

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI CD INTERAKTIF COMPANY**

**PROFILE YOGYA CHICKEN SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Septa Hardiansyah**

**08.12.3285**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM YOGYAKARTA**

**2012**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI CD INTERAKTIF COMPANY**

**PROFILE YOGYA CHICKEN SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Komputer Strata-1 (S1)  
pada Jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Septa Hardiansyah**

**08.12.3285**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM YOGYAKARTA**

**2012**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Perancangan Dan Implementasi CD Interaktif Company  
Profile Yogya Chicken Sebagai Media Promosi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Septa Hardiansyah**

**08.12.3285**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 4 Juni 2012

**Dosen Pembimbing,**



**Andi Sunyoto, M.Kom.**  
**NIK. 190302052**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Perancangan Dan Implementasi CD Interaktif Company  
Profile Yogya Chicken Sebagai Media Promosi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Septa Hardiansyah**

**08.12.3285**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 4 Juni 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Heri Sismoro, M.Kom.**  
NIK. 190302057

**Andi Sunyoto, M.Kom.**  
NIK. 190302052

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs.**  
NIK. 190000005

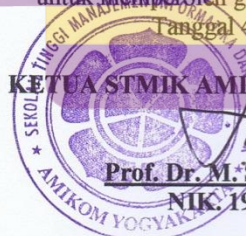
**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 Juni 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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



...

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu 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 disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 Juni 2012

Septa Hardiansyah  
NIM. 08.12.3285

## MOTTO

@ *"Orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingati Allah-lah hati menjadi tenteram."*

*(Q. S Al Ra'du, 28)*

@ *"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain".*

*(Q. S Al Insyirah, 7-8)*

@ *"Kami tiada membebani seseorang melainkan menurut kesanggupannya".*

*(Q. S Al Mu'minin, 62)*

@ *"Percaya Diri dan kembangkan di akhir perjuangan menerobos tembok kendala, akan memberi keyakinan yang makin tinggi, dan keyakinan ini akan membimbing Anda menuju kesuksesan berikutnya yang lebih besar".*

*(Kaguo Inamori)*

@ *"Anda tidak akan pernah menang jika Anda tidak pernah memulai".*

@ *"Nobody can go back and start a new beginning, but anyone can start today and make a new ending."*

*(Maria Robinson)*

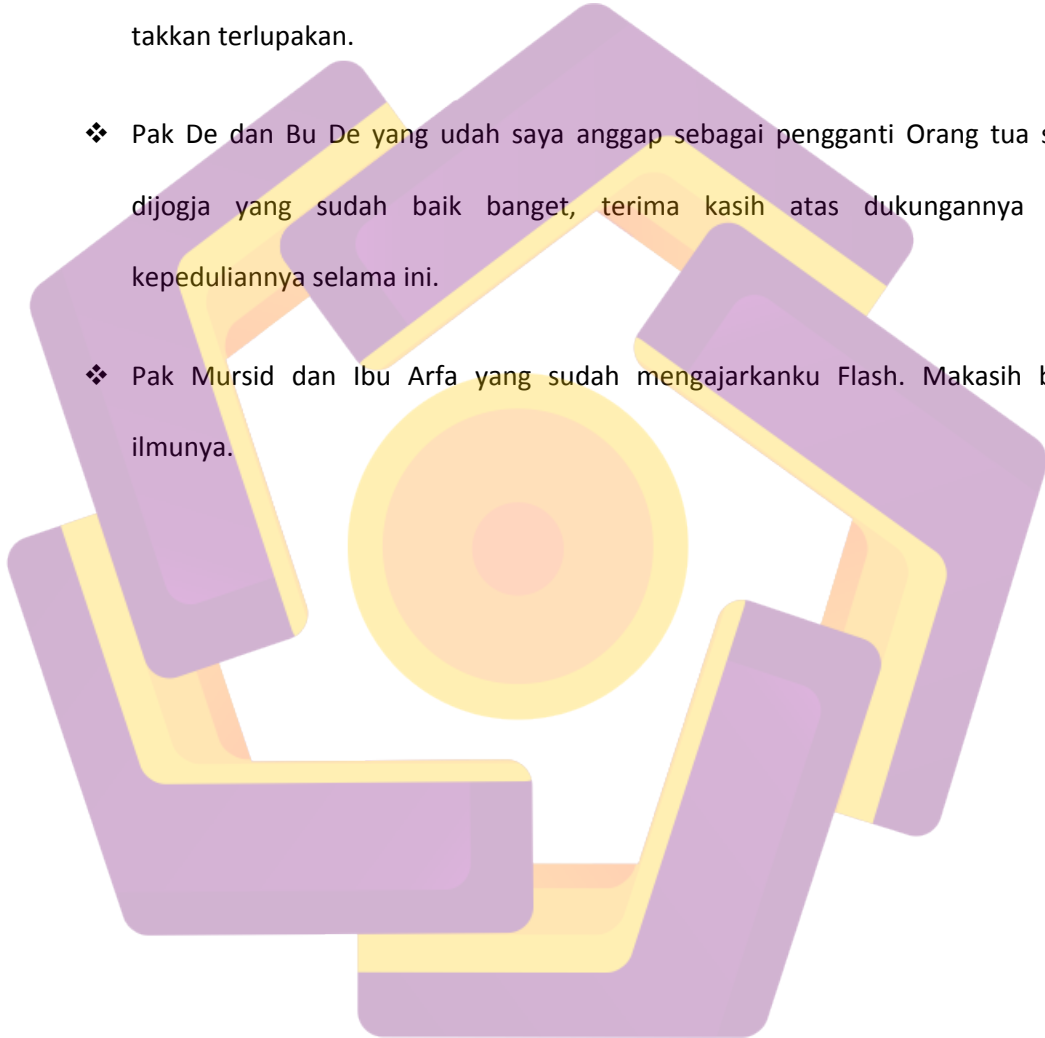
## HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama-tama saya panjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Selanjutnya saya ucapkan terima kasih kepada mereka yang telah memberikan do'a dan dukungan kepada saya :

