

**PROFIL PERUSAHAAN REGARDS CREATIVE HOUSE YOGYAKARTA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Hasby Syadzali

09.12.3605

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PROFIL PERUSAHAAN REGARDS CREATIVE HOUSE YOGYAKARTA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh :

Hasby Syadzali

09.12.3605

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PROFIL PERUSAHAAN REGARDS CREATIVE HOUSE
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN
PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Hasby Syadzali

09.12.3605

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 April 2012

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PROFIL PERUSAHAAN REGARDS CREATIVE HOUSE
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN
PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Hasby Syadzali

09.12.3605

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 8 Agustus 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudvanto Arief, MT
NIK. 190302098



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



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 27 Agustus 2012

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
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 oleh 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 Agustus 2012

Hasby Syadzali

09.12.3605

MOTTO

- ❖ Saat kamu jatuh namun bangkit, lalu jatuh dan bangkit lagi, terus dan terus bangkit lagi, itulah sukses
- ❖ “*Ubi amicus ibi Opes*” Dimana ada persahabatan disitu terdapat kekuatan
- ❖ Yang saya coba pahami dalam kehidupan yang saya jalani adalah, Mimpi adalah sebuah kunci, maka jika itu benar mimpimu maka usahakanlah agar itu menjadi kenyataanmu, jika tidak maka janganlah kau bermimpi.
- ❖ Do the best, be the best, god will do the rest

HALAMAN PERSEMBAHAN

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

- ✚ Allah SWT 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.
- ✚ Bapak dan Ibuku tercinta, Adek ucapkan banyak terima kasih atas doa dan segala upaya Bapak dan Ibu untuk menguliahkan Adek, serta kasih sayang yang telah Bapak dan Ibu limpahkan pada Adek. Adek berjanji akan membahagiakan Bapak Ibu dan keluarga dengan restu Allah SWT.
- ✚ Kakakku habibi al-Ghazali, Hazacky Amarullah, Yaumil Hasbiallah, saya ucapkan banyak terima kasih atas dukungan, kebaikan dan doa serta bantuannya untuk membiayai kuliah. aku bersyukur mempunyai abang seperti bang Bibie, Zacky dan Umil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rejeki kepada Abang dan dilancarkan segala urusan di dunia maupun di akhirat kelak. Ya Allah, lindungi selalu keluargaku dari mara bahaya apapun. Amin

✚ Terimakasih untuk pak Lidang Maruhum Siregar serta keluarga, abang rio, ronal dan rikki yang memberikan sambutan dengan penuh suka cita berupa tempat tinggal dan membimbing saya selama saya tinggal di Yogyakarta. Terimakasih buat pengalaman menjadi “The Best Entrepreneur”

✚ Terima kasih untuk rekan-rekan keluarga Besar Senat Mahasiswa dan Forseka, Mas roy, Panji, Wasitya, Ridho, fuad, dan yang nggak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas waktu dan kebersamaanya selama di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, sukses selalu untuk rekan-rekan semua

✚ Terima kasih juga saya ucapkan untuk kawanku Pras yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat selesai dengan tepat.

