

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE CV.DHARMA PUTRA
MANDIRI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh

Dyandra Pratama Putra

09.12.3817

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

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE CV.DHARMA PUTRA
MANDIRI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Dyandra Pratama Putra

09.12.3817

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE CV.DHARMA PUTRA
MANDIRI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dyandra Pratama Putra

09.12.3817

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Oktober 2012

Dosen Pembimbing



Kusnawi, S. Kom., M. Eng.

NIK. 190302112

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN COMPANY PROFILE CV.DHARMA PUTRA
MANDIRI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dyandra Pratama Putra

09.12.3817

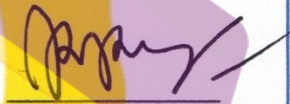
telah dipertahankan didepan Dewan penguji
pada tanggal 22 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.Si., MT
NIK. 190302038



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190302207



Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Mei 2013

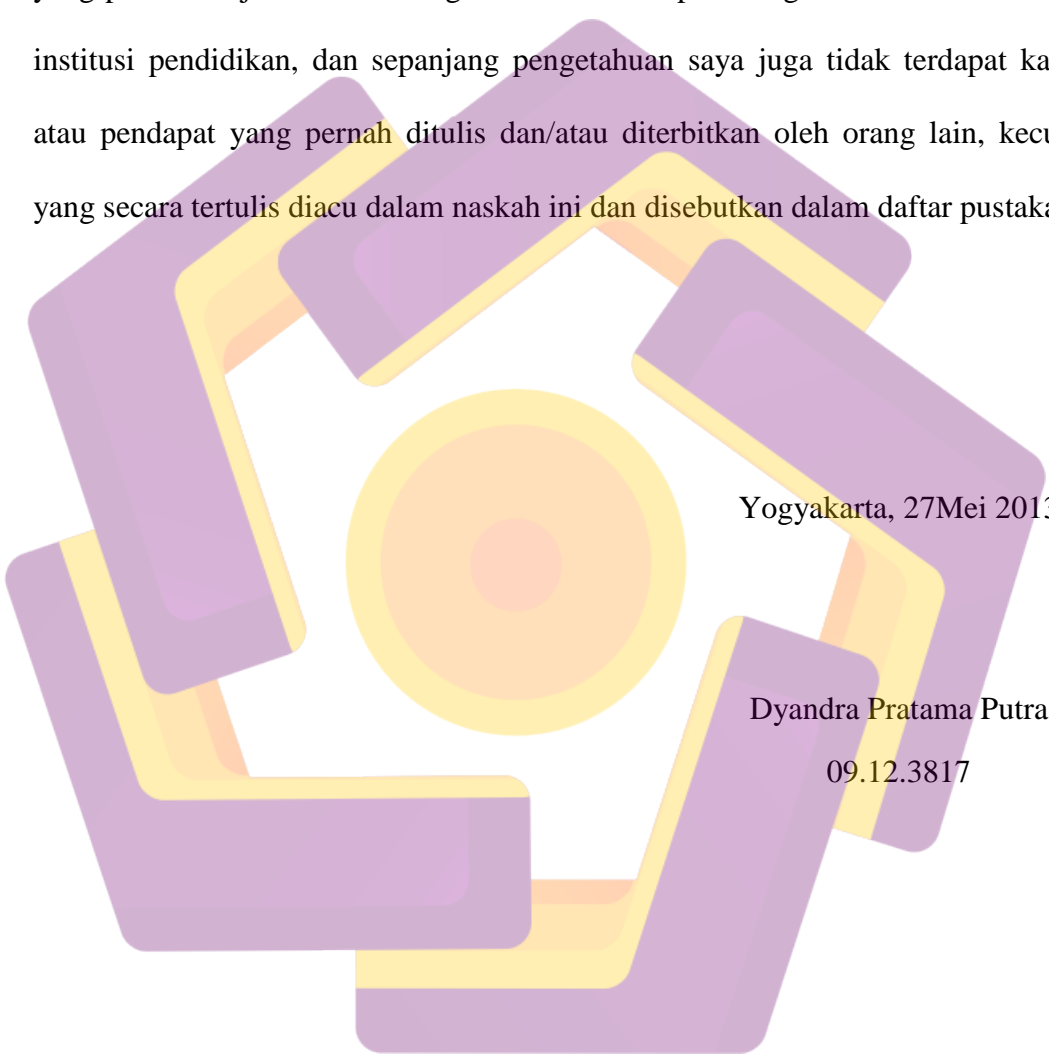


KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 27 Mei 2013

Dyandra Pratama Putra

09.12.3817

MOTTO

- Segala yang indah belum tentu baik, tetapi segala yang baik sudah tentu indah.
- Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri.
- Kemenangan yang seindah – indahnya dan sesukar – sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri.
- Tanah yang digadaikan bisa kembali dalam keadaan lebih berharga, tetapi kejujuran yang pernah digadaikan tidak pernah bisa ditebus kembali.
- Jadilah orang bijak yang dapat mengambil keputusan yang baik.

