

**COMPANY PROFILE SANDHANGAN JOGJA (CV.ARMITA CIPTA  
SANDANG) BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**Tugas Akhir**



disusun oleh :

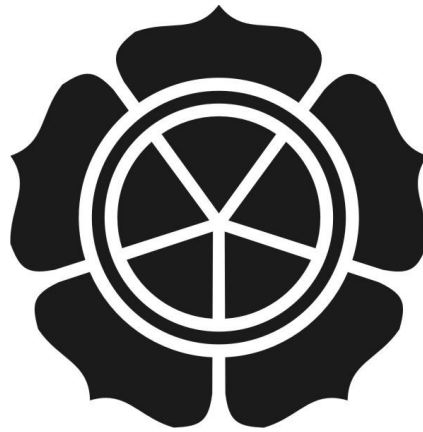
- |                         |                   |
|-------------------------|-------------------|
| <b>1. Andi Rian M</b>   | <b>08.02.7135</b> |
| <b>2. Dany Novianto</b> | <b>08.02.7154</b> |

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**COMPANY PROFILE SANDHANGAN JOGJA (CV.ARMITA CIPTA  
SANDANG) BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

## **Tugas Akhir**

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



disusun oleh :

- |                         |                   |
|-------------------------|-------------------|
| <b>1. Andi Rian M</b>   | <b>08.02.7135</b> |
| <b>2. Dany Novianto</b> | <b>08.02.7154</b> |

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**COMPANY PROFILE SANDHANGAN JOGJA (CV.ARMITA  
CIPTA SANDANG) BERBASIS MULTIMEDIA  
INTERAKTIF**

yang di persiapkan dan disusun oleh

**Andi Rian Mukhtar** 08.02.7135

**Dany Novianto** 08.02.7154

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 5 Desember 2011

**Dosen Pembimbing**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom.M.Eng.**

**NIK. 190302107**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**COMPANY PROFILE SANDHANGAN JOGJA (CV.ARMITA  
CIPTA SANDANG) BERBASIS MULTIMEDIA  
INTERAKTIF**

yang di persiapkan dan disusun oleh

**Andi Rian M**

**08.02.7135**

Telah di pertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 3 Desember 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhani Ariatmanto, S.Kom**  
**NIK.190302197**



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



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 5 Desember 2011

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**COMPANY PROFILE SANDHANGAN JOGJA (CV.ARMITA  
CIPTA SANDANG) BERBASIS MULTIMEDIA  
INTERAKTIF**

yang di persiapkan dan disusun oleh

**Dany Novianto**

**08.02.7154**

Telah di pertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 November 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Krisnawati, S.Si, MT**  
**NIK.190302038**



**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK.190302182**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 5 Desember 2011

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



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



## PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah 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 disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis di acu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Desember 2011

Andi Rian M

08.02.7135

Dany Novianto

08.02.7154



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan tugas akhir yang berjudul **"Company Profile Sandhangan Jogja (CV.ARMITA CIPTA SANDANG) Berbasis Multimedia Interaktif"** ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademis untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III (D3) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Tak ada gading yang tak retak. Penulis menyadari, tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan dan minimnya pengetahuan penulis. Meskipun dalam menyusun tugas akhir ini masih sangat sederhana tentunya banyak pihak yang membantu. Tanpa bantuan dari pihak tertentu penulis mengalami kesulitan, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta dan Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir

penulis. Terima kasih atas bimbingan, bantuan dan sarannya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu.

3. Rekan-rekan yang telah membantu dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuannya dan kesabaran kalian.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan dari Allah SWT, amin.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan diterima dengan tangan terbuka demi kesempurnaan tugas akhir ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenaan dalam tugas akhir ini, penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut membantu dalam pembuatan tugas akhir ini.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, 7 Desember 2011

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
HALAMAN INTISARI .....	xviii
HALAMAN ABSTRACT .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3

1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1. Observasi.....	4
2. Interview .....	4
3. Dokumentasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II DASAR TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Pengertian Profil Perusahaan .....	6
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	6
2.3 Elemen-Elemen Multimedia .....	7
2.3.1 Teks.....	8
2.3.2 Image.....	8
2.3.3 Bunyi / Sound .....	8
2.3.4 Video .....	8
2.3.5 Animasi.....	8
2.4 Langkah Pengembangan Multimedia .....	8
2.4.1 Mendefinisikan Masalah .....	9
2.4.2 Merancang Konsep .....	9
2.4.3 Merancang Isi .....	9
2.4.4 Menulis Naskah .....	9

