
3.5.2.1 Aspek <i>Hardware</i>	35
3.5.2.2 Aspek <i>Software</i>	35

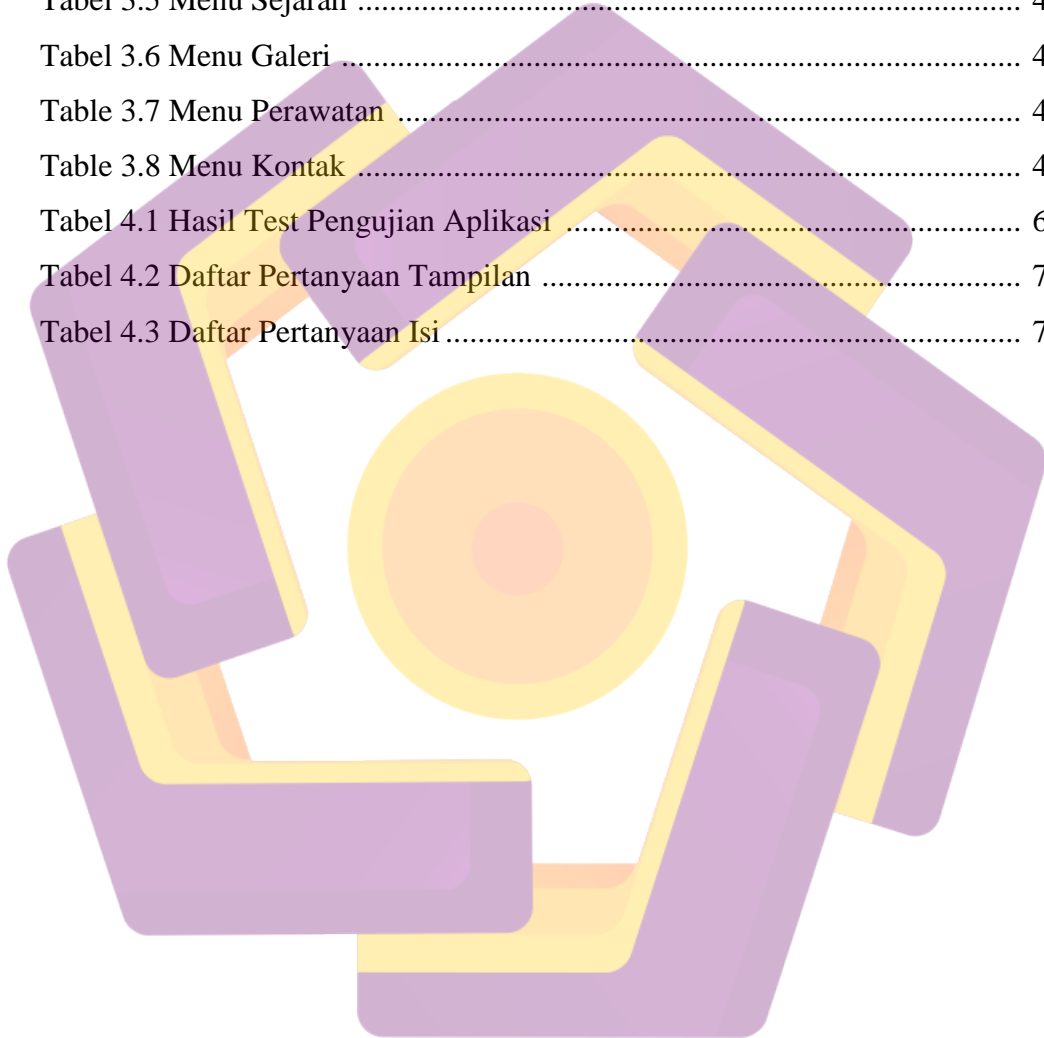
3.5.2.3 Aspek <i>Brainware</i> (pengguna).....	36
3.6 Merancang Konsep	36
3.7 Merancang Isi	37
3.8 Merancang Naskah	39
3.9 Merancang Grafik	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Implementasi Sistem	50
4.1.1 Persiapan Aset-aset	50
4.1.2 Pembuatan Tombol	52
4.1.3 Pembuatan Animasi.....	54
4.1.4 Menyusun Isi	57
4.2 Pembahasan	59
4.2.1 Membuat <i>File .swf</i>	59
4.2.2 Membuat <i>Movie</i>	60
4.2.3 Export ke EXE	62
4.2.4 Pengujian Aplikasi	65
4.2.4.1 <i>BlackBox</i>	65
4.2.5 Manual Aplikasi	69
4.2.5.1 <i>Splash Screen</i>	69
4.2.5.2 Menu Utama	70
4.2.5.3 Menu Profile	71
4.2.5.4 Menu Sejarah	72
4.2.5.5 Menu Galeri	73
4.2.5.6 Menu Foto	74
4.2.5.7 Menu Video	75
4.2.5.8 Menu Kontak	76
4.2.6 Kuisisioner	77
4.2.7 Manual Pemeliharaan	78
4.2.7.1 Pemeliharaan software	79
4.2.7.2 Pemeliharaan Hardware dan Gadget	79

