

**COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI
USAHA PEMBUATAN DAN PENJUALAN REPLIKA MINIATUR
MOTOR ROAD RACE DORIS WORK KEBUMEN BERBASIS
MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Andi Priyatna

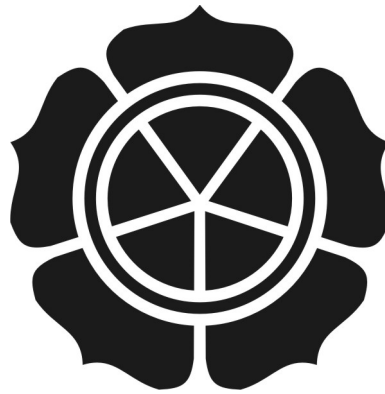
10.02.7790

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

**COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI
USAHA PEMBUATAN DAN PENJUALAN REPLIKA MINIATUR
MOTOR ROAD RACE DORIS WORK KEBUMEN BERBASIS
MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang
Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Andi Priyatna

10.02.7790

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI
USAHA PEMBUATAN DAN PENJUALAN REPLIKA MINIATUR
MOTOR ROAD RACE DORIS WORK KEBUMEN BERBASIS
MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andi priyatna

10.02.7790

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 27 juni 2013

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M. Kom
NIK. 190000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN
PROMOSI USAHA PEMBUATAN DAN PENJUALAN
REPLIKA MINIATUR MOTOR ROAD RACE
DORIS WORK KEBUMEN BERBASIS
MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andi Priyatna

10.02.7790

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 31 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190000003



Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 31 Juli 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini merupakan tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu instansi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 18 Juni 2013

Tanda Tangan

Andi Priyatna

10.02.7790

MOTTO

Berdoa dan berikhtiar agar apa yang kita lakukan di ridoi
oleh Alloh SWT.

Pantang menyerah, berusaha serta harus memperjuangkan
apa yang kita inginkan.

Sabar dan bijaksana dalam menanggapi masalah yang datang.

Jika masalah datang anggaplah sebagai tantangan.



PERSEMBAHAN

“Terima kasih saya panjatkan kepada Alloh SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga Tugas Akhir saya dapat terselesaikan”

“Terima kasih untuk kedua orang tua yang telah memberikan segalanya, terima kasih pula untuk Om Sutiyo dan Tante Ani yang banyak membantu Ibu saya, dan terutama untuk Ibu saya tercinta Bu pujiyah atas semua perhatian, dukungan dan doa yang telah di panjatkan untuku”

“Terima kasih buat saudara Aris Susanto selaku pemilik Doris Work Kebumen yang telah memperkenankan saya untuk memakai objectnya”

“Terima kasih buat Pak Agus Purwanto, M.Kom selaku pembimbing saya yang telah memberi kritik dan saran yang sangat membantu dalam menyelesaikan tugas akhir saya”

“Terima kasih buat Chairul Imam Ardianto / Ian yang banyak membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir, serta untuk teman-teman D3 MI 02- 03, dan yang paling utama buat teman-teman yang sering kumpul di kost green saya ucapkan banyak terima kasih”

(Andi Priyatna)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat-NYA penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “ **Company Profile Sebagai Media Informasi dan Promosi Usaha Pembuatan dan Penjualan Replika Miniatur Motor Road Race Doris Work Kebumen Berbasis Multimedia**”

Tugas Akhir ini disusun dengan tujuan sebagai syarat kelulusan pada Program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tentu banyak hambatan yang penulis temui baik secara teknis maupun non teknis, sehingga tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Bpk. Prof Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tini Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku ketua jurusan D3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bpk Agus purwanto, M.kom selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Keluarga besar dirumah atas doa dan dukungannya.
5. Teman – teman yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang

