

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA PADA
GALERI BATIK PUSPA POESPA SEBAGAI MEDIA PERIKLANAN**

(Studi Kasus: Galeri Batik Puspa Poespa Solo)

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 pada

Jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Gilang Akbar Andrianto Jr.

08.12.2994

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA PADA
GALERI BATIK PUSPA POESPA SEBAGAI MEDIA PERIKLANAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gilang Akbar Andrianto Jr

08.12.2994

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 juli 2012

Dosen Pembimbing

Erik Hadi Saputra ,S.Kom, M.Eng

NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA PADA GALERI BATIK PUSPA POESPA SEBAGAI MEDIA PERIKLANAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gilang Akbar Andrianto Jr

08.12.2994

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juli 2012

Susunan Dewan Penguji

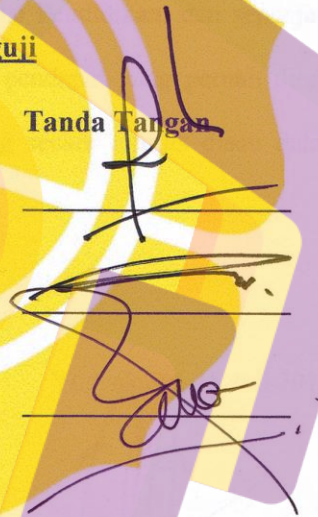
Nama Penguji

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

Drs. Bambang Sudaryatno, MM
NIK. 190302029

Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom
NIK. 190302037

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juli 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :


Nama : Gilang Akbar Andrianto Jr.

NIM : 08.12.2994

Judul Skripsi : Pembuatan Company Profile Berbasis Multimedia pada
Galeri Puspa Poespa sebagai Media Periklanan.

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, 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.