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ✚ Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karuniaNya, sehingga semua bisa berjalan dengan lancar.
- ✚ Buat keluargaku dan kedua orang tuaku , papa harun dan mama purwati yang selalu memberikan doa dan selalu memaafkan segala kesalahanku yang mungkin tak terhitung selama hidupku.
- ✚ Terima kasih spesial buat istriku tercinta Artesi Yulia Elsati dan putriku tersayang Andara Deva Sahsi Kirana, semoga kamu bisa jadi anak yang berbakti pada orang tua dan bisa membanggakan semua orang.
- ✚ Buat anak-anakkos Madukoro yang selalu ribut di saat saya mengerjakan skripsi,dan selalu ngajak maen PS tetep aja gue yang menang.
- ✚ CV.Dharma Putra Mandiri yang telah memberikan saya izin untuk observasi.
- ✚ All Crew SI-S1-05 angkatan 2009.
- ✚ Semua yang pernah aku kenal dan mengenalku maturnuwun maaf namanya ga bisa disebutin disini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PERANCANGAN COMPANY PROFILE CV.DHARMA PUTRA MANDIRI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3”**

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer di Program Studi Sistem Informasi, STMIK AMIKOM Yogyakarta

Selama penulisan skripsi ini, banyak pihak yang telah membantu dan membimbing penulis. Oleh sebab itu melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas selesainya penyusunan skripsi ini, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.. selaku ketua kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku Ketua Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Kusnawi, S.kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi saran, kritik, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis.

Yogyakarta, 27 Mei 2013

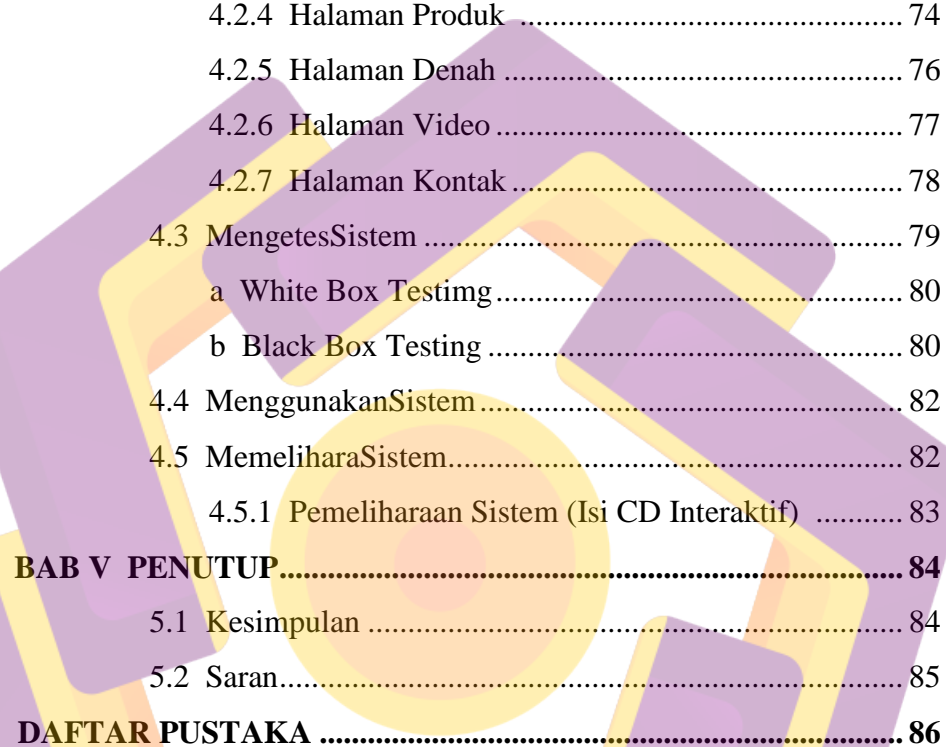
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LatarBelakangMasalah.....	1
1.2 RumusanMasalah	2
1.3 BatasanMasalah.....	2
1.4 TujuanPenelitian	3
1.5 MetodePengumpulanData	4
1.6 SistematikaPenulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Multimedia.....	7
2.2 Jenis Multimedia	8
2.2.1 Multimedia Linier	9
2.2.2 Multimedia Interaktif	9
2.3 Elemen – elemen Multimedia.....	9
2.3.1 Teks	9
2.3.2 Grafis	10
2.3.3 Bunyi	10
2.3.4 Video	10

