

**PEMBUATAN *COMPANY PROFILE* PADA
JOGJATRONIK YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Mutia Rachmawati

09.12.4276

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

**PEMBUATAN *COMPANY PROFILE* PADA
JOGJATRONIK YOGYAKARTA**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Mutia Rachmawati

09.12.4276

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan *Company Profile* pada
Jogjatronik Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mutia Rachmawati

09.12.4276

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Maret 2012

Dosen Pembimbing,

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

NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan *Company Profile* pada
Jogjatronik Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mutia Rachmawati
09.12.4276**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Desember 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Dony Arivus, M.Kom
NIK. 190302128**

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

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Desember 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi berjudul “Pembuatan *Company Profile* pada Jogjatronik Yogyakarta” ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Desember 2012

Mutia Rachmawati
09.12.4276

MOTTO

- *When there's a will, there's a way.*
- *Optimism is the faith that leads to achievement. Nothing can be done without hope and confidence.* - Hellen Keller
- *If you can dream it, you can do it.* - Walt Disney
- *If you're going through hell, keep going.* - Winston Churchill
- Hidup ini hanya sekali. Kalau tidak bermimpi dan mewujudkan mimpi itu sekarang, kapan lagi?
- Cobaan dan masalah datang bukan untuk menyulitkan hidup kita, melainkan memperbaikinya dan membuat kita dewasa seiring kita bisa menyelesaikannya dengan bijak.
- “Segeralah menyusul saya, teman-teman! Mari kita hadapi dunia yang keras di luar sana!”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Adapun karya ini dengan bangga saya persembahkan teruntuk:

1. Kedua orangtua; ayah dan ibu yang senantiasa mendukung, berdoa, dan memberi motivasi, serta kasih sayang yang tak terbatas.
2. Adik Hening Adilia Prabawati. Selamat menempuh UN, semoga kelak menjadi orang yang sukses dan tidak suka *ngeledak* kakaknya lagi.
3. Bapak Erik Hadi Saputra yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini dan Bapak Bambang Sudaryatno selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Yogi Joko Sugiarto selaku direktur utama PT. Jogjatronik Anindo Jaya, serta Pak Boim, Pak Agus, Mbak Silvi, Mas Bimo, dan bapak-bapak satpam di Jogjatronik Mall yang sudah membantu kelancaran pengambilan gambar.
5. Sahabat terbaik, Sinta Nur Asih, Putri Anggraini Hendraswari, dan Helmi Bismatama yang selalu menemani di saat suka dan duka, serta tidak segan memberikan bala bantuan ketika diperlukan.
6. Achmad Bukhori, Niken Larasati, Widha Putra, Viktor Imanuel, dan Irul Pinter yang tidak segan berbagi ilmunya di saat-saat genting.
7. Mas Arbie yang menghilang tidak bertanggung jawab setelah memberi inspirasi soal judul skripsi. Sukses, ya.
8. Aditya Rizky D.C. dan Siti Rinzhani G.P., motivator sekaligus inspirator di saat-saat sedang mengalami krisis ketidakpercayaan diri.
9. Teman-teman terbaik di HIMMSI, terutama Pengurus angkatan 2010/2011 yang selalu menemani dan mendukung dengan senyum, serta doa.
10. Mas Agoes Tri Haryanto, Rara Galuh Acintya, Irvan D. Effendi (yang sempat diamukin), Mas Ryzal Aditya, dan teman-teman di Amikom Game Dev dan Cupcorn. Nantikan *comeback* saya, ya!
11. Teman-teman kelas S1-SI-K 2009 yang walaupun sudah berpisah, tapi masih saling membantu dan mendukung satu sama lain.
12. Tante Nindy “Maya” Putri, Dodol si Pacarnya Hitsugaya, Reni Hanifah, Yuukang, Canna, Yume, Iris, Mayura, Himeho, Kak Adrindia, Karima, Nadia, Sumah, Bella Antika Putri, Teh Didi, Uki, Nu, Kak Recca, Sekar Nakula, Marie, Neng Artemis, Dika, Kicchus.
13. Lee Kwang-Soo, calon suami saya, kapan pulang ke Indonesia? Juga Daniel Armand Lee yang menemani di kala sedang mengalami *mental breakdown*.
14. Ariful Mizan untuk waktu yang tidak terlupakan. Aseek, lulus duluan :>
15. Komunitas *roleplaying* tempat saya belajar dan menulis; IndoHogwarts, BattleRoyaleRPF, AniHogwarts, IndoCapitol, AniDurmstrang, PocketWorld.
16. Dosen-dosen AMIKOM yang telah banyak memberi ilmu selama 3 tahun ini.
17. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih banyak.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan judul “Pembuatan *Company Profile* pada Jogjatronik Yogyakarta” dengan baik.