- ❖ Terima kasih yang sebesar-besarnya buat kedua orang tua saya tercinta. Mereka adalah semangat terbesar saya selama ini. Maafkan jika saya belum bisa membalas semua yang telah Papa dan Mama berikan, tapi mungkin dengan menyelesaikan Skripsi ini dapat memberikan sedikit kebahagiaan buat Papa dan Mama. Mereka yang tak pernah bosan selalu memberikan do'a dan dukungan serta semangat untuk saya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
- ❖ Thank's to for my lovely, Mas Billy and Mbak Isni. Yang selalu memberikan motivasi, semangat dan do'anya dalam segala hal. I Love You So Much.
- ❖ Terima kasih juga buat semua saudara-saudara saya dimana pun yang juga tidak henti-hentinya memberi semangat dalam penggarapan skripsi dari awal hingga selesai.
- ❖ Sahabat-sahabat saya di Jogja khususnya kelas H Sistem Informasi 2008 yang selalu menemani saya, memberi semangat dan berbagi kasih dalam duka maupun suka. Kebersamaan kita akan menjadi kenangan yang tak pernah terlupakan. I Love You forever my best friends.
- ❖ Sahabat-sahabat saya di Palembang khususnya FHS terima kasih atas motivasi

dan do'anya. Saya sangat menyayangi kalian.

- ❖ Teman-teman POTRAIT Club, kita maju dalam satu tujuan. Aku bakal kangen kegiatan kita jalan-jalan, hunting bareng, kumpul bareng, nongkrong ngeban cafe, kekompakkan dan kejailan kalian semua dan akan menjadi kenangan yang takkan terlupakan.
- ❖ Pak De dan Bu De yang udah saya anggap sebagai pengganti Orang tua saya dijogja yang sudah baik banget, terima kasih atas dukungannya dan kepeduliannya selama ini.
- ❖ Pak Mursid dan Ibu Arfa yang sudah mengajarkanku Flash. Makasih buat ilmunya.





## KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas kesehatan dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Perancangan Dan Implementasi CD Interaktif Company Profile Yogya Chicken Sebagai Media Promosi”.

Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan jenjang studi Strata 1 (S1) pada program studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik karena adanya bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, baik yang bersifat moril maupun materil. Maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberi kesempatan kepada saya untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, M.M. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief. M.T Selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan motivasi kepada saya selama pengerjaan skripsi ini.
4. Bapak Sukadi Selaku Pendiri Yogya Chicken. Dan Bapak Lasimin selaku Manager Yogya Chicken.

5. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK Amikom Yogyakarta yang telah berbagi ilmu pengetahuan dan pengalaman.
6. Semua pihak yang telah membantu saya dalam pembuatan skripsi ini dan telah memberikan dukungan serta motivasi yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dikarenakan oleh keterbatasan dan kelemahan, baik dari segi teknis penulisan maupun isi. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran sebagai bahan tolak ukur, masukkan agar lebih baik di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 4 Juni 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Peneltian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan Laporan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.1.2 Aplikasi Multimedia.....	9

2.1.3 Elemen-elemen Multimedia.....	10
2.1.3.1 Teks.....	11
2.1.3.2 Grafik.....	11
2.1.3.3 Audio.....	12
2.1.3.4 Video.....	13
2.1.3.5 Animasi.....	14
2.1.4 Struktur Aplikasi Multimedia.....	15
2.1.4.1 Struktur Linear.....	16
2.1.4.2 Struktur Menu.....	16
2.1.4.3 Struktur Hierarki.....	17
2.1.4.4 Struktur Jaringan.....	18
2.1.4.5 Struktur Kombinasi.....	18
2.1.5 Langkah-langkah dalam Pengembangan Sistem Multimedia.....	19
2.1.6 Pengertian Promosi.....	23
2.1.6.1 Promosi Media Cetak, Maya dan Elektronik.....	24
2.1.6.2 Aplikasi Multimedia untuk Mendukung Promosi.....	27
2.2 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia.....	28
2.2.1 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	29
2.2.1.1 Adobe Flash Professional CS3.....	29
2.2.1.2 Adobe Photoshop CS3.....	34
2.2.1.3 Adobe Audition 2.0.....	36
2.2.1.4 Adobe After Effect 7.0.....	37

### **BAB III PERANCANGAN SISTEM**

3.1 Perancangan Sistem.....	40
3.1.1 Definisi Perancangan Sistem.....	40
3.1.2 Struktur Perusahaan.....	43

3.2 Penerapan Sistem di Yogya Chicken.....	44
3.3 Deskripsi Tugas.....	44
3.3.1 Manager.....	44
3.3.2 Supervisor.....	44
3.3.3 Receptionist.....	44
3.3.4 Security.....	45
3.4 Menu Produk yang Disediakan dan Galery Outlet.....	45
3.4.1 Menu Produk/Paket Yogya Chicken.....	45
3.4.2 Menu Galery/Foto Outlet Yogya Chicken.....	48
3.5 Identifikasi Masalah.....	48
3.6 Analisis PIECES.....	50
3.6.1 Analisis Kinerja ( <i>Performance</i> ).....	50
3.6.2 Analisis Informasi ( <i>Information</i> ).....	52
3.6.3 Analisis Ekonomi ( <i>Economics</i> ).....	54
3.6.4 Analisis Pengendalian ( <i>Control</i> ).....	55
3.6.5 Analisis Efisiensi ( <i>Effeciency</i> ).....	56
3.6.6 Analisis Pelayanan ( <i>Services</i> ).....	58
3.6.7 Hasil Analisis PIECES.....	59
3.7 Kebutuhan Sistem.....	60
3.7.1 Kebutuhan Fungsional.....	61
3.7.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	66
3.7.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	66
3.7.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	68
3.7.2.2.1 Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ).....	71
3.7.2.2.2 Analisis Biaya dan Manfaat.....	71
3.7.2.2.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	78
3.7.2.2.4 Kelayakan Teknis.....	78

3.7.2.2.5 Kelayakan Ekonomi.....	79
3.7.2.2.6 Kelayakan Operasional.....	80
3.7.2.2.7 Kelayakan Hukum.....	81
3.7.2.2.8 Kelayakan Jadwal.....	81
3.7.2.2.9 Kelayakan Strategi.....	81
3.8 Perancangan Sistem.....	82
3.8.1 Merancang Konsep.....	82
3.8.2 Merancang Isi.....	83
3.8.3 Merancang Naskah.....	92
3.8.4 Merancang Grafik.....	103
3.8.4.1 Tampilan Intro.....	104
3.8.4.2 Tampilan Pada Halaman Home.....	106
3.8.4.3 Tampilan Pada Menu Produk/Paket Makanan dan Minuman...	108
3.8.4.4 Tampilan Pada Menu Galery/Foto Outlet dan Alamat.....	112
3.8.4.5 Tampilan Pada Menu Biodata Programmer.....	114
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Memproduksi Sistem.....	116
4.1.1 Skema Bagan Alur Kerja Produksi Sistem.....	116
4.1.2 Pembuatan Design Layout Background dengan Photoshop CS3...	117
4.1.3 Pengeditan Header Video dengan Adobe After Effect 7.0.....	121
4.1.4 Pembuatan Movie dengan Adobe Flash Professional CS3.....	125
4.1.5 Pengolahan Suara dengan Adobe Audition 2.0.....	132
4.2 Implementasi.....	136
4.2.1 Persiapan Aset-Aset.....	136
4.2.2 Pembuatan Tombol.....	138
4.2.3 Pembuatan Animasi.....	141