BAB V PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

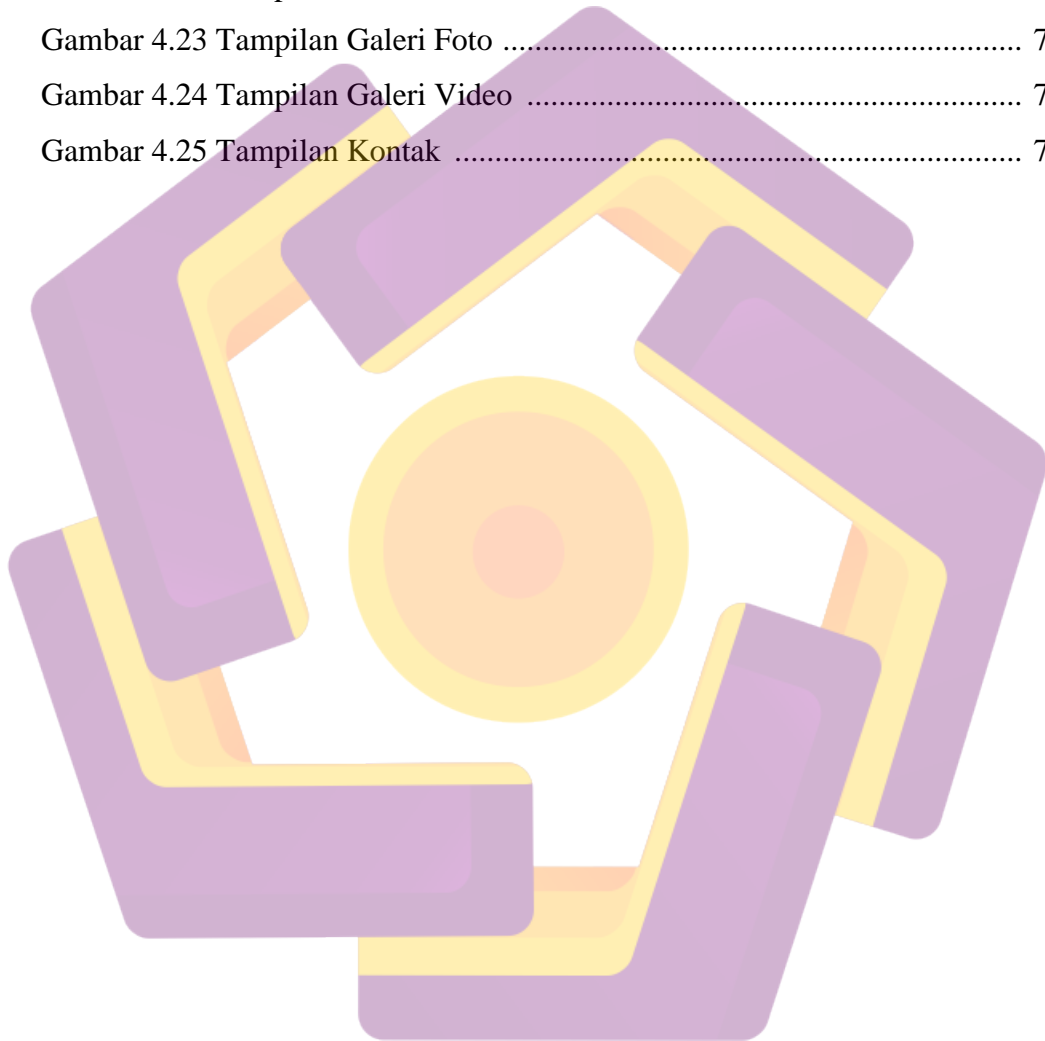
Tabel 3.1 Matrix SWOT	30
Tabel 3.2 Struktur Hierarki	39
Tabel 3.3 Rancangan Menu Utama	44
Tabel 3.4 Rancangan Menu Profile	45
Tabel 3.5 Menu Sejarah	46
Tabel 3.6 Menu Galeri	47
Table 3.7 Menu Perawatan	48
Table 3.8 Menu Kontak	49
Tabel 4.1 Hasil Test Pengujian Aplikasi	66
Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan Tampilan	77
Tabel 4.3 Daftar Pertanyaan Isi	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ikon yang digunakan untuk mendesain	12
Gambar 2.2 Dasain Struktur Linear	13
Gambar 2.3 Desain Struktur Hirarki	13
Gambar 2.4 Desain Struktur Polar	14
Gambar 2.5 Desain Struktur Piramid	14
Gambar 2.6 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	16
Gambar 3.1 Struktur Organisasi TITI ORCHIDS	27
Gambar 3.2 Perancangan Struktur Hierarki	38
Gambar 3.3 Rancangan Intro	43
Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama	43
Gambar 3.5 Rancangan Menu Profile	45
Gambar 3.6 Rancangan Menu Sejarah	46
Gambar 3.7 Rancangan Menu Galeri	47
Gambar 3.8 Rancangan Menu Perawatan	48
Gambar 3.9 Rancangan Menu Kontak	49
Gambar 4.1 Skema Langkah-langkah Pembuatan Aplikasi	50
Gambar 4.2 Tampilan Desain Template	51
Gambar 4.3 Tampilan Musik Player	51
Gambar 4.4 Tamplan Timeline Symbol Botton	52
Gambar 4.5 Action Frame	54
Gambar 4.6 Scirpt Pada Animasi Action Script	55
Gambar 4.7 Frame by Frame	56
Gambar 4.8 Membuat Create Tween	57
Gambar 4.9 Action Frame Pada menu Utama	58
Gambar 4.10 Tampilan Publish Setting	59
Gambar 4.11 Tampilan Awal Adobe Flash CS6	60
Gambar 4.12 Pengaturan Resolusi Pixel (document)	61
Gambar 4.13 Pengolahan Seluruh Elemen Dalam Adobe Flash	62
Gambar 4.14 Pengolahan Seluruh Elemen Dalam Adobe Flash II	62
Gambar 4.15 Publish Setting	63