Penyusunan laporan Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” pada Jurusan Sistem Informasi. Penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan Skripsi.
4. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM”.
5. Bapak Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Pegawai STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.

6. Kedua orangtua yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan, dan doanya.
7. Bapak Yogi Joko Sugiarto selaku direktur utama PT. Jogjatronik Anindo Jaya, pihak pengelola Jogjatronik, yang telah memberikan izin untuk penulis melakukan penelitian di Jogjatronik.
8. Seluruh pihak, baik yang secara langsung maupun tidak, yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini belum sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 7 Desember 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Definisi dan Tujuan Promosi	9
2.1.2 Definisi Informasi dan Kualitas Informasi	9
2.1.3 Hubungan antara Promosi dan Informasi dalam Era Multimedia	10
2.1.4 Cara Melakukan Promosi	11

2.1.5	Sejarah dan Definisi Multimedia	11
2.1.6	Elemen-Elemen Multimedia	14
	2.1.6.1 Teks	15
	2.1.6.2 Grafik	15
	2.1.6.3 Audio	16
	2.1.6.4 Video	16
	2.1.6.5 Animasi	17
2.1.7	Metodologi Pengembangan Multimedia	17
2.1.8	Perangkat Lunak yang Digunakan	25
	2.1.8.1 Adobe Premiere Pro CS3	25
	2.1.8.2 Adobe Photoshop CS3	26
	2.1.8.3 Adobe After Effects CS3	29
	2.1.8.4 Blender	30
2.2	Tinjauan Umum	32
	2.2.1 Definisi <i>Company Profile</i> dan Langkah Pengembangannya	32
	2.2.2 Jogjatronik Mall dan Kegiatan Promosinya	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		
3.1	Analisis	35
	3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem	35
	3.1.1.1 <i>Performance</i> (Kinerja)	36
	3.1.1.2 <i>Information</i> (Informasi)	37
	3.1.1.3 <i>Economy</i> (Ekonomi)	39
	3.1.1.4 <i>Control</i> (Kontrol)	39
	3.1.1.5 <i>Efficiency</i> (Efisiensi)	41
	3.1.1.6 <i>Services</i> (Pelayanan)	41
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	42
	3.1.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	43
	3.1.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	43
	3.1.2.3 Kebutuhan Informasi	44
	3.1.2.4 Kebutuhan Pengguna dan <i>Brainware</i>	44

3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem	45
	3.1.3.1 Kelayakan Teknologi	46
	3.1.3.2 Kelayakan Hukum	46
	3.1.3.3 Kelayakan Operasional	46
	3.1.3.4 Kelayakan Ekonomi	47
3.2	Perancangan Sistem	52
3.2.1	Perancangan Konsep	53
	3.2.1.1 Jenis dan Dasar Aturan Perancangan	53
	3.2.1.2 Tujuan dan Pengguna Akhir	54
	3.2.1.3 Survey Lokasi	54
	3.2.1.4 Pengambilan Gambar (Syuting)	54
	3.2.1.5 Ilustrasi Musik, Editing Video, dan <i>Finishing</i> ...	54
3.2.2	Perancangan Desain	55
	3.2.2.1 Naskah	55
	3.2.2.2 <i>Storyboard</i>	64
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		
4.1	Implementasi	71
4.1.1	Pengumpulan dan Pembuatan Materi	72
	4.1.1.1 Pengambilan Gambar (Syuting)	72
	4.1.1.2 Pembuatan 3D	78
4.1.2	Pengolahan Video	91
	4.1.2.1 <i>Editing</i> dan <i>Mixing</i>	92
	4.1.2.2 <i>Rendering</i>	101
	4.1.2.3 <i>Mastering</i>	103
4.2	Pengujian Sistem	104
	4.2.1 Pengujian Naskah	104
	4.2.2 Pengujian <i>Storyboard</i>	110
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	111
5.2	Saran	112
DAFTAR PUSTAKA		113

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis kinerja	37
Tabel 3.2	Analisis informasi	38
Tabel 3.3	Analisis ekonomi	40
Tabel 3.4	Analisis kontrol	41
Tabel 3.5	Analisis efisiensi	42
Tabel 3.6	Analisis pelayanan	42
Tabel 3.7	Rincian biaya perangkat keras	47
Tabel 3.8	Rincian biaya perangkat lunak	48
Tabel 3.9	Rincian biaya dan manfaat	48
Tabel 3.10	Naskah	57
Tabel 4.1	Jadwal syuting	72
Tabel 4.2	Tabel Perbandingan Naskah	104