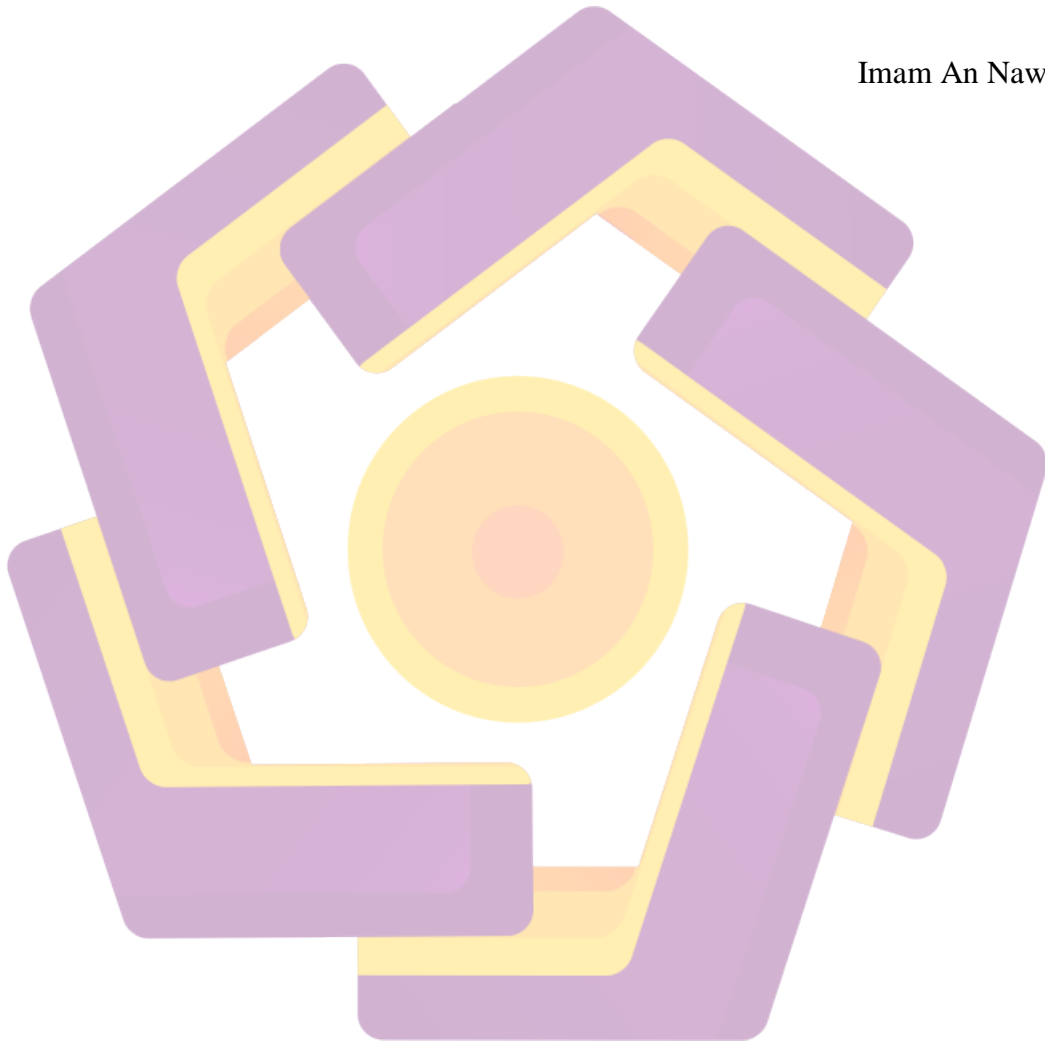
Yogyakarta, 18 Juli 2012


Gilang Akbar Andrianto Jr
08.12.2994

MOTTO

Niat adalah ukuran dalam menilai benarnya suatu perbuatan, oleh karenanya, ketika niatnya benar, maka perbuatan itu benar, dan jika niatnya buruk maka perbuatan itu buruk.