2.3.5 Animasi.....	11
2.4 Struktur Aplikasi Multimedia	11
2.4.1 Struktur Linier	12
2.4.2 Struktur Menu.....	12
2.4.3 Struktur Hierarki.....	13
2.4.4 Struktur Jaringan.....	13
2.4.5 Struktur Kombinasi.....	14
2.5 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	15
2.5.1 Konsep.....	16
2.5.2 Perancangan.....	16
2.5.3 Pengumpulan Bahan.....	18
2.5.4 Pembuatan	18
2.5.5 Pengujian	19
2.5.6 Distribusi	20
2.6 Pengertian Promosi	20
2.7 Aplikasi Multimedia Untuk Mendukung Promosi.....	21
2.8 Sasaran dan Batasan Multimedia	22
2.9 Perangkat Lunak Yang Digunakan	22
2.9.1 Adobe Flash CS3	22
2.9.2 Adobe Photoshop CS3	24
2.9.3 Adobe Audition.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	28
3.1 Gambaran Umum Perusahaan.....	28
3.1.1 sejarah singkat CV	28
3.1.2 Visi dan Misi	28
3.1.3 Tujuan CV.....	29
3.1.4 Struktur Organisasi	30
3.1.5 Produk CV.....	31
3.2 Analisis Sistem.....	32
3.3 Analisis Masalah	32
3.4 Analisis PIECES	33

3.4.1 Analisis Kinerja.....	33
3.4.2. Analisis Informasi	34
3.4.3. Analisis Ekonomi	35
3.4.4. Analisis Keamanan.....	36
3.4.5 Analisis Efisiensi.....	37
3.4.6 Pelayanan	37
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.5.1 Analisis kebutuhan fungsional	38
3.5.2 Analisis Kebutuhan non fungsional	39
3.5.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	39
3.5.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras	39
3.6 Analisis Kelayakan Sistem.....	40
3.6.1 Analisis Kelayakan Teknologi	40
3.6.2 Analisis Kelayakan Operasional	41
3.6.3 Analisis Kelayakan Hukum.....	41
3.7 Perancangan	41
3.7.1 Merancang Konsep.....	42
3.7.2 Merancang Desain.....	42
A Diagram.....	43
B Grafik.....	49
1 Sketsa Intro	49
2 Sketsa Home	50
3 Sketsa Produk.....	51
4 Sketsa Denah.....	53
5 Sketsa Video	54
6 Sketsa Kontak	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Implementasi Sistem	57
4.1.1 Skema Pembuatan Profil CV	58
4.1.2 Pengeditan Background.....	58
4.1.3 Pengeditan video.....	62



4.1.3 Pembuatan Aplikasi Flash	64
4.2 Manual Program.....	71
4.2.1 Halaman Intro	71
4.2.2 Halaman Utama	71
4.2.3 Halaman Home	73
4.2.4 Halaman Produk	74
4.2.5 Halaman Denah	76
4.2.6 Halaman Video	77
4.2.7 Halaman Kontak	78
4.3 Mengetes Sistem	79
a White Box Testing.....	80
b Black Box Testing	80
4.4 Menggunakan Sistem.....	82
4.5 Memelihara Sistem.....	82
4.5.1 Pemeliharaan Sistem (Isi CD Interaktif)	83
BAB V PENUTUP.....	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86