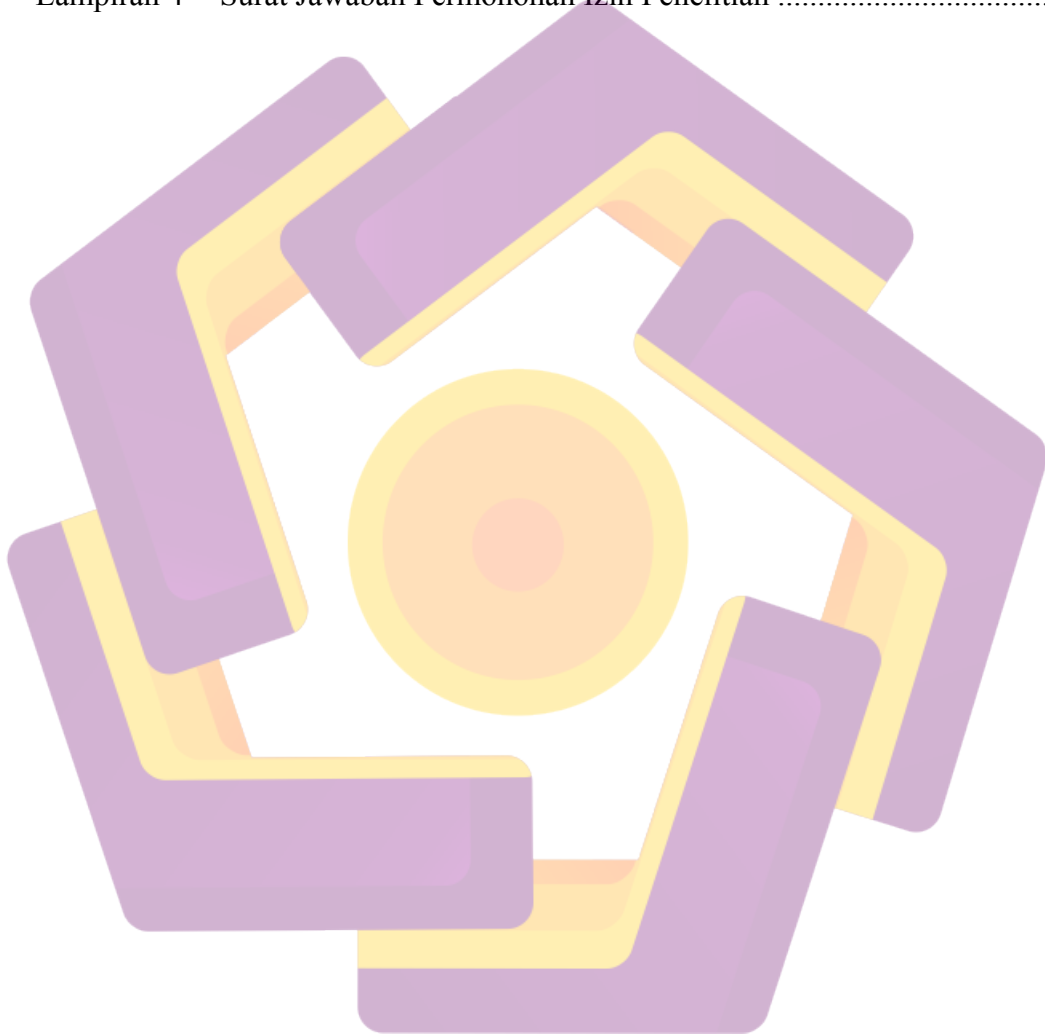
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur linear	18
Gambar 2.2	Struktur menu	19
Gambar 2.3	Struktur hierarki	20
Gambar 2.4	Struktur jaringan	21
Gambar 2.5	Struktur kombinasi	22
Gambar 2.6	Struktur dalam web	23
Gambar 2.7	Jendela kerja Adobe Premiere Pro CS3	25
Gambar 2.8	Jendela program Adobe Photoshop CS3	26
Gambar 2.9	Toolbox Adobe Photoshop CS3 dalam bentuk dua kolom	27
Gambar 2.10	Jendela kerja Adobe After Effects CS3	28
Gambar 2.11	Jendela kerja Blender	30
Gambar 3.1	Rancangan <i>storyboard scene 1</i>	65
Gambar 3.2	Rancangan <i>storyboard title 1</i>	66
Gambar 3.3	Rancangan <i>storyboard scene 2</i>	67
Gambar 3.4	Rancangan <i>storyboard scene 3</i>	67
Gambar 3.5	Rancangan <i>storyboard scene 4</i>	68
Gambar 3.6	Rancangan <i>storyboard scene 5</i>	68
Gambar 3.7	Rancangan <i>storyboard scene 6</i>	69
Gambar 3.8	Rancangan <i>storyboard scene 7</i>	69
Gambar 3.9	Rancangan <i>storyboard scene 8</i>	70
Gambar 3.10	Rancangan <i>storyboard title 2</i>	70
Gambar 4.1	Struktur pembuatan	71
Gambar 4.2	Tampak luar Jogjatronik Mall	75
Gambar 4.3	Bagian dalam Jogjatronik Mall	76
Gambar 4.4	Tampilan awal EOS Utility	77
Gambar 4.5	Proses transfer video	77
Gambar 4.6	Tampilan setelah transfer selesai	78
Gambar 4.7	Tampilan awal Blender	79
Gambar 4.8	Jendela kerja Blender	80