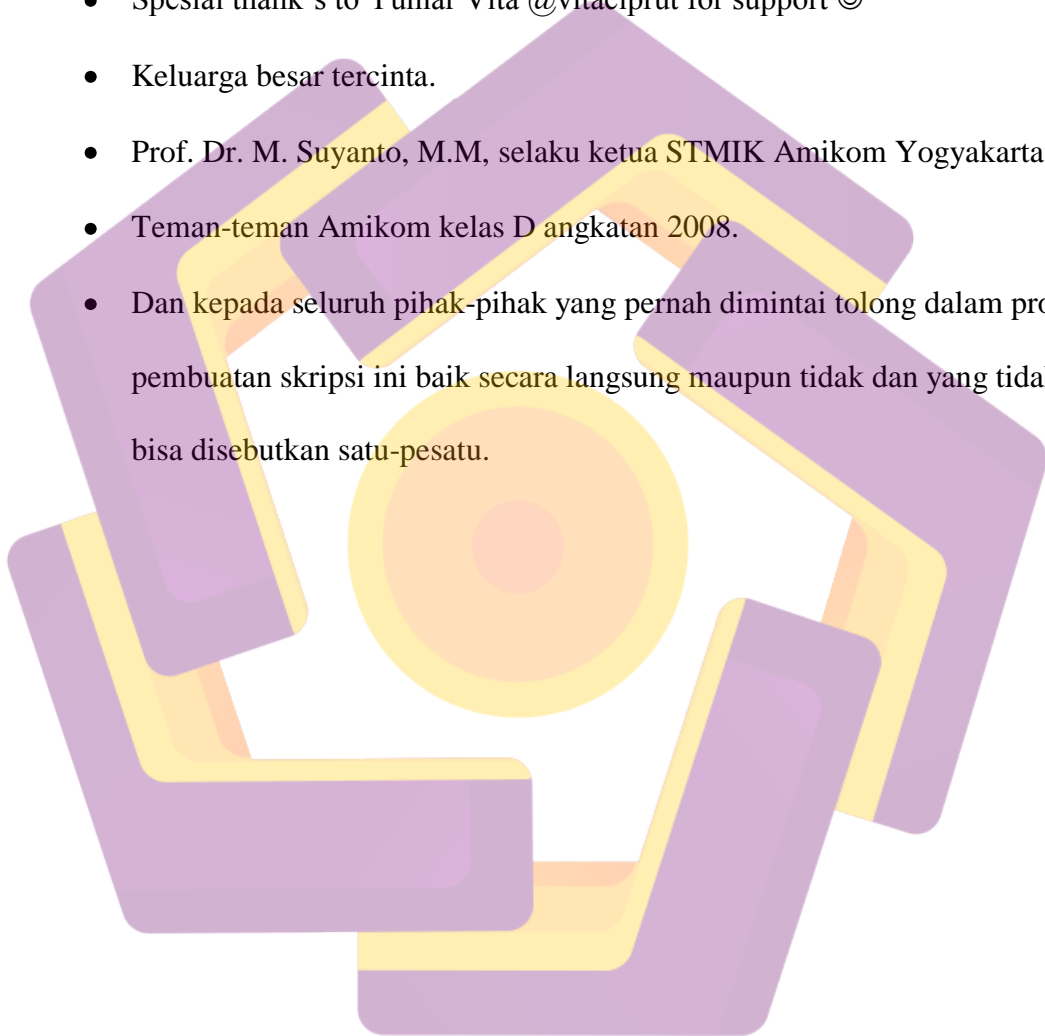
Imam An Nawawi



PERSEMBAHAN

Dengan bangga skripsi ini dipersembahkan untuk :

- Ibunda dan Ayah tercinta.
- Spesial thank's to Yuniar Vita @vitaciprut for support ☺
- Keluarga besar tercinta.
- Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
- Teman-teman Amikom kelas D angkatan 2008.
- Dan kepada seluruh pihak-pihak yang pernah dimintai tolong dalam proses pembuatan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak dan yang tidak bisa disebutkan satu-pesatu.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb..

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan hidayahnya selalu bisa memberikan semangat hidup dengan bernafas sehingga bisa memberikan kekuatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dan tidak lupa kepada nabi besar rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah nan gelap gulita menuju zaman yang seperti sekarang kita rasakan ini.

Terselesainya skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan dorongan berbagai pihak yang telah selalu memberikan semangat untuk segera menyelesaikan penulisan ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada mereka. Terutama kepada orang tua penulis yang tak pernah bosan memberikan semangat untuk berjuang dan doanya yang tak pernah putus-putus mengalir untuk mendoakan penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka kritik dan saran dari pembaca amatlah penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Tidak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Erik Hadi Saputra, S. Kom, M.Eng yang telah membimbing saya dalam pembuatan skripsi ini.

Harapan penulis semoga skripsi ini bisa bermanfaat dan bisa dijadikan inspirasi untuk lebih mengembangkannya sesuai dengan era teknologi yang sedang berlangsung. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr, Wb..