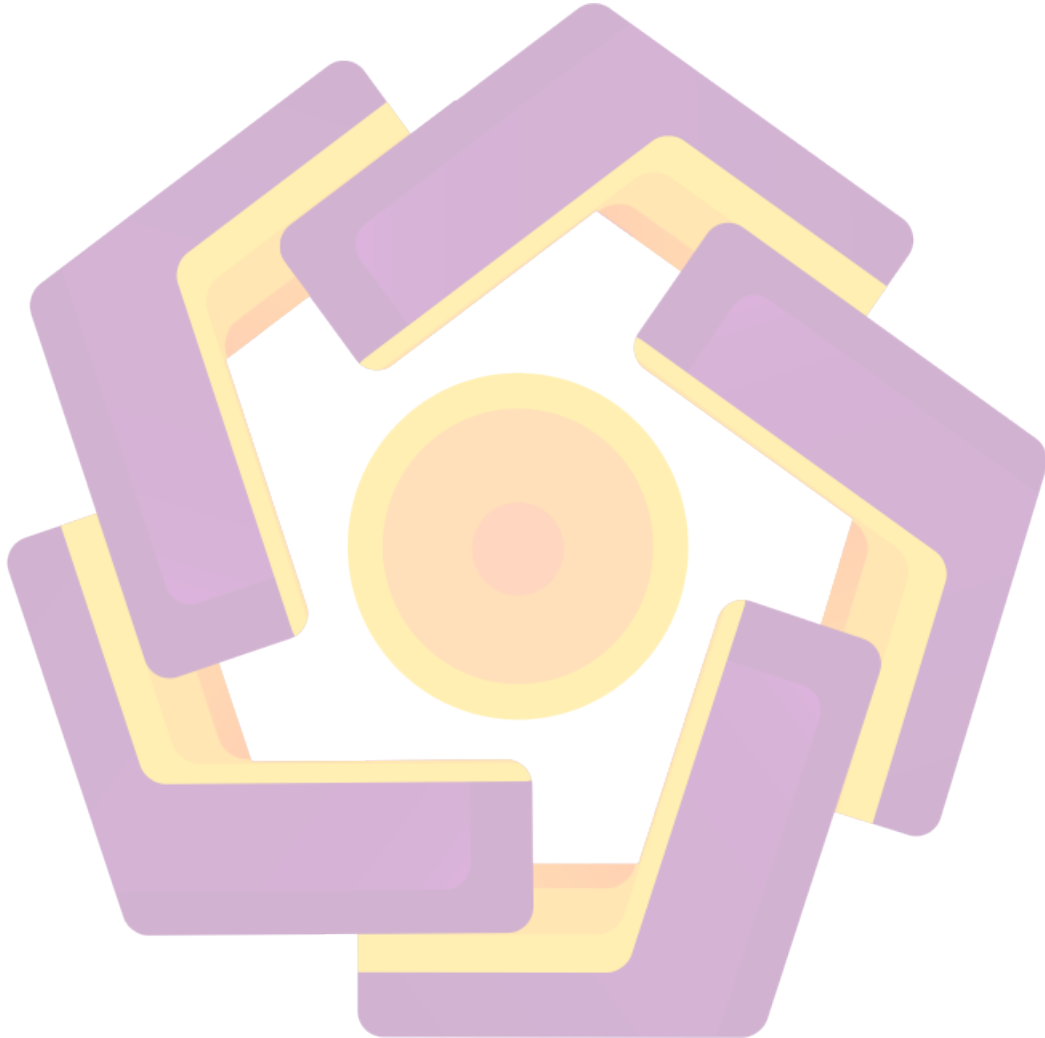
✚ Untuk kawan-kawan Departement System Information B, the best partners.. “I love You and I will Always Remember”

✚ Mas Kusnadi dan kawan-kawan, terimakasih telah mau berbagi ilmu dengan saya, terimakasih juga buat waktunya, semoga Allah membalas kebaikan mas kus.

✚ Semua saudara-saudaraku yang nggak bisa saya sebut satu persatu. Terima kasih atas doa dan dukungannya.

✚ Orang-orang yang pernah mengisi hari-hariku dan pernah menjadi bagian dari hidupku terima kasih banyak.

📚 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 M.Rudyanto, terima kasih pak,,, 😊



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan syukur *alhamdulillah* kehadiran Allah SWT, yang memberikan kesabaran, kekuatan, serta kesehatan sehingga skripsi yang berjudul **“Profil Perusahaan Regard Creative House Yogyakarta Sebagai Media Informasi Dan Promosi Berbasis Multimedia Interaktif”** 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 diberikannya kepadaku.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M. M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua Jurusan Sistem Informasi Reguler STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4. Bapak M. Rudyanto Arief, M.T sebagai Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya dan arahan kepada saya.
5. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan.
6. Bapak Lidang Maruhum Siregar selaku komisaris Regads Creative House Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian pada Regads Creative House Yogyakarta.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu baik secara langsung ataupun tidak langsung membantu dalam menyusun skripsi.

Akhir kata, sebagai manusia yang tidak pernah lepas dari kesalahan maka penulis dengan hati terbuka mengharapkan suatu kritik dan saran yang dapat bermanfaat dalam perbaikan sebuah penulisan karya tulis skripsi ini di masa yang akan datang..