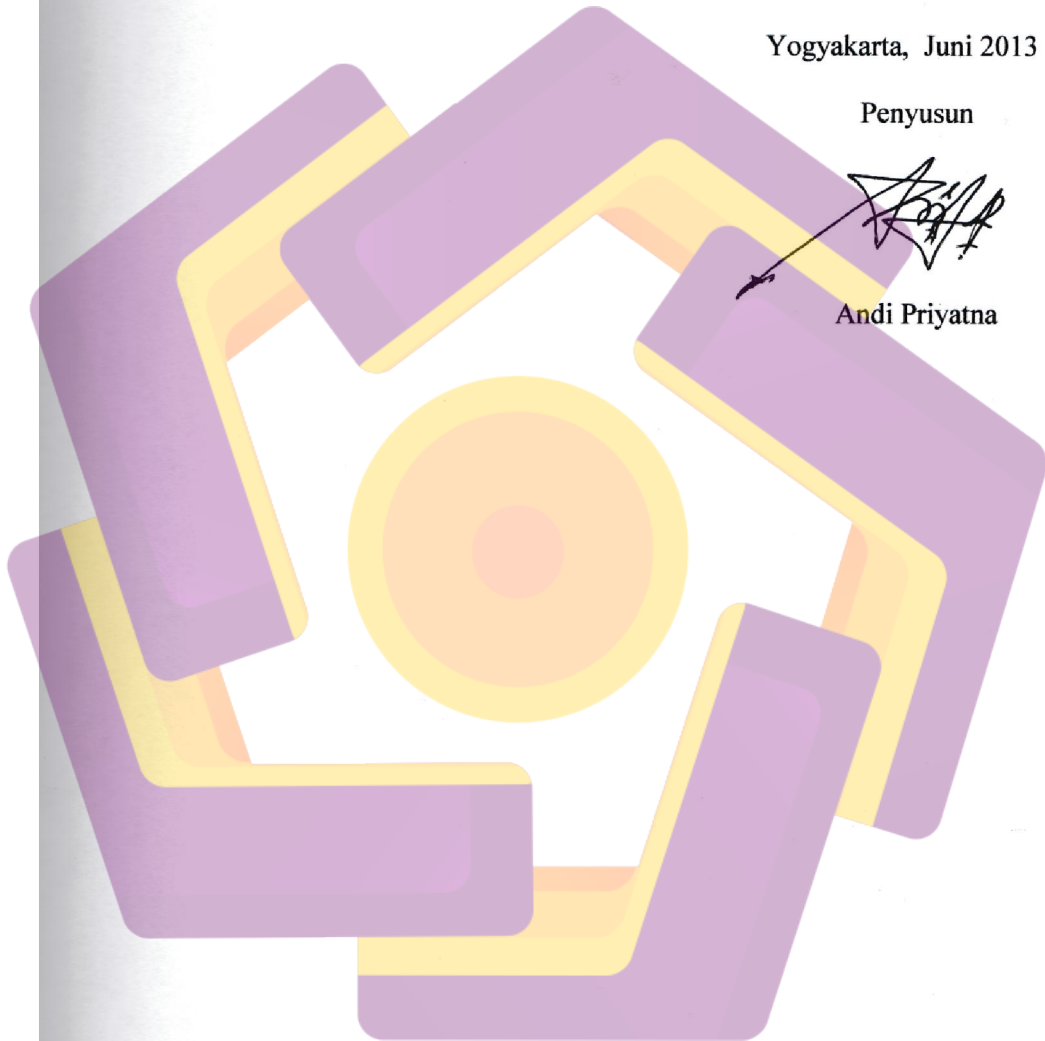
membangun demi perbaikan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penyusun, pembaca dan yang membutuhkan.