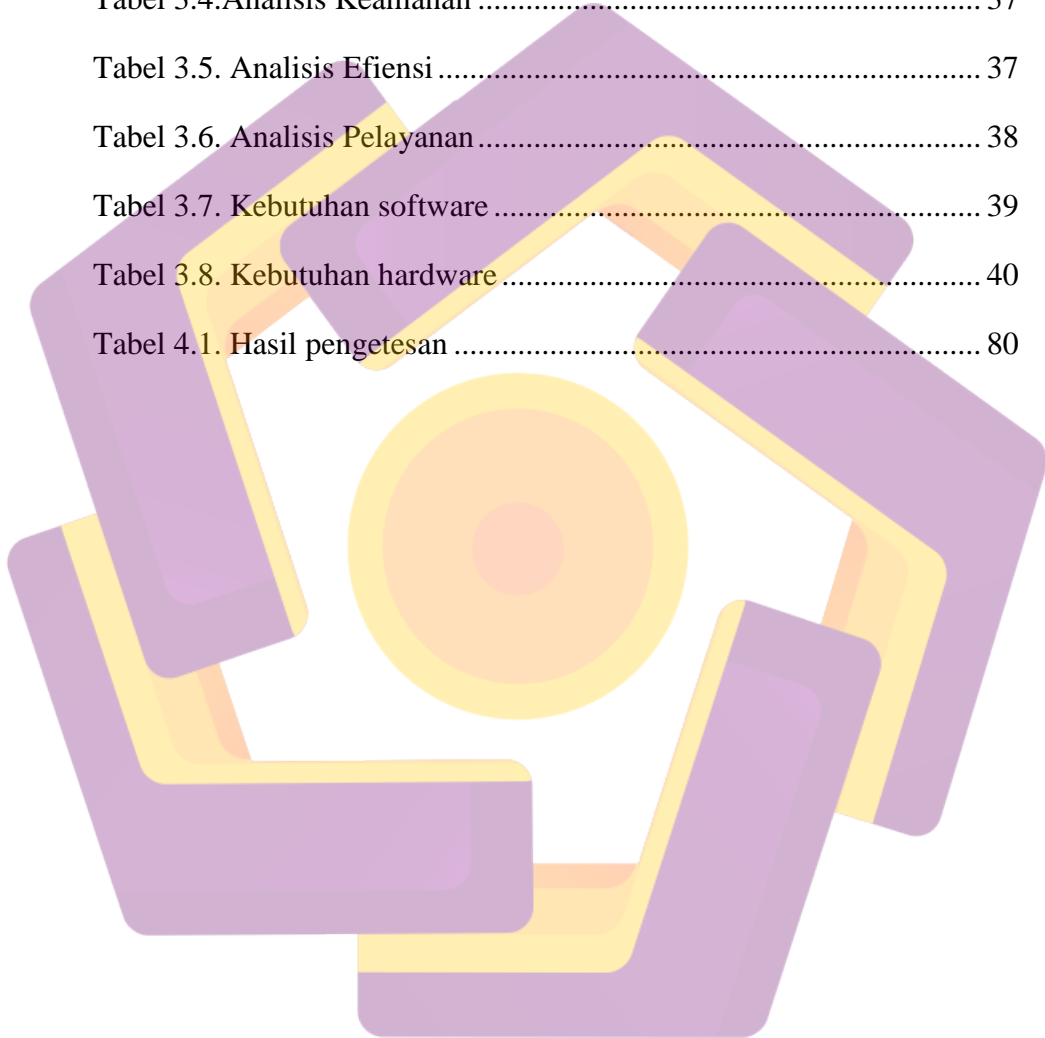
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Linear	12
Gambar 2.2. Struktur Menu	12
Gambar 2.3. Struktur Hierarki	13
Gambar 2.4. Struktur Jaringan	14
Gambar 2.5. Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.6. Tahap pengembangan multimedia	15
Gambar 2.7. Adobe Professional Flash CS3	23
Gambar 2.8. Adobe Photoshop CS3	25
Gambar 2.9. Adobe Audition 2.0	27
Gambar 3.1. Struktur Organisasi	30
Gambar 3.2. Struktur Hierarki	44
Gambar 3.3. Sketsa Intro	49
Gambar 3.4. Sketsa Home	50
Gambar 3.5. Sketsa Produk	51
Gambar 3.6. Sketsa Denah	53
Gambar 3.7. Sketsa Video	54
Gambar 3.8. Sketsa kontak	55
Gambar 4.1. Skema Pembuatan Aplikasi	58
Gambar 4.2. Tampilan Menu New	59
Gambar 4.3. Tampilan Adobe Photoshop CS3	60
Gambar 4.4. Tampilan Menu open Adobe Photoshop CS3	60
Gambar 4.5. Tampilan File Open	61
Gambar 4.6. Tampilan Lembar Kerja Adobe Photoshop CS3	61
Gambar 4.7. Tampilan Menu Save File Adobe Photoshop CS3	62