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta,

(Hasby Syadzali)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	7
1.8. Rencana Kegiatan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1. Pengertian Aplikasi Multimedia.....	9
2.2. Pengertian Promosi.....	9
2.3. Company Profile.....	10

2.3.1. Teori Tentang Company Profile	10
2.3.2. Cara Melakukan Promosi.....	11
2.3.3. Langkah Pengembangan Company Profile.....	11
2.4. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	12
2.4.1. Sistem.....	12
2.4.2. Informasi.....	12
2.4.3. Sistem Informasi.....	13
2.5. Pengertian Multimedia.....	13
2.5.1. Sejarah Multimedia	13
2.5.2. Multimedia.....	14
2.5.3. Elemen Elemen Multimedia.....	15
2.5.4. Strategi Desain.....	17
2.5.5. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	20
2.5.5.1. Mendefinisikan Masalah Multimedia.....	21
2.5.5.2. Studi Kelayakan.....	21
2.5.5.3. Merancang Konsep.....	22
2.5.5.4. Merancang Isi Multimedia.....	22
2.5.5.5. Merancang Naskah.....	22
2.5.5.6. Mendefinisikan Masalah Multimedia.....	22
2.5.5.7. Memproduksi Sistem Multimedia.....	23
2.5.5.8. Mengetes Sistem Multimedia.....	23
2.5.5.9. Penggunaan Sistem Multimedia.....	23
2.5.5.10. Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	24
2.6. Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	24
2.6.1. Adobe Flash CS3.....	24
2.6.2. Adobe Photoshop CS3.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	27

3.1. Tinjauan Umum..	27
3.1.1. Profil Sekilas Regards Creative House	27
3.1.2. Visi dan Misi.....	27
3.1.3. Unit Spesialis Regrds Creative House.....	28
3.1.4. Struktur Kerja.....	30
3.2. Analisis Sistem.....	34
3.2.1. Kelayakan Sistem Lama.....	34
3.2.2. Analisis Masalah.....	34
3.2.3. Identifikasi Masalah.....	35
3.3. Solusi Sistem.....	36
3.4. Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif company profil Regards Creative.....	37
3.4.1. Kebutuhan Fungsional	37
3.4.2. Kebutuhan Non Fungsional	38
3.5. Studi Kelayakan	40
3.5.1. Faktor Teknis	40
3.5.2. Faktor Ekonomi.....	40
3.5.3. Faktor Operasi.....	44
3.5.4. Faktor Hukum	44
3.5.5. Faktor Jadwal	44
3.5.6. Faktor Strategik.....	45
3.6. Perancangan Sistem Multimedia Interaktif Company Profile Regards Creative House.....	45
3.6.1. Mendefinisikan Masalah.....	46
3.6.2. Merancang Konsep	47
3.6.3. Merancang Isi.....	47
3.6.4. Merancang Naskah.....	50
3.6.5. Merancang Grafik.....	54
3.6.5.1. Halaman Pembuka (<i>intro</i>).....	55
3.6.5.2. Halaman Menu Utama.....	56
3.6.5.3. Halaman Menu Profil.....	57

