

**COMPANY PROFILE BAKSO RUSUK SALAD SOLO SAMSON  
SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS  
MULTIMEDIA**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Wahed Santoso**

**09.01.2575**

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

**COMPANY PROFILE BAKSO RUSUK SALAD SOLO SAMSON  
SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS  
MULTIMEDIA**

**Tugas Akhir**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang  
Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Wahed Santoso**

**09.01.2575**

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

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**COMPANY PROFILE BAKSO RUSUK SALAD SOLO SAMSON  
SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS  
MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahed Santoso**

**09.01.2575**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 17 Januari 2013

**Dosen Pembimbing**

**Pandan P Purwacandra, M.Kom**  
**NIK. 190302190**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**COMPANY PROFILE BAKSO RUSUK SALAD SOLO SAMSON  
SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS  
MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahed Santoso**

**09.01.2575**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Februari 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ahlihi Masruro, S.Kom**  
**NIK. 190302148**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 15 Februari 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sejauh pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, , 28 Februari 2013

**Nama Lengkap**

Wahed Santoso

**NIM**

09.01.2575

**Tanda tangan**



# MOTTO

*Hargai proses untuk menuju sukses, Jagalah yang kita punya jangan sampai menyesal dikemudian hari ketika kita tahu mereka telah meninggalkan kita. Syukuri anugrah akan nasib dan takdir jangan pernah menyerah berjuang sampai akhir, wujudkan semua mimpi, lakukan semua dari hati. Hargailah orang lain maka kamu akan dihargai juga sedemikian kamu menghargai orang itu.*

*Berusahalah kamu, karma usahamu sendirilah yang akan menentukan kemana kamu menuju ke kehidupan yang selanjutnya.*

*Setiap hasil yang kamu peroleh, jadikan sebagai tolak ukur, perbandingan pengalaman, motivasi dan sebagai cermin diri kamu untuk menyambut harapan dimasa depan*

By : Wahed Santoso

## HALAMAN PERSEMBAHAN

- ◉ *Segala puji syukur-Mu Ya Allah, dengan segala cobaan dan kebahagiaan yang telah Engkau berikan pada hambamu yang lemah ini hingga aku dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.*
- ◉ *Makasih buat bapak,ibu & adik atas doa dan dukungannya selama ini. Semoga aku menjadi kebanggaanmu.*
- ◉ *Makasih juga buat gadis manis(Alex) yang slalu menyayangiku, yang telah memberi aku semangat dan doanya.*
- ◉ *Buat Mas Widi, Dwi cahya/suliwa thanks atas bantuanya.*
- ◉ *Buat Pak Pandan P Purwacandra, makasih atas bimbingannya.*
- ◉ *Buat sahabat2Q PAIMO GROUP thanks atas kekompakanya,semoga persahabatan kita akan slalu tetep ada he..he..he.*
- ◉ *Buat temen2 D3ti 3B yang gak bisa aku sebutin namanya satu persatu, thanks atas supportnya.*

*By : Wahed Santoso*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Penyusunan Tugas Akhir dengan Judul Media Penyampaian Informasi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Bakso Rusuk Salad Solo Samson ” Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dengan terselesainya Tugas Akhir ini, tidak lupa penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Yuli Astuti, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir.
3. Bapak Sukidi, selaku pemilik Toko Meubel Rani, terima kasih atas izin melakukan penelitiannya
4. Dan pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, sehingga saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penting bagi penulis dan perbaiki selanjutnya.

Yogyakarta, 28 Februari 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
1.6. Metode penelitian.....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
1.8. Jadwal Kegiatan Penelitian .....	8
<b>BAB II. LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1.1. Konsep dasar Multimedia.....	9
2.1.2. Pengertian Multimedia .....	9
2.1.3. Elemen – Elemen Multimedia .....	10
3.1.2.1. Text.....	11
Audio .....	11