4.3 Membuat Mp3 Player.....	145
4.4 Menyusun Menu Utama.....	147
4.4.1 Membuat File .exe.....	149
4.5 Pengetesan.....	150
4.5.1 Pengetesan Sistem.....	150
4.6 Manual Aplikasi.....	155
4.7 Manual Instalasi.....	160
4.8 Mempublikasi dengan Compact Disc (CD).....	160
4.9 Prosedur Pemakaian Aplikasi.....	162
4.10 Pemeliharaan Sistem.....	162
4.10.1 Pemeliharaan Program Isi (CD Interaktif).....	163
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	164
5.2 Saran.....	165
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>167</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tipe Data dan Variabel.....	33
Tabel 3.1	Analisis Kinerja ( <i>Performance Analysis</i> ).....	51
Tabel 3.2	Analisis Informasi ( <i>Information Analysis</i> ).....	52
Tabel 3.3	Analisis Ekonomi ( <i>Economics Analysis</i> ).....	54
Tabel 3.4	Analisis Pengendalian ( <i>Control Analysis</i> ).....	55
Tabel 3.5	Analisis Efisiensi ( <i>Effeciency Analysis</i> ).....	56
Tabel 3.6	Analisis Pelayanan ( <i>Services Analysis</i> ).....	58
Tabel 3.7	Spesifikasi Perangkat Keras untuk Pembuatan Media Informasi Berbasis Multimedia ( <i>Hardware</i> ).....	67
Tabel 3.8	Spesifikasi Perangkat Keras untuk Implementasi Media Informasi Berbasis Multimedia ( <i>Hardware</i> ).....	68
Tabel 3.9	Biaya Analisis dan Manfaat.....	72
Tabel 3.10	Hasil Keputusan Analisis.....	77
Tabel 3.11	Biaya Produksi.....	79



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen-Elemen Multimedia.....	10
Gambar 2.2	Struktur Linear.....	16
Gambar 2.3	Struktur Menu.....	16
Gambar 2.4	Struktur Hierarki.....	17
Gambar 2.5	Struktur Jaringan.....	18
Gambar 2.6	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	22
Gambar 2.7	Adobe Flash Professional CS3.....	32
Gambar 2.8	Adobe Photoshop CS3.....	35
Gambar 2.9	Adobe Audition 2.0.....	37
Gambar 2.10	Adobe After Effect 7.0.....	38
Gambar 3.1	Struktur Organisasi Yogya Chicken.....	43
Gambar 3.2	Struktur Hierarki Menu <i>Company Profile</i> Yogya Chicken.....	87
Gambar 3.3	Tampilan Intro.....	104
Gambar 3.4	Tampilan Halaman Home.....	106
Gambar 3.5	Tampilan Halaman Menu Produk/Paket Makanan dan Minuman..	108
Gambar 3.6	Tampilan Halaman Menu Galery/Foto Outlet dan Alamat.....	112
Gambar 3.7	Tampilan Halaman Menu Biodata Programmer.....	114
Gambar 4.1	Skema Bagan Produksi Sistem.....	116
Gambar 4.2	Tampilan Menu untuk Mengatur Ukuran File Layar Kerja Photoshop.....	117
Gambar 4.3	Tampilan Layer Style.....	119
Gambar 4.4	Tampilan Awal Design Background.....	120
Gambar 4.5	Tampilan Hasil Pembuatan Background .png.....	120
Gambar 4.6	Tampilan Menu untuk Mengatur Ukuran File Layar Kerja After Effect.....	121