Yogyakarta, Juli 2012

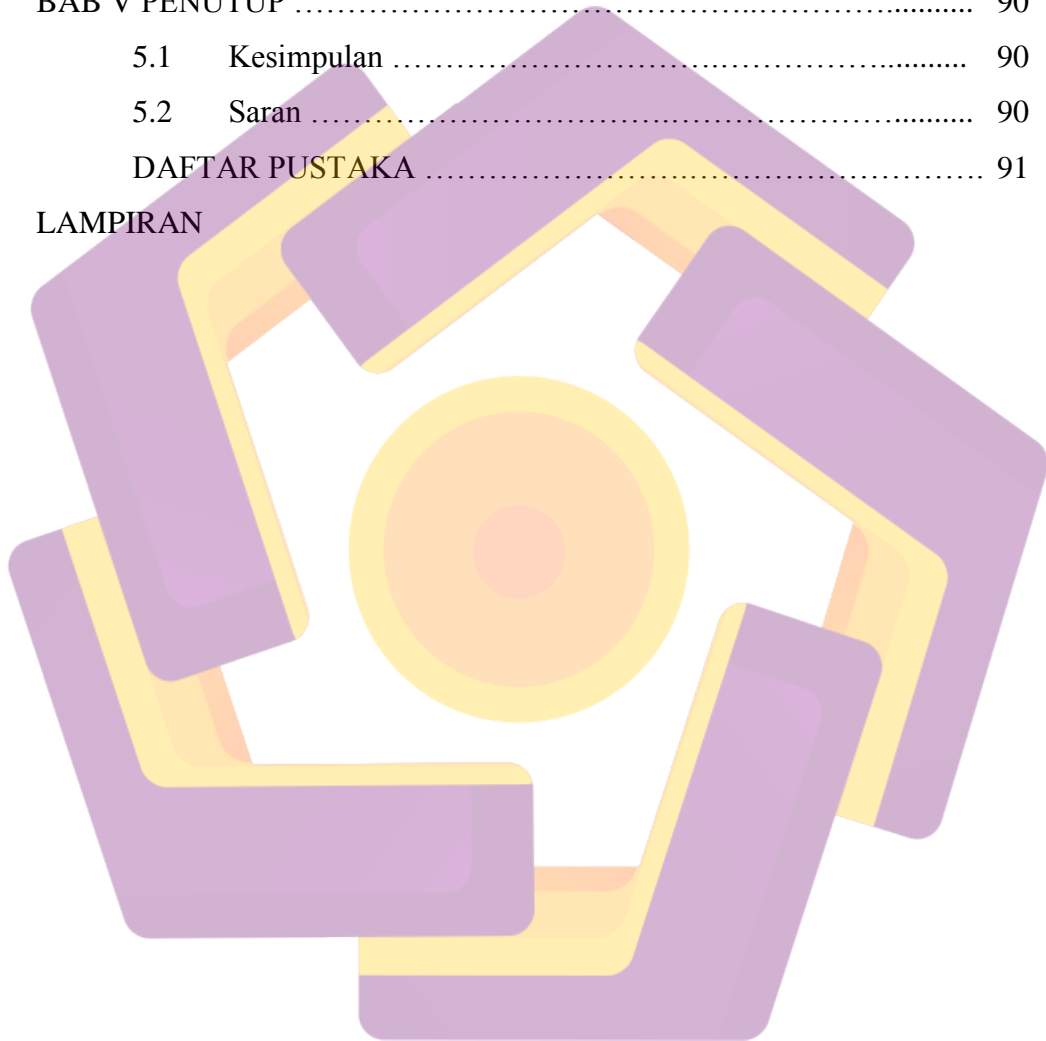
DAFTAR ISI

Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Motto	v
Halaman Persembahan	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Pengertian Multimedia	7
2.1.2 Konsep Dasar Animasi	9
2.2 Struktur Link Menu Multimedia	10
2.2.1 Struktur Linier	10
2.2.2 Struktur Menu	11
2.2.3 Struktur Hierarki	12
2.2.4 Struktur Jaringan	13
2.2.5 Struktur Kombinasi	14