Gambar 4.9	<i>Top perspective</i> Blender	80
Gambar 4.10	<i>Front perspective</i> Blender	81
Gambar 4.11	Mengaplikasikan <i>array</i>	82
Gambar 4.12	<i>Array</i> telah diaplikasikan	83
Gambar 4.13	Jendela untuk menyimpan <i>file</i>	84
Gambar 4.14	Pemberian <i>material</i>	85
Gambar 4.15	Jendela <i>Image mapping</i>	86
Gambar 4.16	<i>Rendering</i> gambar	87
Gambar 4.17	Jendela <i>Dimension</i>	88
Gambar 4.18	Jendela <i>Timeline</i>	88
Gambar 4.19	Proses pemberian <i>keyframe</i>	89
Gambar 4.20	Penentuan pengaturan <i>rendering</i>	89
Gambar 4.21	<i>Rendering</i>	90
Gambar 4.22	Hasil <i>rendering</i> video	91
Gambar 4.23	Jendela selamat datang Adobe Premiere Pro CS3	92
Gambar 4.24	Jendela <i>New Project</i>	93
Gambar 4.25	Pembuatan <i>sequence</i>	94
Gambar 4.26	Mengimpor <i>file</i>	95
Gambar 4.27	Membuka file yang akan diimpor	95
Gambar 4.27	Jendela <i>timeline</i> Premiere Pro	97
Gambar 4.28	<i>Unlink</i>	97
Gambar 4.29	Penggunaan <i>Razor tool</i>	98
Gambar 4.30	Jendela <i>Mixer</i>	99
Gambar 4.31	Proses merekam	100
Gambar 4.32	Melakukan <i>export</i> untuk <i>rendering</i>	101
Gambar 4.33	Mengatur <i>setting-an rendering</i>	102
Gambar 4.34	Proses <i>rendering</i> video	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Biaya-biaya	1
Lampiran 2	Naskah	4
Lampiran 3	<i>Storyboard</i>	10
Lampiran 4	Surat Jawaban Permohonan Izin Penelitian	19



INTISARI

Dewasa ini, sebuah profil perusahaan sangat dibutuhkan keberadaannya bagi instansi-instansi yang hendak memperkenalkan perusahaannya kepada publik. Profil perusahaan atau *company profile* adalah media pengenalan bagi sebuah perusahaan yang berisi berbagai informasi yang mewakili perusahaan tersebut. Informasi ini yang akan mengangkat nilai perusahaan, nilai produk, serta keunggulan perusahaan di mata publik, kolega, maupun calon investor. Profil perusahaan berfungsi sebagai media promosi sekaligus media informasi kepada masyarakat.

Sebuah media profil perusahaan dapat bermacam-macam jenisnya. Salah satu yang paling populer saat ini adalah dalam bentuk multimedia, baik presentasi *powerpoint*, *flash*, tiga dimensi, video, maupun kombinasinya. Bidang multimedia dipilih karena mampu merepresentasikan perusahaan tersebut melalui cara yang menarik dengan memaksimalkan pancaindera individu yang menyaksikan presentasi profil perusahaan tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti mencoba menganalisis bagaimana proses pembuatan profil perusahaan berbasis multimedia untuk salah satu mall di Yogyakarta, yaitu Jogjatronik Mall. Profil perusahaan akan berfungsi sebagai pendukung media promosi dan pengenalan perusahaan tersebut, baik kepada publik, kolega, maupun calon investor.

Kata kunci: Profil Perusahaan, Multimedia, Media Promosi, Media Pengenalan

ABSTRACT

Today, having a company profile for the agencies who want to introduce their company to public is a must. Company profile is a media used by some companies to introduce themselves. It contains certain information that representing the company. The information will aim for the enhancement of company value, product value, and the excellences of the company in the view of public, colleagues, and potential investors. Company profile serves as media promotion and information to whole people.

A company profile can have many various media to represent it. One of the most popular today is multimedia, include powerpoint presentation, flash, 3D, video, as well as its combination. Multimedia is popular because it can represents the company in interesting way such as maximize individual senses who watch the company profile presentation.

In this research, the research is trying to analyze how to make a company profile based on multimedia for Jogjatronik Mall. The company profile will serve as support media for promotion, either for public, colleagues, and potential investors.

Keywords: *Company Profile, Multimedia, Media Promotion, Media for Introducing Company*