Gambar 4.8. Tampilan Menu Untuk Mengedit Video	62
Gambar 4.9. Tampilan Pengeditan Video	63
Gambar 4.10. Tampilan Proses Rendering Video	63
Gambar 4.11. Tampilan Tampilan Awal Adobe Flash CS3	64
Gambar 4.12. Tampilan Tampilan Lembar kerja Adobe Flash CS3	65
Gambar 4.13. Tampilan Menu Open Adobe Flash CS3 Profesional	65
Gambar 4.14. Memasukkan File ke dalam Stage	66
Gambar 4.15. Membuat Tombol Adobe Flash CS3 Profesional	67
Gambar 4.16. Jendela Timeline Adobe Flash CS3 Profesional	68
Gambar 4.17. Publish Setting	70
Gambar 4.18. Tampilan Halaman Intro	71
Gambar 4.19. Tampilan Halaman Utama	71
Gambar 4.20. Tampilan Halaman Home	73
Gambar 4.21. Tampilan Halaman Produk	74
Gambar 4.22. Tampilan Halaman Denah	76
Gambar 4.23. Tampilan Halaman Video	77
Gambar 4.24. Tampilan Halaman Kontak	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Analisis Kinerja	34
Tabel 3.2. Analisis Informasi	35
Tabel 3.3. Analisis Ekonomi	36
Tabel 3.4. Analisis Keamanan	37
Tabel 3.5. Analisis Efisiensi	37
Tabel 3.6. Analisis Pelayanan	38
Tabel 3.7. Kebutuhan software	39
Tabel 3.8. Kebutuhan hardware	40
Tabel 4.1. Hasil pengelasan	80



INTISARI

Karena Saat-saat ini banyaknya persaingan dalam dunia industry mempromosikan diri sangatlah penting.Salah satunya menggunakan suatu alat Multimedia.Multimedia merupakan salah satu alat untuk mempermudah dalam penyampaian informasi dalam bentuk audio dan video. Multimedia memungkinkan manusia bisa berinteraksi langsung dengan komputer melalui gambar, teks, audio, animasi dan video. Multimedia juga menghasilkan sesuatu yang lebih menarik, sebagai contoh multimedia dapat digunakan untuk membuat media interaktif, untuk keperluan presentasi, mendesain majalah, membuat animasi dan banyak lagi yang lainnya.

CV.Dharma Putra Mandiri merupakan sebuah perusahaan yang membuat mebel yang beralamat di Jl.Mataraman No.88, Ringin Sari, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta.CV ini membuat property seperti kursi, meja, dan properti-properti lain nya.

Dengan media promosi lainnya yang sudahlebihduluada, saya masih ingin membuat sesuatu agar lebih cepat dan mudah mencapai target pemasaran sehingga perlu dibuatkan suatu cara promosi dengan menggunakan media interaktif, oleh karena itu dalam proses perancangan media interaktif harus dilakukan dengan konsep dan strategi yang matang untuk menghasilkan desain yang menarik, komunikatif, menciptakan kesan modern dan eksklusif sehingga dapatmencapai tujuan. Multimedia dengan bentuk media interaktif bertujuan agar memudahkan para anggota untuk mengetahui berita informasi-informasi.

Kata Kunci : Media Interaktif, promosi

ABSTRACT

Because these moments much competition in the industry is promoting itself very important. One is using a multimedia tool. Multimedia is one of the tools to simplify the delivery of information in the form of audio and video. Multimedia allows humans to interact directly with the computer through images, text, audio, animation and video. Multimedia also produces something more interesting, for example, multimedia can be used to create interactive media, for purposes of presentation, design magazines, create animations, and much more.

CV.Dharma Putra Mandiri is a company that makes furniture Jl.Mataraman located at No.88, Ringin Sari, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta. CV makes property such as chairs, tables, and its other properties.

With other promotional media that had already been there, I still want to make something more quickly and easily reach targeted marketing that need to be made a way of promotion using interactive media, and therefore in the design of interactive media has to do with a mature concept and strategy to produce an attractive design, communicative, creating a modern and exclusive so as to achieve the goal. Multimedia interactive media form aims to make it easier for members to find news information.

Keywords: *Interactive Media, promotion*

