

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE PADA WARUNG BAKMI  
BATAS KOTA BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



di susun oleh

**Diyah Ayu Nur Fajar Lestari**

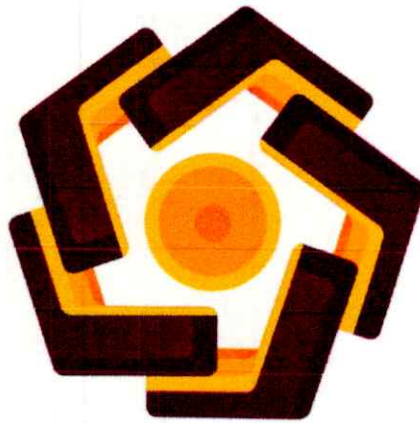
**14.12.8259**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE PADA WARUNG BAKMI  
BATAS KOTA BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Diyah Ayu Nur Fajar Lestari**

**14.12.8259**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

# PESETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN COMPANY PROFILE PADA WARUNG BAKMI BATAS KOTA BERBASIS MULTIMEDIA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Diyah Ayu Nur Fajar Lestari**

14.12.8259

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Agustus 2018

**Dosen Pembimbing**



**Barka Satya, M.Kom**

190302126

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN COMPANY PROFILE PADA WARUNG BAKMI BATAS KOTA BERBASISI MULTIMEDIA

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

**Diyah Ayu Nur Fajar Lestari**

**14.12.8259**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 21 Agustus 2018

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
NIK. 190302216



**Ahlihi Masruro, M.Kom**  
NIK. 190302148



**Barka Satya, M.Kom**  
NIK. 190302126



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 21 Agustus 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi maupun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya dan pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah di buat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Agustus 2018



Diyah Ayu Nur Fajar Lestari

NIM. 14.12.8259

## MOTTO

*“Dreams never hurt anybody if he keeps working right behind the dream to make as much of it come real as he can.”*

“Mimpi tidak pernah menyakiti siapa pun jika dia terus bekerja tepat di belakang mimpinya untuk mewujudkannya semaksimal mungkin.”

**( F. W. Woolworth )**

*“Don't be afraid to make a mistake. But make sure you don't make the same mistake twice.”*

“Jangan takut untuk membuat sebuah kesalahan. Tapi pastikan Anda tidak melakukan kesalahan yang sama dua kali.”

**(Akio Morita)**

*“Set goals, challenge yourself, and achieve them. Live a healthy life... and make every moment count. Rise above the obstacles, and focus on the positive.”*

“Tetapkan tujuan, tantang diri Anda dan capai tujuan tersebut. Hiduplah dengan sehat... dan hitunglah setiap waktu yang Anda miliki. Bangkitlah mengatasi rintangan dan fokus pada yang positif.”

**(Robbert H. Goddard)**

## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya persembahkan ke pada Allah SWT yang Maha Kuasa yang tidak pernah meninggalkan dan mengkabulkan doa yang telah Engkau berikan. Sujud syukur atas berkah kesehatan, kesabaran, kekuatan, ilmu, pertolongan, serta memberikan saya orang-orang di sekeliling saya, selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu saya ucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Joko Widodo dan Ibu Suparmi, yang senantiasa mendoakan saya, mensupor, dan membimbing saya ke arah yang lebih baik.
2. Kakak-kakak saya Donie Niko Iskandar, S.Kom, Donyta Ayu Mei Wulandari, S. I.Kom, Farida Nur Listiani, S.Kom, yang selalu memotivasi dan memberikan wejangan untuk saya, serta mendoakan saya.
3. Sahabat dan teman-teman saya yang tercinta, wahyu Mutiara Fitrah Ramadani, S.Kom, Fadilah Syafitri, Widy, Fauzan Ahad, Andika Prasetya, Fanny Septiani, yang selalu menghibur dan membantu saat saya sedang kesusahan.
4. Teman kos yang selalu menemani saya dan mendengarkan segala curhatan saya, Silvia Waninghiyun Pusita Sari, S.E., M, Sc, dan Avika Rifka Anisa, yang selalu tidur di kamar saya.
5. Sahabat teman istimewa saya Gusma Ady, yang selalu mendengarkan dan menenangkan semua keluh kesah saya, senantiasa memberikan semangat, serta selalu ada untuk saya.
6. Warun Bakmi Batas Kota, yang telah membantu dan mengizinkan saya melakukan penelitian di sana.

## KATA PENGANTAR

*Asallamuallaikum wr,wb*

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT dan Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi berjudul “Perancangan Company Profile Pada Warung Bakmi Batas Kota Berbasis Multimedia” sesuai dengan waktu yang diinginkan peneliti.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan salah satu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah Memberikan Karunia dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan Skripsi.
5. Bapak Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.
6. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada peneliti.
7. Kedua orang tua, kakak-kakak dan keluarga dekat saya yang memberikan dukungan dan motivasi dalam segala hal



8. Teman dan sahabat saya yang selalu ada dan senantiasa memberi semangat.
9. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wasalamuallaikum Wr.Wb*