Gambar 4.7	Tampilan Pengeditan Teks Header.....	122
Gambar 4.8	Tampilan Browse Preset.....	123
Gambar 4.9	Tampilan Hasil Pembuatan Animasi Logo .mov.....	123
Gambar 4.10	Tampilan Jendela Movie Settings.....	124
Gambar 4.11	Proses Rendering Video.....	124
Gambar 4.12	Tampilan Awal Adobe Flash Professional CS3.....	125
Gambar 4.13	Pengaturan Resolusi Pixel Document.....	126
Gambar 4.14	Tampilan Mengimport File ke Adobe Flash Professional CS3.....	126
Gambar 4.15	Pengolahan Seluruh Elemen dalam Adobe Flash Professional CS3	127
Gambar 4.16	Tampilan Jam .mov.....	128
Gambar 4.17	Tampilan Animasi Logo .mov.....	128
Gambar 4.18	Tampilan Properti Button Turn Off Aplikasi .png.....	128
Gambar 4.19	Tampilan Pengolahan Menu Profil Yogya Chicken dalam Adobe Flash Professional CS3.....	129
Gambar 4.20	Tampilan Photo Pemilik Yogya Chicken Pak Sukadi .png.....	130
Gambar 4.21	Tampilan Photo Manager dan Karyawan Kantor Yogya Chicken .png.....	131
Gambar 4.22	Tampilan Pengolahan Exporting dalam Adobe Flash Professional CS3.....	131
Gambar 4.23	Tampilan Hasil Pembuatan Test Movie.....	132
Gambar 4.24	Tampilan Pengeditan Suara dalam Adobe Audition 2.0.....	133
Gambar 4.25	Tampilan Hasil Pengeditan Suara dalam Adobe Audition 2.0.....	134
Gambar 4.26	Tampilan Hasil Pembuatan Suara untuk Aplikasi Multimedia.....	135
Gambar 4.27	Tampilan Background Design Menu Home, Struktur Organisasi, Produk, Galery dan Biodata.....	137
Gambar 4.28	Tampilan Design Logo Yogya Chicken.....	137
Gambar 4.29	Tampilan Design Tombol/Button.....	138

Gambar 4.30	Tampilan Musik Player.....	138
Gambar 4.31	Tampilan Timeline Symbol Button.....	139
Gambar 4.32	Tampilan Action Frame.....	141
Gambar 4.33	Tampilan Script Pada Animasi Action Script.....	142
Gambar 4.34	Tampilan Library Pada Flash.....	143
Gambar 4.35	Tampilan Membuat Create Motion Tween.....	144
Gambar 4.36	Tampilan Action Frame Pada Menu Utama.....	147
Gambar 4.37	Tampilan Publish Setting Adobe Flash Professional CS3.....	150
Gambar 4.38	Tampilan Error Program.....	151
Gambar 4.39	Tampilan Action Script yang Salah.....	152
Gambar 4.40	Tampilan Proses Jalan Program yang Lamban.....	153
Gambar 4.41	Tampilan Menu Home Yogya Chicken.....	155
Gambar 4.42	Tampilan Menu Produk Yogya Chicken.....	156
Gambar 4.43	Tampilan Menu Struktur Organisasi Yogya Chicken.....	157
Gambar 4.44	Tampilan Menu Galery Outlet Yogya Chicken.....	158
Gambar 4.45	Tampilan Menu Biodata Programmer.....	159
Gambar 4.46	Tampilan Splash Screen.....	160
Gambar 4.47	Tampilan Add File.....	161
Gambar 4.48	Tampilan Burn.....	161

## INTISARI

Saat ini teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar menemani kehidupan manusia. Manusia dimudahkan dengan adanya multimedia karena dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik.

Yogya Chicken mengalami permasalahan dalam mempromosikan sajian yang ditawarkan. Masih banyak orang yang belum tahu apa saja jasa yang ditawarkan oleh Yogya Chicken. Terutama orang yang didaerahnya masih belum ada yang tahu dimana cabang tempat Yogya Chicken.

Dengan adanya media promosi elektronik, Yogya Chicken akan menggunakan CD Interaktif *Company Profile* untuk mempromosikan penawaran jasa. Agar konsumen semakin berminat mencoba jasa Yogya Chicken. Karena CD Interaktif *Company Profile* merupakan salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif dan menarik dalam penyampaiannya. Memproduksi CD Interaktif *Company Profile* harus melalui 3 tahap, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi. Perancangan untuk *Company Profile* mempunyai peran yang penting sebelum memproduksi CD Interaktif *Company Profile*.

***Kata kunci:*** *Multimedia, Sistem, Analisis, Profil Perusahaan, Teknologi.*

## **ABSTRACT**

*Current computer technology is one technology that accompany most of human life. Human facilitated by the presence of multimedia as it can interact with computers through media images, text, audio, video and animation so that the information presented will be more clear and interesting.*

*Yogya Chicken experiencing problems in promoting the dish has to offer. There are still many people who do not know what services are offered by the Yogya Chicken. Especially people who clearance in the locality there is still no one knows where the branch points of Yogya Chicken.*

*With the promotion of electronic media, Yogya Chicken will use the Interactive CD Company Profile to promote service offerings. So that consumers are increasingly interested in trying to service Yogya Chicken. Because the CD Interactive Company Profile is one of the supporters in the media delivery. Produce Interactive CD Company Profile to go through three stages, namely resistant pre-production, production stages and post-production stages. Design to Company Profile has an important role prior to producing Interactive CD Company Profile.*

**Keywords:** Multimedia, Systems, Analysis, Company Profile, Technology.