3.1.2.2. Image .....	12
3.1.2.3. Video .....	13
3.1.2.4. Animasi .....	14
2.1. Penegmbangan Aplikasi Multimedia .....	16
2.2.1. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	16
2.2.1.1. Mendefinisikan Masalah .....	17
2.2.1.1.1. Sasaran dan batasan Sistem Multimedia.....	18
2.2.1.1.2. Masalah Dalam Sistem Multimedia.....	19
2.2.1.1.3. Studi Kelayakan.....	19
2.2.1.1.4. Mengidentifikasi Sistem Multimedia .....	19
2.2.1.1.5. Prioritas Penanganan Masalah.....	20
2.2.1.2. Merancang Konsep.....	20
2.2.1.3. Merancang Isi Multimedia .....	21
2.2.1.4. Merancang Naskah .....	22
2.2.1.5. Merancang Grafik .....	23
2.2.1.6. Memproduksi Sistem Multimedia.....	23
2.2.1.7. Pengujian Sistem Multimedia .....	24
2.2.1.8. Penggunaan Sistem Multimedia.....	24
2.2.1.9. Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	25
2.2.2. Macam – macam Struktur Aplikasi Multimedia.....	25
2.2.2.1. Struktur Linier .....	26
2.2.2.2. Sturktur Hierarki .....	27
2.2.2.3. Struktur piramid .....	27
2.2.2.4. Struktur Polar .....	28
2.2. Fungsi Efektif Multimedia .....	29
2.3. Sistem Perangkat Lunak Multimedia .....	31
2.4.1. Adobe Photoshop Cs3.....	31
2.4.1.1. Resolusi .....	32
2.4.1.2. Intensitas atau Kedalaman Warna .....	33
2.4.2. Adobe Flash Cs3 .....	34
2.4.2.1. Dasar – Dasar Pengguna Adobe Flash CS3 .....	35

2.4.2.1.1. Halaman Start.....	35
2.4.2.1.2. Jendela Utama .....	36
2.4.2.1.3. Toolbox .....	38
2.4.2.1.4. Library.....	39
2.4.2.1.5.Action Script .....	40
2.4.3.Adobe Audition 1,5.....	41
2.4.3.1. Sample dan Sample Rate.....	42
2.4.3.2. Bit Resolution.....	44
2.4. Sistem Perangkat Keras Multimedia .....	45
<b>BAB III. TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>47</b>
3.1. Sekilas Bakso Rusuk Salad Solo Samson .....	47
3.1.1. Aspek Pemasaran .....	47
3.2. Profil Bakso Rusuk Salad Solo Samson .....	48
3.2.1. Tujuan Perusahaan .....	48
3.2.2. Struktur Organisasi .....	49
3.2.3. Tugas Masing – Masing Staf .....	49
3.2.4. Fasilitas .....	50
3.2.5. Kendala Yang Dihadapi .....	50
3.2.6. Daftar Menu Dan Harga.....	51
<b>BAB IV. PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
4.1. Merancang Konsep.....	52
4.2. Merancang Isi Multimedia .....	53
4.3. Merancang Naskah.....	54
4.4. Merancang Desain.....	56
4.5. Merancang Desain Aplikasi .....	60
4.6. Merancang Grafik .....	65
4.7. Memproduksi Sistem .....	66
4.7.1 Mengelola Grafikdengan Photoshop Cs3.....	67
4.7.2 Mengelola Suara dengan Adobe Audition 1,5 .....	70

4.7.3	Pembuatan Aplikasi Multimedia dengan Adobe Flash Cs3.....	72
4.7.3.1	Memulai Lembar Kerja Adobe Flash Cs3.....	72
4.7.3.2	Memasukan Gambar dan Suara ke Adobe Flash Cs3 .....	73
4.7.3.3	Membuat Animasi .....	74
4.7.3.4	Membuat Tombol.....	76
4.7.3.5	Tahap Pengintegrasian .....	79
4.7.3.6	Membuat Tampilan Full Screen.....	83
4.7.3.7	Membuat File Windows Projector .....	83
4.8.	Menguji Sistem .....	84
4.9.	Menggunakan Sistem.....	85
4.10.	Memelihara Sistem.....	86
<b>BAB V. PENUTUP</b>	.....	<b>87</b>
5.1.	Kesimpulan .....	87
5.2.	Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	8
Tabel 2.1 Sample Rate dan Kualitas .....	43
Tabel 3.1 Daftar Menu Dan Harga .....	51



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	16
Gambar 2.2 Rincian Siklus Aplikasi Multimedia .....	17
Gambar 2.3 Icon Desain Struktur Aplikasi Multimedia .....	25
Gambar 2.4 Desain Struktur Linier .....	26
Gambar 2.5 Desain Struktur Hierarki .....	27
Gambar 2.6 Desain Struktur Piramid .....	28
Gambar 2.7 Desain Struktur Polar .....	28
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop Cs3 .....	34
Gambar 2.9 Tampilan Start Page .....	35
Gambar 2.10 Tampilan Jendela Utama .....	36
Gambar 2.11 Tampilan Panel Library .....	39
Gambar 2.12 Tampilan Action Script .....	41
Gambar 2.13 Tampilan Cool Edit Pro .....	44
Gambar 4.1 Desain Tampilan Splash Screen .....	56
Gambar 4.2 Desain Tampilan Home .....	56
Gambar 4.3 Desain Tampilan Menu Sejarah .....	57
Gambar 4.4 Desain Tampilan Menu Minuman .....	57
Gambar 4.5 Desain Tampilan Menu Makanan .....	58
Gambar 4.6 Desain Tampilan Menu Cabang Restoran .....	58
Gambar 4.7 Desain Tampilan Menu Fasilitas .....	59
Gambar 4.8 Desain Tampilan Menu Kontak .....	59
Gambar 4.9 Desain Tampilan Menu Peta Lokasi .....	60
Gambar 4.10 Desain Aplikasi Tampilan Menu Splash Screen .....	60
Gambar 4.11 Desain Aplikasi Tampilan Menu Home .....	61
Gambar 4.12 Desain Aplikasi Tampilan Menu Sejarah Restoran .....	61
Gambar 4.13 Desain Aplikasi Tampilan Menu Minuman .....	62
Gambar 4.14 Desain Aplikasi Tampilan Menu Makanan .....	62
Gambar 4.15 Desain Aplikasi Tampilan Menu Cabang Restoran .....	63
Gambar 4.16 Desain Aplikasi Tampilan Menu Fasilitas .....	63