2.3	Langkah-langkah Pengembangan Sistem Multimedia.....	16
2.4	Pengertian Promosi	18
2.5	Sistem Penyajian Multimedia	19
2.6	Konsep Aplikasi Clien Server	21
	2.6.1 Pengertian Clien Server	21
	2.6.2 Cara Kerja Clien Server	22
2.7	Konsep Dasar Basis Data	22
	2.7.1 Pengertian Basis Data	22
	2.7.2 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	23
2.8	Perangkat Lunak (<i>soft ware</i>).....	23
	2.8.1 Adobe Flash	23
	2.8.2 Adobe Photoshop CS3	28
	2.8.3 Cool Edit Pro	31
	2.8.4 XAMPP	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		34
3.1	Tinjauan Umum	34
	3.1.1 Sekilas tentang Galeri Batik Puspa Poespa.....	34
	3.1.2 Perkembangan usaha Batik Puspa Poespa	34
3.2	Analisis Sistem	35
	3.2.1 Analisis Kelemahan Sistem	37
	3.2.1.1 Identifikasi Masalah	37
3.3	Analisis PIECES	38
	3.3.1 Analisis Kinerja	38
	3.3.2 Analisis Informasi	39
	3.3.3 Analisis Ekonomi	40
	3.3.4 Analisis Kontrol	40
	3.3.5 Analisis Efficiency (Efisiensi).....	41
	3.3.6 Analisis Service (Pelayanan)	41
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	42
	3.4.1 Kebutuhan Fungsional	43
	3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	43

3.5	Analisis Kelayakan	47
3.5.1	Kelayakan Teknologi (<i>Hardware</i>)	47
3.5.2	Kelayakan Hukum	48
3.5.3	Faktor Operasional	48
3.6	Perancangan	48
3.6.1	Merancang Konsep	48
3.6.2	Merancang Isi	49
3.6.3	Merancang Naskah	52
3.6.4	Merancang Grafik	55
3.6.5	Perancangan Basis Data	59
3.6.5.1	Entity Relationship Diagram	59
3.6.5.2	Relasi Antar Tabel	60
3.6.5.3	Perancangan Tabel	60
3.6.5.4	Perancangan Antar Muka Web	62
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		66
4.1	Memproduksi Sistem	66
4.1.1	Pengolahan Grafik	67
4.1.2	Impor Image	68
4.1.3	Import suara	70
4.1.4	Membuat Tombol	71
4.1.5	Membuat Animasi	72
4.2	Pembuatan Basis Data	73
4.3	Pembahasan	75
4.3.1	Halaman Administrator	75
4.3.1.1	Halaman Login	75
4.3.1.2	Halaman Menu	77
4.3.1.3	Halaman Batik	78
4.3.1.4	Halaman Kategori	79
4.3.1.5	Menu Keluar	80
4.3.2	Halaman User	80
4.3.2.1	<i>Actionscript</i> Pada Masing-Masing Tombol	81

4.4	Mengetes Sistem	82
4.5	Menggunakan Sistem	85
4.6	Manual Program	85
4.7	Keunggulan dan Kelemahan Aplikasi	88
4.8	Pemeliharaan Sistem	89
BAB V PENUTUP		90
5.1	Kesimpulan	90
5.2	Saran	90
DAFTAR PUSTAKA		91
LAMPIRAN		