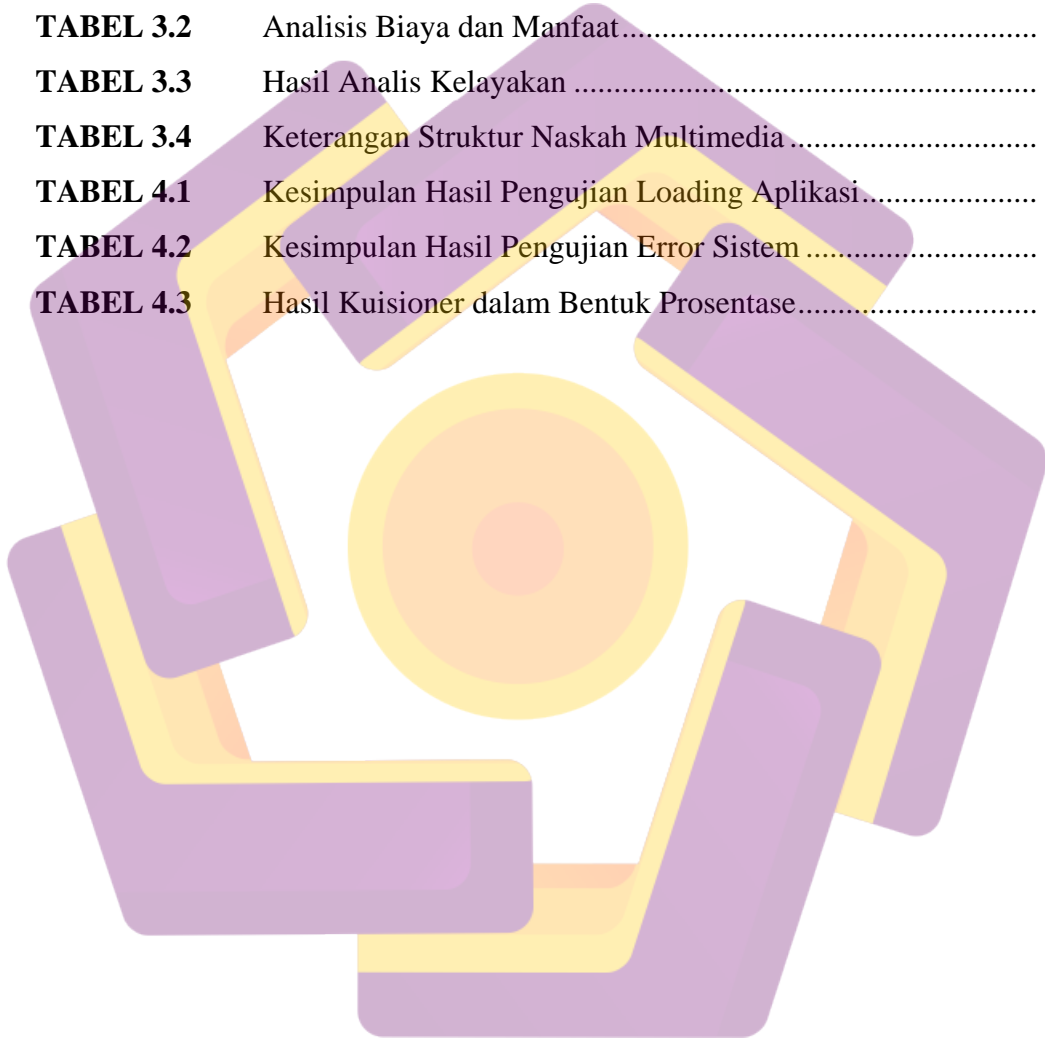
3.6.5.4.Halaman Menu Produk.....	57
3.6.5.5.Halaman Menu Galeri.....	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	60
4.1. Memproduksi Sistem	60
4.1.1. Pembuatan Background	60
4.1.2. Pembuatan Animasi	61
4.1.3. Pembuatan Tombol	63
4.1.4. Pembuatan Halaman Intro.....	65
4.1.5. Isi Menu Profil	67
4.1.6. Isi Menu Produk.....	69
4.1.7. Membuat File Executable (Regards File *.exe).....	74
4.1.8. Membuat File AutoRun	75
4.2. Uji Coba sistem.....	75
4.2.1. Pengujian Loading File Aplikasi.....	76
4.2.1.1. Intro	76
4.2.1.2. Menu Utama.....	77
4.2.1.3. Menu Profil	77
4.2.1.4. Menu Produk.....	77
4.2.1.5. Menu Galeri	77
4.3. Pengujian Error Sistem	78
4.3.1. Intro	78
4.3.2. Menu Utama.....	79
4.3.3. Menu Profil	79
4.3.4. Menu Produk.....	79
4.3.5. Menu Galeri	79
4.4. Pengujian Pengguna Terhadap Aplikasi	80
4.4.1. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.....	80
4.4.2. Aspek Desain Promosi	81
4.4.3. Aspek Komunikasi Visual	81
4.5.Menggunakan Sistem.....	84

BAB V PENUTUP.....	85
5.1. Kesimpulan	85
5.2. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87