2.4.5 Merancang Grafik .....	9
2.4.6 Memproduksi Sistem .....	9
2.4.7 Melakukan Tes Pemakai .....	10
2.4.8 Menggunakan Sistem.....	10
2.4.9 Memelihara Sistem .....	10
2.5 Struktur Aplikasi Multimedia .....	12
2.5.1 Struktur Linier .....	12
2.5.2 Struktur Hirarki.....	12
2.5.3 Struktur Piramida.....	13
2.5.4 Struktur Menu.....	14
2.6 Perangkat keras (Hardware) yang Digunakan .....	14
2.7 Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan.....	15
2.7.1 Macromedia Director MX.....	16
a) Jendela Cast.....	17
b) Jendela Score.....	17
c) Control Panel .....	18
d) Property Inspector.....	18
e) Jendela Stage .....	18
2.7.2 Adobe Photoshop C.S 3 .....	19
2.7.2.1 Mengenal Peralatan Photoshop.....	20
a. Tool Box .....	20
b. Option Bar.....	23
c. Pallette.....	24

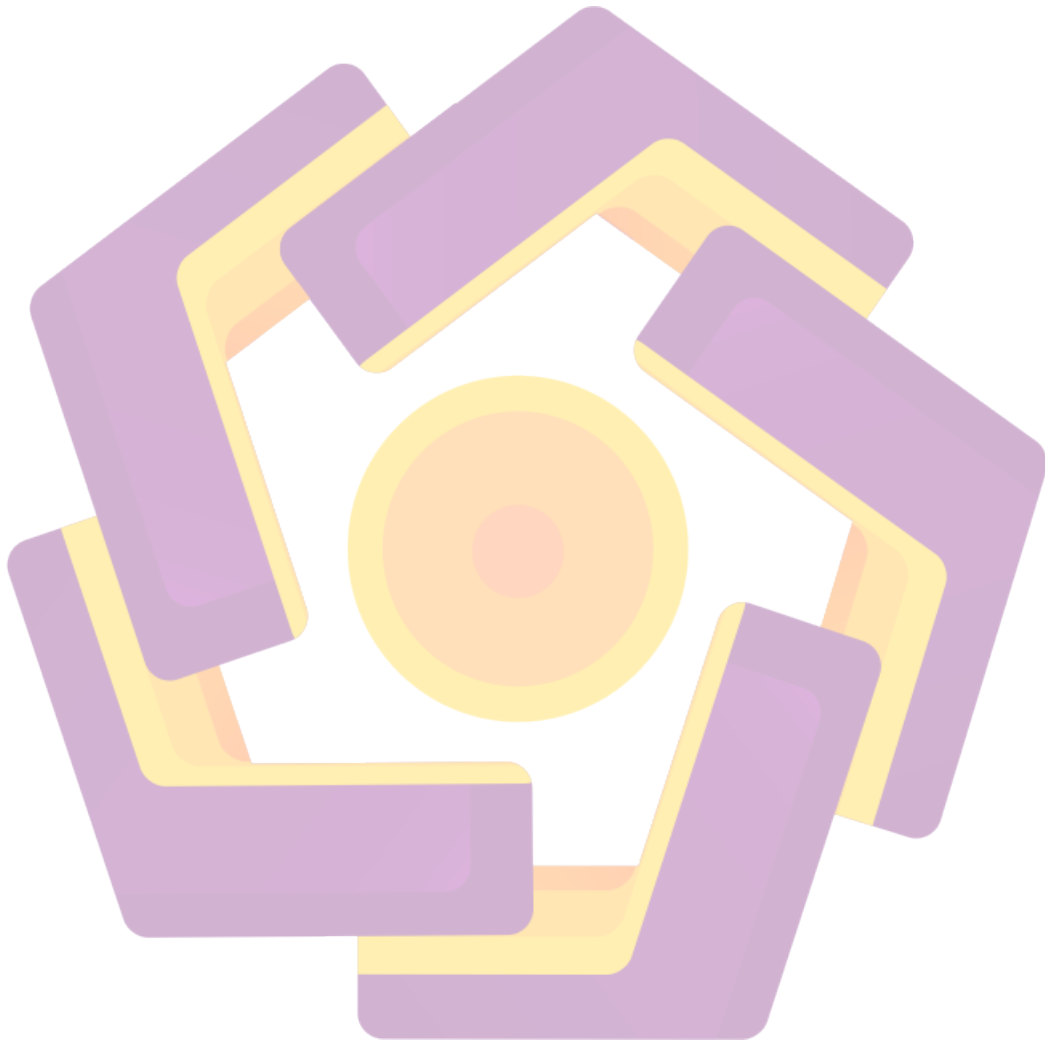
2.7.3 Adobe Premire Pro 2.0.....	25
a. Jendela Project .....	25
b. Jendela Monitor .....	26
c. Jendela Tool.....	26
d. Jendela Timeline .....	29
e. Jendela Info dan History.....	29
2.7.4 Corel Draw X5.....	30
a. Menu Bar.....	31
b. Color Palet.....	31
c. Tool Box .....	31
d. Property Bar .....	31
<b>BAB III TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>33</b>
3.1 Sekilas Tentang Sandhangan Jogja.....	33
3.1.1 Sejarah.....	33
3.1.2 Fasilitas dan Program yang Dijalankan.....	34
3.1.3 Motto.....	36
3.1.4 Visi dan Misi .....	
3.1.5 Lokasi Perusahaan .....	36
3.1.6 Struktur Organisasi .....	37
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>