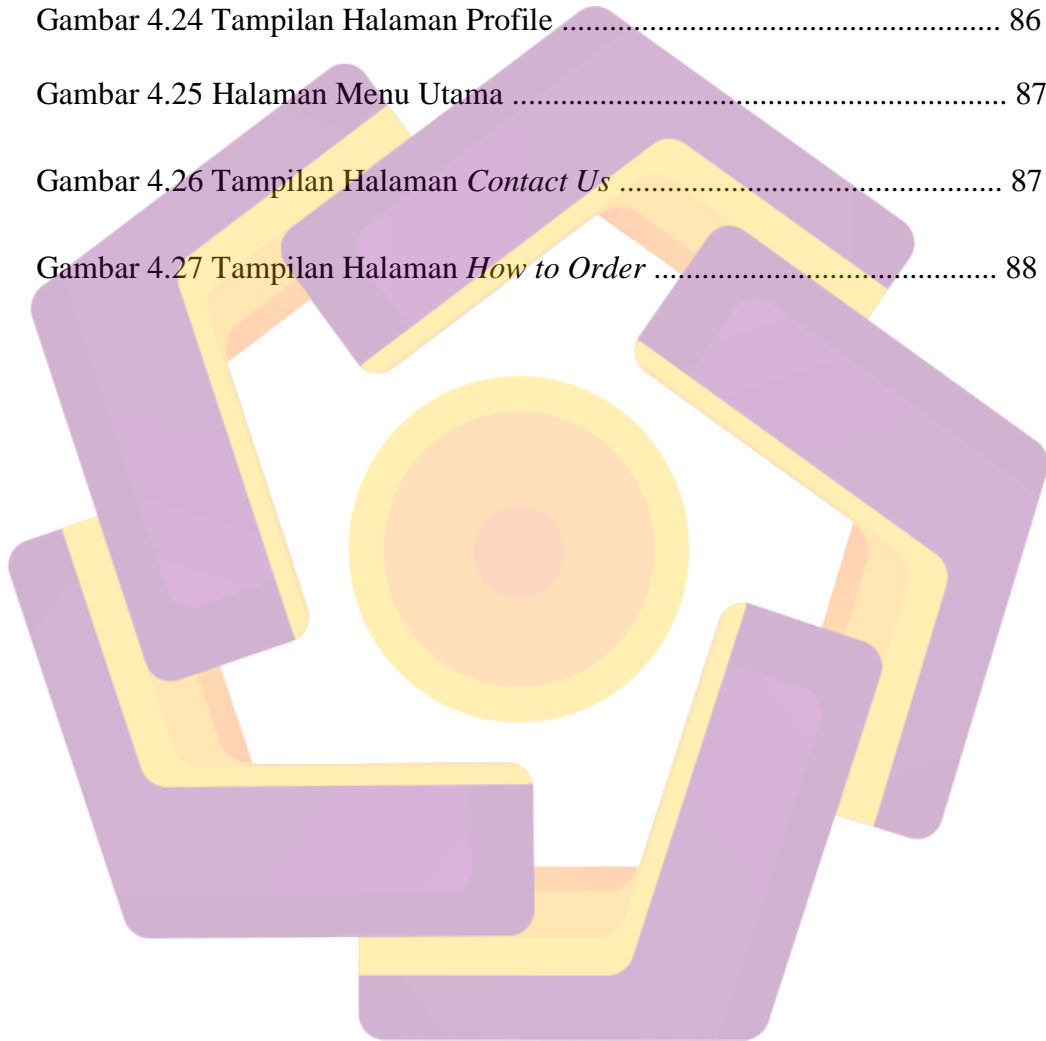


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia	8
Gambar 2.2 Struktur Linier	11
Gambar 2.3 Struktur Menu	12
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	13
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	14
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.7 Proses Pengembangan Sistem	16
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Flash	26
Gambar 2.9 Lembar Kerja Adobe Photoshop	30
Gambar 2.10 Lembar kerja Cool Edit Pro 2.0	32
Gambar 2.11 Tampilan XAMPP Control panel	33
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi Multimedia.....	51
Gambar 3.2 Rancangan Intro	55
Gambar 3.3 Rancangan Menu utama	55
Gambar 3.4 Rancangan Profil	56
Gambar 3.5 Sejarah Singkat	56
Gambar 3.6 Rancangan Visi dan Misi	57
Gambar 3.7 Rancangan Dokumentasi	57
Gambar 3.8 Rancangan Produk	58
Gambar 3.9 Rancangan Contact Us	58
Gambar 3.10 Rancangan How To Order	59
Gambar 3.11 Entity Relation Diagram	60
Gambar 3.12 Relasi Antar Tabel	60
Gambar 3.13 Halaman Login	62