Gambar 4.17 Desain Aplikasi Tampilan Menu Kontak.....	64
Gambar 4.18 Desain Aplikasi Tampilan Menu Peta Lokasi.....	64
Gambar 4.19 Diagram Alir proses Produksi Sistem .....	67
Gambar 4.20 Dialog Box New .....	68
Gambar 4.21 Tampilan Layar Kerja Photoshop .....	69
Gambar 4.22 Dialog Box Photoshop CS3 Save As .....	69
Gambar 4.23 Dialog Box New Wave Form.....	70
Gambar 4.24 Tampilan Kerja Adobe A udition .....	71
Gambar 4.25 Dialog Box Save Waveform As.....	72
Gambar 4.26 Halaman Awal Adobe Flash CS3 .....	73
Gambar 4.27 Panel Properties .....	73
Gambar 4.28 Dialog Box Import To Library Adobe Flash CS3 .....	74
Gambar 4.29 Tampilan Kerja Adobe Flash CS3 .....	75
Gambar 4.30 Dialog Box Create New Symbol.....	76
Gambar 4.31 Tampilan Edit Simbol .....	77
Gambar 4.32 Tampilan Panel Action Button.....	78
Gambar 4.33 Tampilan Hasil Akhir Pada Adobe Flash CS3.....	79
Gambar 4.44 Tampilan Publish Setting .....	84



## INTISARI

Penelitian ini dilakukan di Bakso Rusuk Salad Solo Samson, Adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang *kuliner*, Cara penyampain informasinya masih berupa brosur, iklan radio, Maka dari itu perusahaan tersebut sangat membutuhkan media informasi yang berbasis multimedia. Tujuan pembuatan tersebut adalah untuk mempromosikan perusahaan tersebut agar kelihatan lebih menarik.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif berupa study kasus, Data yang diperoleh adalah data kualitatif dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara, Observasi dan dokumentasi. Perancangan ini menggunakan model prosedural dengan pendekatan yang berorientasi proses-produk. Secara garis besar kegiatan perancangan dipilih menjadi tiga tahapan, Yaitu (a) pendefinisian masalah, tujuan dan konsep perancangan (b) pengumpulan, analisis dan sintesis data referensi dan data lapangan, serta perumusan konsep perancangan, (c) penjabaran konsep perancangan dalam program visual mulai thumbnail sketsa sampai dengan dihasilkan desain final.

Hasil perancangan ini berupa company profile berbasis multimedia interaktif sebagai media promosi dan informasi Bakso Rusuk Salad Solo Samson dan diharapkan bias jadi lebih menarik.

**Kata Kunci :** Company profile Bakso Rusuk Salad Solo Samson sebagai media promosi dan informasi.

## ***ABSTRACT***

The research was conducted at the Meatball Salad Solo ribs Samson, is a company engaged in the culinary field, still a way penyampain information brochures, radio ads, Thus the company is in dire need of media-based multimedia information. The purpose of creation is to promote the company to make it look more attractive.

Research conducted a descriptive study in the form of case studies, data is qualitative data obtained using data collection methods such as interviews, observations and dokumentasi. Perancangan prosedural dengan models a process-oriented approach to product. Broadly speaking, the chosen design activities into three stages, ie (a) pendefisian issues, objectives and design concepts (b) the collection, analysis, synthesis dsn reference data and field data, as well as the formulation of the concept design, (c) the translation of design concepts in a visual program started generated thumbnail sketches to final design.

This design results in the form of company profile as a media-based interactive multimedia promotional and information Meatball Salad Solo ribs Samson and is expected to become more attractive bias.

**Keywords:** Company profile Meatball Salad Solo ribs Samson as media campaigns and information.