Yogyakarta, Juni 2013

Penyusun



Andi Priyatna



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I 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
1.5.1 <i>Internal</i>	3
1.5.2 <i>Eksternal</i>	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
1.7 Jadwal Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2 Objek-Objek Multimedia.....	8
2.2 Struktur Sistem Multimedia.....	10
2.3 Pengembangan Sistem Multimedia.....	14

2.4 <i>Software</i> Yang Digunakan.....	17
2.4.1 <i>Adobe Director 11</i>	17
2.4.2 <i>Corel Draw X4</i>	19
2.4.3 <i>Adobe Soundbooth CS3</i>	20
2.4 <i>Hardware</i> Yang Digunakan.....	22
BAB III TINJAUAN UMUM	24
3.1 Sejarah Singkat Usaha	24
3.2 Tujuan Usaha	25
3.3 Visi dan Misi	25
3.3.1 Visi	25
3.3.2 Misi.....	25
3.4 Struktur Organisasi.....	26
3.5 Lokasi Tempat Usaha.....	27
3.5 Pengelolaan Usaha.....	27
3.5.1 Macam-Macam Produk	27
3.5.2 Proses Produksi dan Bahan Baku	28
3.5.3 Pengadaan Bahan Baku	29
3.6 Tenaga Kerja.....	29
3.7 Pemasaran Usaha.....	29
BAB IV PEMBAHASAN	30
4.1 Definisi Masalah.....	30
4.2 Merancang Konsep	30
4.3 Merancang Isi	31
4.4 Merancang Naskah	31
4.5 Merancang Grafik.....	32
4.5.1 Tampilan <i>Menu Opening</i>	33
4.5.2 Tampilan <i>Menu Utama</i>	34
4.5.3 Tampilan <i>Menu Profil</i>	35
4.5.4 Tampilan <i>Menu Galeri</i>	38
4.5.5 Tampilan <i>Menu Kontak</i>	41
4.6 Memproduksi Sistem.....	43

4.6.1 Pembuatan Desain Grafis Dengan <i>Corel Draw X4</i>	43
4.6.2 Pembuatan Tombol Dengan <i>CorelDraw X4</i>	47
4.6.3 Mengedit Suara Menggunakan <i>Adobe Soundbooth CS3</i>	48
4.6.4 Pengintegrasian Pada <i>Adobe Director 11</i>	50
4.6.5 Memasukan Objek Ke Dalam <i>Adobe Director 11</i>	50
4.6.5.1 Memasukan <i>File Gambar</i>	50
4.6.5.2 Memasukan <i>File Audio</i>	51
4.6.5.3 Memasukan <i>File Video</i>	52
4.6.6 Membuat Halaman Aplikasi	53
4.6.7 Membuat <i>Marker</i>	54
4.6.8 Membuat <i>Link Antar Marker</i>	55
4.6.9 Membuat <i>File Windows Projector (.exe)</i>	57
4.7 Mengetes Sistem.....	59
4.8 Menggunakan Sistem.....	59
4.8.1 Spesifikasi Komputer Yang Digunakan	59
4.8.2 Cara Menggunakan Aplikasi	60
4.9 Memelihara Sistem	61
BAB IV PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	6
---------------------------------	---



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur <i>Linier</i>	10
Gambar 2.2 Struktur <i>Hierarki</i>	11
Gambar 2.3 Struktur Jaringan	11
Gambar 2.4 Struktur <i>Menu</i>	12
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	13
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	16
Gambar 2.7 Tampilan <i>Adobe Director 11</i>	18
Gambar 2.8 Tampilan <i>Corel Draw X4</i>	19
Gambar 2.9 Tampilan <i>Adobe Soundbooth CS3</i>	21
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	26
Gambar 3.2 Produk Miniatur Motor <i>Road Race</i>	28
Gambar 4.1 Struktur Aplikasi Multimedia Interaktif Doris Work Kebumen	32
Gambar 4.2 Tampilan <i>Menu Opening</i>	33
Gambar 4.3 Tampilan <i>Menu Utama</i>	34
Gambar 4.4 Tampilan <i>Menu Profil</i>	35
Gambar 4.5 Tampilan <i>Sub Menu Profil Perusahaan</i>	36
Gambar 4.6 Tampilan <i>Sub Menu Struktur Organisasi</i>	37
Gambar 4.7 Tampilan <i>Menu Galeri</i>	38
Gambar 4.8 Tampilan <i>Sub Menu Produk</i>	39
Gambar 4.9 Tampilan <i>Sub Menu Video</i>	40
Gambar 4.10 Tampilan <i>Menu Kontak</i>	41
Gambar 4.11 Tampilan <i>Sub Menu Kontak</i>	42
Gambar 4.12 Tampilan Menu <i>File</i> Pada <i>Corel Draw X4</i>	44
Gambar 4.13 Tampilan Menu <i>Import</i> Pada <i>Corel Draw X4</i>	44
Gambar 4.14 Desain Gambar Kotak	45
Gambar 4.15 Desain Yang Dibuat Dengan <i>Ellipse Tool</i>	46
Gambar 4.16 Hasil Desain Dengan <i>Corel Draw X4</i>	46
Gambar 4.17 <i>Menu Finish Editing Object</i>	47
Gambar 4.18 Proses Perubahan Warna Pada <i>Frame Over</i>	47