DAFTAR TABEL

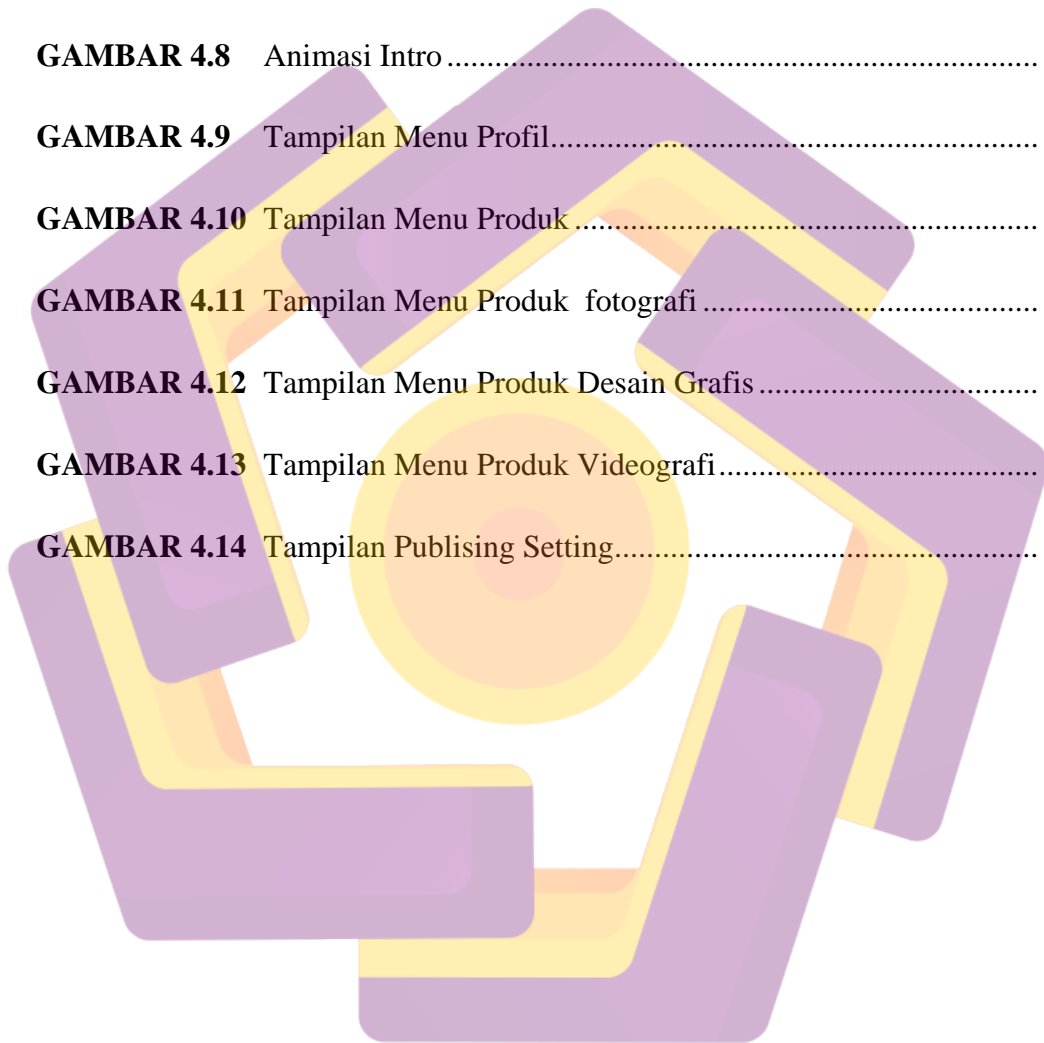
TABEL 1.1	Waktu Rencana Kegiatan	8
TABEL 2.1	Pengembangan Sistem Multimedia	20
TABEL 3.1	Spesifikasi Hardware	38
TABEL 3.2	Analisis Biaya dan Manfaat	40
TABEL 3.3	Hasil Analisis Kelayakan	44
TABEL 3.4	Keterangan Struktur Naskah Multimedia	51
TABEL 4.1	Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi	71
TABEL 4.2	Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem	80
TABEL 4.3	Hasil Kuisioner dalam Bentuk Prosentase	81



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1	Model Sistem	12
GAMBAR 2.2	Desain Linier	18
GAMBAR 2.3	Desain Hierarki	18
GAMBAR 2.4	Desain Piramida	19
GAMBAR 2.5	Desain Polar	19
GAMBAR 2.6	Tampilan Adobe Flash CS3	25
GAMBAR 2.7	Tampilan Adobe Photoshop CS3	26
GAMBAR 3.1	Struktur Kerja Regards Creative House	30
GAMBAR 3.2	Struktur Campuran (Hierarki dan Linier)	49
GAMBAR 3.3	Struktur Campuran (Hierarki dan Linier)	43
GAMBAR 3.4	Halaman Pembuka	56
GAMBAR 3.5	Halaman Menu Utama	56
GAMBAR 3.6	Halaman Menu Profil	57
GAMBAR 3.7	Halaman Menu Produk	58
GAMBAR 3.8	Halaman Sub Menu Produk	58
GAMBAR 3.9	Halaman Menu Video Galeri	59
GAMBAR 4.1	Gambar Background	60
GAMBAR 4.2	Animasi Motion Tween	62
GAMBAR 4.3	Animasi Frame by Frame	63