4. 1 Mendefinisikan Masalah .....	41
4. 2 Merancang Konsep.....	41
4. 3 Merancang Isi .....	42
4. 4 Merancang Naskah.....	44
4. 5 Merancang Grafik .....	45
a. Menu Intro.....	45
b. Home/Menu Utama .....	46
c. Product .....	47
d. Gallery .....	49
e. About Us .....	51
f. Contact .....	53
4. 6 Memproduksi Sistem.....	55
a. Pembuatan Desain Grafik Dengan Photoshop Cs3 dan Corel X5.....	56
1) Pembuatan Desain Text Dengan Photoshop Cs3 .....	56
2) Pembuatan Button Dengan Corel X5.....	58
b. Pembuatan video dengan Adobe Premiere Pro .....	61
1) Proses Editing .....	61
2) Proses Mixing .....	63
3) Proses Rendering .....	64
c. Proses Pengintegrasian Pada Macromedia Director MX.....	65
1) Mengimport Media File .....	66
2) Membuat Sprite.....	66

3) Mendefinisikan Marker dan Penghenti Movie .....	66
4) Membuat Tombol Navigasi .....	67
5) Menambahkan Behaviors .....	68
6) Membuat File *.EXE.....	69
4.7 Mengetes Sistem.....	70
4.8 Menggunakan Sistem.....	71
4.9 Memelihara Sistem.....	73
4.10.....	I
Implementasi Tampilan Aplikasi .....	74
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>77</b>
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>79</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Toolbox pada Adobe Photoshop CS 3 .....	21
Table 2.2 Tool-tool pada Premiere Pro.....	27