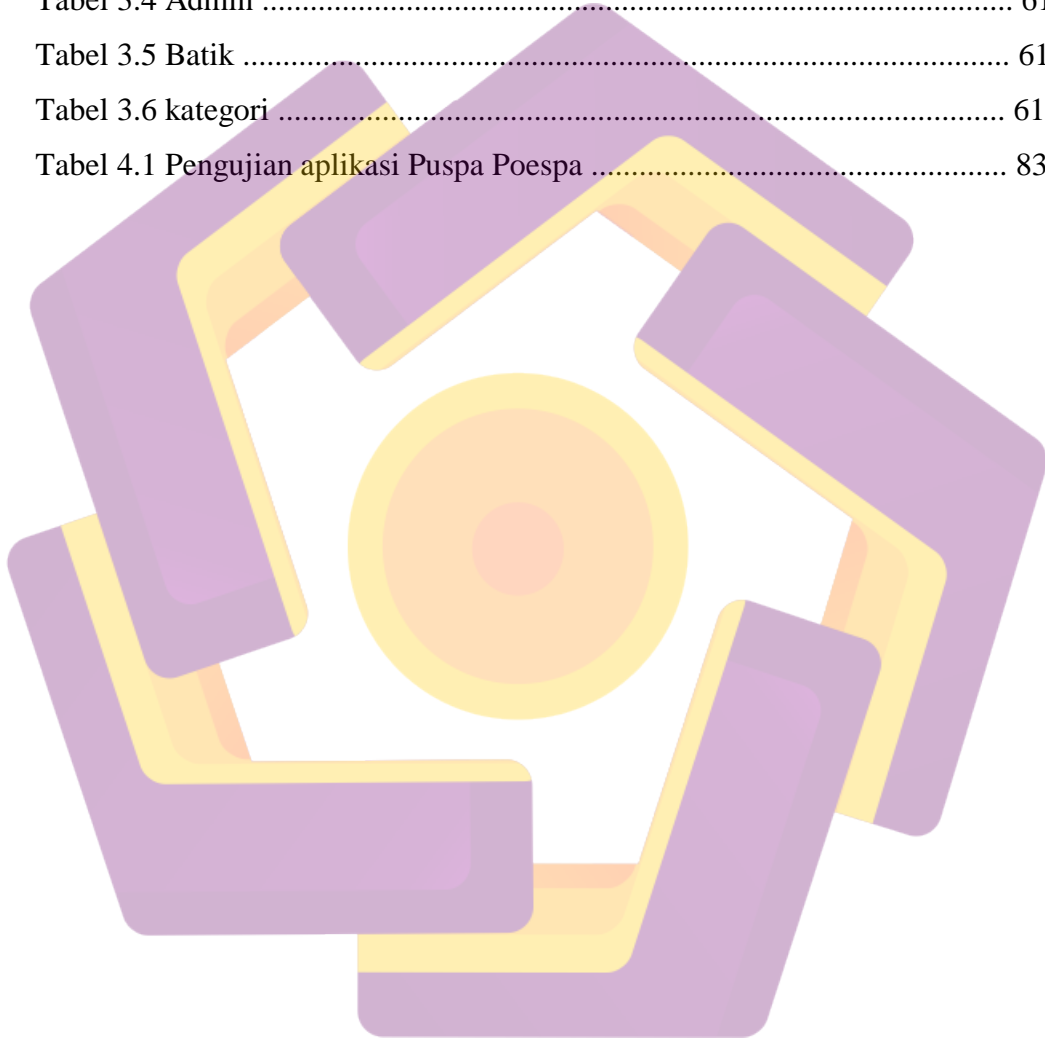
Gambar 3.14 Halaman Menu	63
Gambar 3.15 Menu Batik	64
Gambar 3.16 Menu kategori	64
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi multimedia Interaktif periklanan batik Puspa poespa	66
Gambar 4.2 Logo Puspa poespa. Png	67
Gambar 4.3 Desain Background.png	67
Gambar 4.4 <i>Button Profil</i> .png	67
Gambar 4.5 <i>Button Product</i> .png	67
Gambar 4.6 <i>Button How to Order</i> .png	68
Gambar 4.7 <i>Button Contact Us</i> .png	68
Gambar 4.8 Tampilan setting awal kerja baru Adobe Flash CS3	68
Gambar 4.9 Tampilan Lembar kerja baru Adobe Flash CS3	69
Gambar 4.10 Import image to library (<i>Background</i>)	69
Gambar 4.11 Import image to library karakter animasi setelah diolah dengan <i>Adobe Photoshop CS3</i>	70
Gambar 4.12 Import suara to library	70
Gambar 4.13 Membuat tombol	71
Gambar 4.14 Animasi kotak.....	72
Gambar 4.15 Membuat File Executable	73
Gambar 4.16 PHPmyadmin	74
Gambar 4.17 Tabel Batik	75
Gambar 4.18 Tabel Katagori	75
Gambar 4.19 Halaman Login	76