GAMBAR 4.4	Pengaturan Tombol Secara Manual.....	64
GAMBAR 4.5	Pembuatan Tombol Dari Fasilitas Common Library.....	65
GAMBAR 4.6	Pengaturan Size	65
GAMBAR 4.7	Pembuatan Intro.....	66
GAMBAR 4.8	Animasi Intro	67
GAMBAR 4.9	Tampilan Menu Profil.....	68
GAMBAR 4.10	Tampilan Menu Produk.....	70
GAMBAR 4.11	Tampilan Menu Produk fotografi.....	71
GAMBAR 4.12	Tampilan Menu Produk Desain Grafis.....	72
GAMBAR 4.13	Tampilan Menu Produk Videografi.....	73
GAMBAR 4.14	Tampilan Publisng Setting.....	74



INTISARI

Peluang bisnis rumah kreatif telah menjadi perhatian banyak bagi penggiat bisnis multimedia spesialis di Indonesia, ini di buktikan dengan terus bermunculan dan berkembangnya industri rumah kreatif di beberapa kota-kota di Indonesia. Kondisi seperti ini tentu akan menuntut setiap penggerak spesialis multimedia untuk mengembangkan kreativitas agar mampu bersaing dalam mendapatkan pasar. Penggunaan berbagai media promosi pencitraan termasuk teknologi tentu tidak boleh di lewatkan oleh setiap perusahaan di era teknologi sekarang ini. Salah satu produk teknologi yang wajib di miliki setiap perusahaan saat ini adalah multimedia interaktif company profile. Selain dapat digunakan sebagai media informasi juga digunakan untuk membantu dalam penawaran kerjasama, company profile juga bermanfaat dalam peningkatan kualitas strategi pemasaran setiap perusahaan, serta sebagai nilai tambah dalam kaitannya dengan proses menjalin hubungan yang baik dengan berbagai pihak, yang pernah terlibat dalam dunia bisnis.

Teknik pengumpulan data, disesuaikan dengan kebutuhan dari tujuan penelitian ini sendiri. Analisis secara menyeluruh: survey (dengan memeriksa dan memverifikasi kondisi sistem yang sedang digunakan saat ini oleh perusahaan yang menjadi objek penelitian), observasi dan evaluasi manajemen keamanan sistem informasi organisasi yang telah ada dengan teori standar, metode, analisis dan evaluasi, penerapan kebijakan keamanan, penaksiran resiko yang mungkin

muncul, meminimalisir resiko keguncangan usaha akibat kelalaian kinerja SDM dan kesalahan penerapan sistem atau kegagalan sistem, studi literatur untuk mencari dan menemukan referensi yang benar serta dokumentasi pekerjaan dan laporan.

Pembuatan dan perencanaan profil perusahaan Regards Creative House Yogyakarta sebagai media informasi dan promosi berbasis Multimedia Interaktif ini masih bersifat sederhana dan percontohan untuk itu diharapkan selanjutnya dapat benar-benar diimplementasikan. Pembuatan sistem informasi Regard's Creative House ini diharapkan dapat membantu pihak Regard's Creative House untuk melebarkan cabang-cabangnya diseluruh Indonesia.

Kata Kunci : Informasi, Sistem Informasi, Bisnis Rumah Kreatif , Multimedia interaktif company profile

ABSTRACT

Creative home business opportunity has been a concern for many activists specialist multimedia business in Indonesia, is attested by the continued development of emerging and creative home industries in several cities in Indonesia. Conditions like this will certainly require every driver multimedia specialist for developing creativity in order to compete in a market. The use of a variety of promotional media including imaging technology certainly should not be missed by any company in today's technological era. One of the products of technology are required to have any company at this time is an interactive multimedia company profile. It can be used as a medium of information is also used to assist in the bidding partnership, company profile is also beneficial in improving the quality of each company's marketing strategy, as well as value added in relation to the process of establishing a good relationship with various parties, who have been involved in the business world.

Data collection techniques, tailored to the needs of the purpose of this study alone. Thorough analysis: survey (by examining and verifying the condition of the system being used today by a company which is the object of research), observation and evaluation of information systems security management organization that has existed with the standard theory, methods, analysis and evaluation, application of security policies, assessment of the risks that may arise, minimize business risk due to the negligence kegunaan HR performance and

application of the system error or system failure, the study of literature to look for and find the correct reference and documentation of the work and reports.

Preparation and planning company profiles Regards Creative House Yogyakarta as a medium of information and promotion is based Multimedia Interkatif still be simple and it is expected to further pilot can actually be implemented. Manufacturing information systems Regard's Creative House is expected to help the Regard's Creative House to expand its branches throughout Indonesia.

Keywords: *Information, Information Systems, Business House Creative, an interactive multimedia company profile*