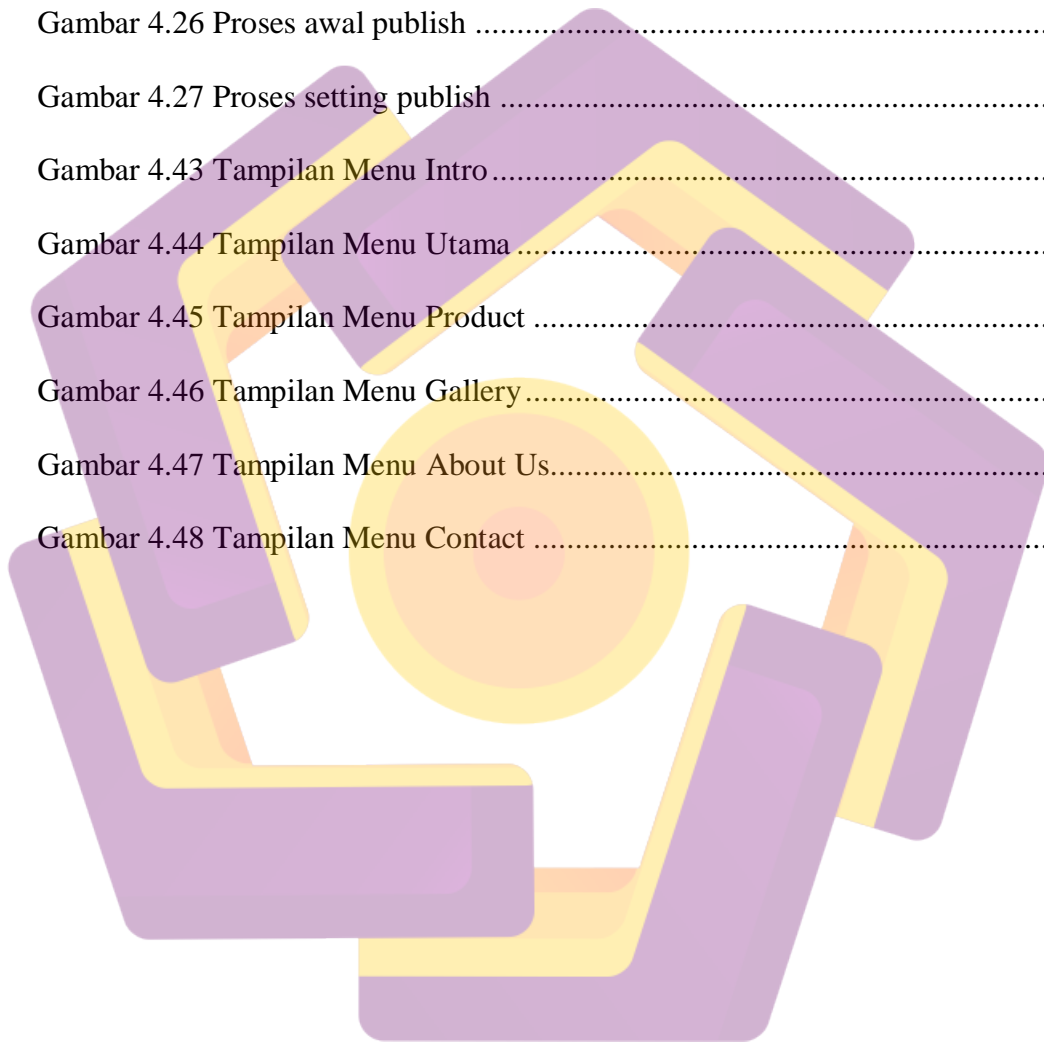
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Langkah Sistem Multimedia.....	11
Gambar 2.2 Struktur Linier .....	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	13
Gambar 2.4 Struktur Piramida.....	13
Gambar 2.5 Struktur Menu .....	14
Gambar 2.6 Tampilan utama Macromedia DirectorMX .....	16
Gambar 2.7 Tampilan Jendela Cast .....	17
Gambar 2.8 Tampilan Jendela Score .....	17
Gambar 2.9 Tampilan Control Panel .....	18
Gambar 2.10 Tampilan Property Inspector.....	18
Gambar 2.11 Tampilan Jendela Stage .....	19
Gambar 2.12 Tampilan Adobe Photoshop Cs.3 .....	20
Gambar 2.13 Tampilan Toolbox .....	21
Gambar 2.14 Tampilan Option Bar .....	23
Gambar 2.15 Tampilan Pallette.....	24
Gambar 2.16 Tampilan Adobe Premiere Pro .....	25
Gambar 2.17 Tampilan Jendela Project .....	26
Gambar 2.18 Tampilan Jendela Monitor .....	26
Gambar 2.19 Tampilan Jendela Tool.....	27
Gambar 2.20 Tampilan Jendela Timeline .....	29
Gambar 2.21 Tampilan Jendela Info dan History .....	30