Gambar 4.19 Proses Perubahan Warna Pada <i>Frame Down</i>	48
Gambar 4.20 Tampilan <i>Time Selection Tool</i>	49
Gambar 4.21 Tampilan Proses <i>Edit</i> Suara Pada <i>Adobe Soundbooth CS3</i>	49
Gambar 4.22 Tampilan <i>Menu Import</i> Pada <i>Adobe Director 11</i>	51
Gambar 4.23 Tampilan Proses <i>Mengimport File</i>	51
Gambar 4.24 Tampilan Proses <i>Mengimport Audio</i>	52
Gambar 4.25 Tampilan Proses <i>Mengimport Video</i>	53
Gambar 4.26 Tampilan Jendela <i>Property Inspector</i>	53
Gambar 4.27 Tampilan <i>Import File Background</i>	54
Gambar 4.28 Tampilan <i>Marker</i> Pada <i>Adobe Director 11</i>	55
Gambar 4.29 Tampilan Membuat <i>Behavior</i>	56
Gambar 4.30 Tampilan <i>Menu Publish</i> Pada <i>Adobe Director 11</i>	58
Gambar 4.31 Tampilan <i>Tab Projector</i> Pada <i>Menu Publish</i>	58



INTISARI

Dalam era modern, teknologi semakin membantu dalam banyak bidang, salah satunya adalah peran media komputer dan berbagai aplikasi perangkat lunak untuk mendukung penyampaian informasi.

Salah satu kemajuan teknologi adalah dalam bidang multimedia, di mana data dapat disusun dalam teks, gambar, animasi, dan bahkan dapat dilengkapi dengan suara, yang dapat menghasilkan informasi menjadi lebih cantik dan menarik. Sebagai contoh, aplikasi multimedia, yang dapat digunakan untuk mempromosikan suatu instansi.

Aplikasi multimedia ini dibuat untuk menyampaikan informasi yang ada di Doris Work Kebumen dimana di dalamnya terdapat penyampain visi dan misi, sejarah pembentukan, proses produksi, produk dan jenis produk. Sehingga, dapat menarik orang untuk membeli produk pada Doris Work Kebumen berdasarkan kelebihan yang di tawarkan melalui aplikasi multimedia tersebut.

Kata kunci : Doris Work Kebumen, Company Profile



ABSTRACT

In the modern era, technology is increasingly helping in many areas; one of them is the role of computer media and a variety of software applications to support the delivery of information.

One of the technology advances is in the field of multimedia, in which the data can be compiled in a text, images, animations, and even can be equipped with sound, that can produce information to be more beautiful and attractive. For example, multimedia applications, that can be used to promote an agency.

This multimedia application is made to convey the information in Doris Work Kebumen which included a delivery of the vision and mission, the history of the establishment, production processes, products and types of products. So, it can attract people to buy the product on Doris Work Kebumen based on excesses that offered in this multimedia application.

Keywords : *Doris Work Kebumen, Company Profile*