Gambar 4.20 Halaman Menu	77
Gambar 4.21. Menu Batik	78
Gambar 4.22. Menu kategori	79
Gambar 4.23 Full screen tampilan awal	81
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Profile	86
Gambar 4.25 Halaman Menu Utama	87
Gambar 4.26 Tampilan Halaman <i>Contact Us</i>	87
Gambar 4.27 Tampilan Halaman <i>How to Order</i>	88



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi <i>hardware</i>	44
Tabel 3.2 Batasan Spesifikasi Komputer	45
Tabel 3.3 Perancangan Naskah	52
Tabel 3.4 Admin	61
Tabel 3.5 Batik	61
Tabel 3.6 kategori	61
Tabel 4.1 Pengujian aplikasi Puspa Poespa	83



INTISARI

Multimedia diharapkan dapat berperan penting terhadap permasalahan dalam obyek, yaitu bidang periklanan dan media promosi, dapat berperan lebih efisien dan efektif dalam memberikan solusi dari permasalahan ini. Melihat cakupan multimedia yang begitu luas, informasi yang dibutuhkan oleh para mitra dan konsumen akan dapat terpenuhi mulai dari seluk beluk perusahaan, visi, misi, struktur organisasi hingga sejauh mana perusahaan tersebut telah berkembang sehingga para mitra dan konsumen dapat percaya dan tertarik dengan untuk bermitra atau membeli dari produk galeri tersebut.

Aplikasi ini merupakan paket yang berisi katalog pada galeri batik Puspa Poespa. Katalog ini berisi photo produk beserta harga dan detail dari produk tersebut. Di aplikasi ini terdapat empat menu yang dan di menu dan didalamnya terdapat sub menu. Aplikasi ini terdapat database, sehingga admin dapat meng update produk kapan saja jika ada produk baru atau perubahan harga.

Dalam laporan ini penulis, bermaksud mengupas keberadaan sebuah Galeri batik yang bernama Puspa Poespa yang terletak di Nusukan, banjarasari, Surakarta dan menyajikan suatu Sistem informasi melalui company *profile interactive*.

Kata Kunci: Aplikasi, Multimedia Interaktif, *Company profile*, Periklanan, Media Promosi

ABSTRACT

Multimedia is expected to play an important role in the problems of the object, the field of advertising and promotional media, could play a more efficient and effective in providing the solution of this problem. Seeing so extensive multimedia coverage, the information required by the partners and consumers will be satisfied from the ins and outs of the company, its vision, mission, organizational structure to the extent to which the company has grown so that partners and customers can trust and terarik with partnering or purchase of the product gallery.

This application is a package that contains a catalog of the gallery batik Puspa Poespa. This catalog contains pictures and detailed product and pricing of the product. In this application can pitch four menus and sub menus and menu contained therein. It is included on the database, so that the admin can either update the product at any time if there is a new product or price changes.

In this report the authors, aims to peel the existence of a batik gallery named Puspa Poespa located in Nusukan, banjarasari, Surakarta and present an information system through interactive company profile.

Keywords: *Applications, Interactive Multimedia, Company profile, Advertising, Media Promotion*