Gambar 4.16 Air 3.2	64
Gambar 4.17 Publish EXE Export ke exe	65
Gambar 4.18 Tampilan Splahs Screen	69
Gambar 4.19 Tampilan Menu Utama	70
Gambar 4.20 Tampilan Menu Profile	71
Gambar 4.21 Tampilan Isi Sejarah	72
Gambar 4.22 Tampilan Menu Galeri	73
Gambar 4.23 Tampilan Galeri Foto	74
Gambar 4.24 Tampilan Galeri Video	75
Gambar 4.25 Tampilan Kontak	76



INTISARI

Di era teknologi dan informasi saat ini kebutuhan akan promosi dan media informasi suatu perusahaan sangatlah penting terutama pada perusahaan dalam bidang penjualan dan edukasi produk, seperti halnya perusahaan taman angrek Titi Orchids Yogyakarta,

Titi orchids adalah sebuah perusahaan dibidang edukasi pembudidayaan dan penjualan bibit tanaman angrek di kota Yogyakarta. Titi orchid memiliki banyak koleksi tanaman angrek, sekitar 2000 angrek yang ada, bahkan angrek yang hanya diindonesia pun terdapat di taman angrek titi orchids ini.namun dalam implementasi promosi titi orchid masih kesulitan dalam memberikan informasi yang lebih detail kepada pengunjung ketika sedang berkunjung di titi orchids. Kurang nya media informasi dan promosi yang maksimal sehingga titi orchids membutuhkan media informasi yang cepat , akurat dan memiliki nilai multimedia yang baik.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada titi orchids Yogyakarta maka penulis mencoba menyelesaikan permasalahan dengan memberi judul penelitiansebagai berikut”Perancangan Company Profile Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi Pada Taman Angrek Titi Orchids Pakem Yogyakarta”.

Kata Kunci: Sistem , Informasi, Promosi, Taman Angrek

ABSTRACT

In the era of information technology is the need for promotion and media information of a company is important especially in the field of education as well as sales and promotion purpose orchids garden titi.

Titi orchids is a company in of education grow orchids and sale orchid plan seeds in Yogyakarta. Titi orchids have collections of orchids in world, but minimum media of promotion with interesting for visitors and yet multimedia computer system with solution for presentation titi orchids.

Based on the application of these orchids titi Yogyakarta autor tries to resolve the problem by giving the title of the study as follows “Design based Multimedia Company Profile as Media Promotion in the Taman Anggek Titi Orchids Pakem Yogyakarta”.

Keyword: *system, Information, promotion, titi orchids*