Gambar 2.22 User Interface CorelDraw .....	31
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Sandhangan Jogja .....	37
Gambar 4.1 Struktur multimedia yang digunakan yaitu “Menu” .....	43
Gambar 4.2 Intro .....	45
Gambar 4.3 Rancangan grafik halaman menu utama .....	46
Gambar 4.4 Rancangan grafik halaman menu kaos dewasa .....	46
Gambar 4.5 Rancangan grafik halaman menu kaos anak .....	46
Gambar 4.6 Rancangan grafik halaman pada fasilitas .....	46
Gambar 4.7 Rancangan grafik halaman pada video .....	46
Gambar 4.8 Rancangan grafik halaman pada sejarah .....	46
Gambar 4.9 Rancangan grafik halaman pada struktur organisasi .....	46
Gambar 4.10 Rancangan grafik halaman pada visi & misi .....	46
Gambar 4.11 Rancangan grafik halaman pada contact person .....	46
Gambar 4.12 Rancangan grafik halaman pada lokasi .....	46
Gambar 4.13 Proses pembuatan text .....	57
Gambar 4.14 Hasil akhir text dalam bentuk .png .....	57
Gambar 4.15 Proses awal pembuatan button .....	59
Gambar 4.16 Proses menggunakan Interactive Transparency Tool .....	60
Gambar 4.17 Hasil akhir .....	61
Gambar 4.18 Import File .....	62
Gambar 4.19 Drag Footage Ke Timeline .....	62
Gambar 4.20 Jendela Timeline .....	63
Gambar 4.21 Import Audio ke dalam Timeline .....	64

Gambar 4.22 Mengatur setting Video.....	64
Gambar 4.23 Proses Renderin .....	65
Gambar 4.24 Tampilan jendela score .....	67
Gambar 4.25 Tampilan jendela edit cast member .....	68
Gambar 4.26 Proses awal publish .....	70
Gambar 4.27 Proses setting publish .....	70
Gambar 4.43 Tampilan Menu Intro.....	96
Gambar 4.44 Tampilan Menu Utama.....	96
Gambar 4.45 Tampilan Menu Product .....	97
Gambar 4.46 Tampilan Menu Gallery .....	97
Gambar 4.47 Tampilan Menu About Us.....	98
Gambar 4.48 Tampilan Menu Contact .....	98



## INTISARI

Media Informasi di Sandhangan Jogja mengalami beberapa masalah dalam penyampaian suatu informasi. Hal tersebut menyebabkan banyak dampak negatif yang terjadi bagi Sandhangan Jogja. Media penyampaian informasi yang masih dilakukan masih berupa manual. maka diperlukan sebuah system informasi tambahan yang lebih akurat, efektif dan efisien yang memberikan solusi untuk masalah tersebut.

Masalah yang diselesaikan untuk permasalahan Sandhangan Jogja adalah dengan membuatnya aplikasi interaktif berbasis multimedia sebagai media informasi dan promosi untuk memperkenalkan Sandhangan Jogja supaya lebih dikenal khalayak umum dan tak hanya masyarakat Yogyakarta saja. Didalamnya terdapat berbagai informasi yang sekiranya dapat calon pelanggan baru untuk mendapatkan informasi yang lengkap jelas dan akurat.

Dengan adanya company profile ini, dapat memperjelas informasi yang akan disampaikan, karena di dalam proses penyampaian diikuti dengan diskripsi, foto dan video sebagai penguat pesan. Calon pelanggan baru mendapatkan informasi yang lebih lengkap, dari pesan-pesan yang disampaikan. Dengan memasukkan unsur-unsur multimedia di dalam company profile Sandhangan Jogja, menghasilkan suatu aplikasi yang mudah digunakan. Aplikasi company profile ini dapat mempermudah pemilik usaha dalam proses menyampaikan informasi, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik.

**Kata Kunci :** Media Informasi, Akurat, Efektif, Efisien, Aplikasi Interaktif, Solusi, Khalayak Umum.

## **ABSTRACT**

*Media Information in Sandhangan Jogja experiencing some problems in the delivery of information. This causes many negative impacts that occur to Sandhangan Jogja. Media to deliver information that is still be done manually. it would require an additional information system more accurate, effective and efficient solutions to those problems.*

*The problem is solved for problems Sandhangan Jogja is to make multimedia-based interactive application as a medium of information and promotions to introduce Sandhangan Jogja better known to the general public and not just people of Yogyakarta alone. It poses a variety of information that can help information seekers if prospective a new customer to obtain complete information clearly and accurately.*

*With the company profile, can clarify the information to be conveyed, because in the process of delivery is followed by descriptions, photos and video as a reinforcing message. Prospective new customers to get more complete information, the messages being conveyed. By incorporating elements of multimedia in the company profile Sandhangan Jogja, produce an application that is easy to use. Application of this company profile can facilitate business owners in the process of conveying information, so that information can be conveyed properly.*

**Keywords :** *Media Information, Accurate, Effective, Efficient, Interactive Applications, Solutions, General Audience.*