Yogyakarta, 27 Agustus 2018

Penulis,



Diyah Ayu Nur Fajar Letari

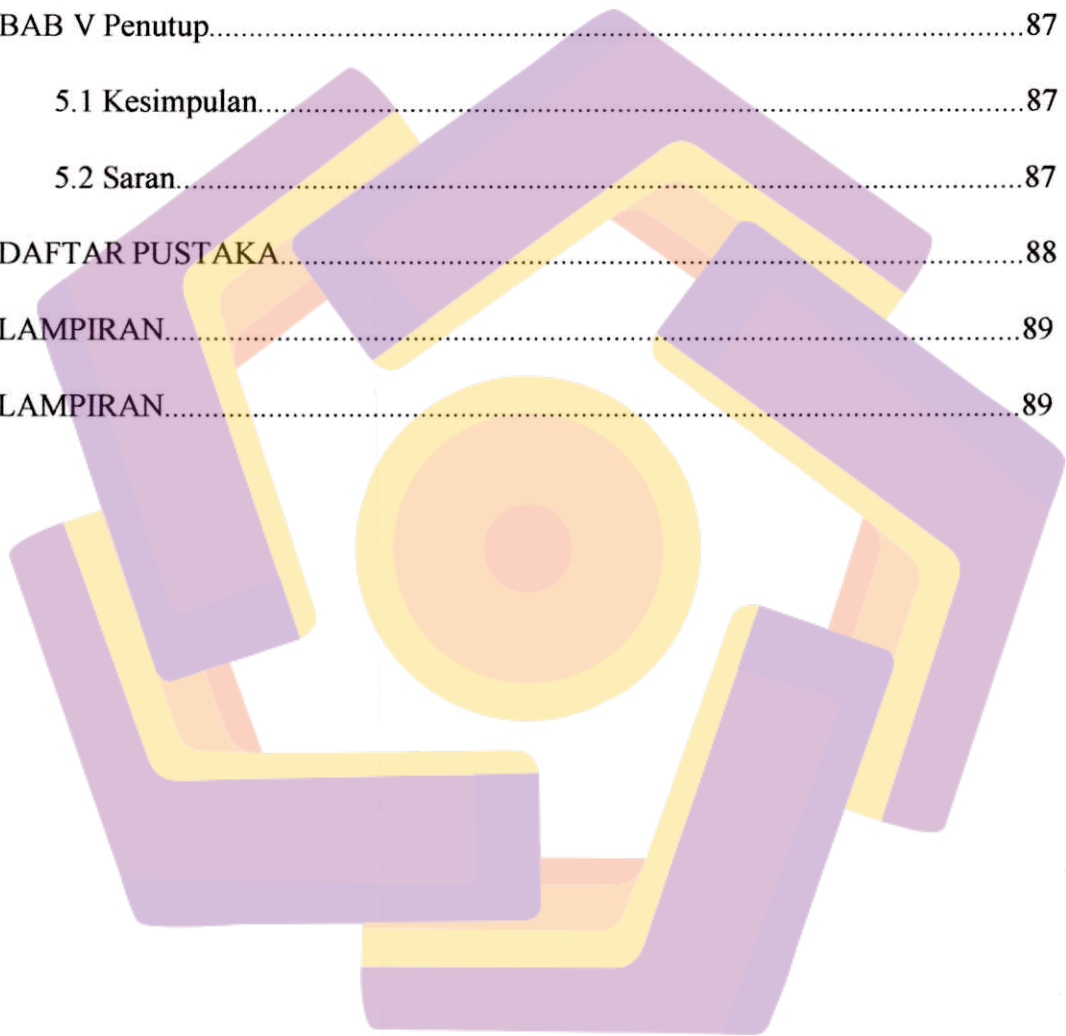
## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB 1 Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	3
1.5.2 Manfaat Praktis.....	4
BAB II Landasan Teori.....	5
2.1 Multimedia.....	5
2.1.1 Definisi Multimedia.....	5
2.1.2 Elemen Multimedia.....	6

Teks.....	6
Audio.....	7
Animasi.....	11
Vidio.....	17
Grafik.....	18
2.1.3 Peralatan Multimedia.....	22
2.1.4 Manfaat Multimedia.....	24
2.1.5 Aplikasi Multimedia.....	27
2.2 State Transition Diagram (STD).....	27
2.3 Adobe Premier.....	29
2.4 Adobe Audution.....	35
2.5 Teknik Pengambilan Gambar.....	41
2.6 Promosi.....	46
2.6.1 Pengertian Promosi.....	46
2.6.2 Tujuan Promosi.....	46
2.6.3 Jenis-jenis Promosi.....	47
2.6.4 Contoh-contoh Promosi.....	49
2.7. Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	50
BAB III Analisis Dan Perancangan.....	54
3.1 Deskripsi dan Sejarah Perusahaan.....	54
3.2 Analisis Masalah.....	55
3.2.1 Langkah-langkah Analisi.....	55

3.2.1.1	Pengumpulan Data.....	55
3.2.1.2	Analisis Data.....	56
3.2.1.3	Tahap Analisa.....	57
3.3	Solusi-Solusi yang di pilih.....	59
3.4	Anasisi Sistem.....	59
3.4.1	Analisis PIECES.....	60
3.4.2	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	63
3.4.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	63
3.5	Perancangan.....	65
3.5.1	Diagram Tahap Pembuatan <i>Comapy Profile</i> .....	65
3.5.2	Merancang Konsep.....	65
3.5.3	<i>Storyboard</i> .....	67
BAB IV	Implementasi Dan Pembahasan.....	71
4.1	Produksi.....	71
4.1.1	Perancangan Produksi.....	71
4.1.2	Pemilihan Lokasi Pengambilan Gambar.....	72
4.1.3	Pengambilan Gambar.....	72
4.1.4	Pemilihan Gambar.....	73
4.1.5	Pemilihan Suara.....	76
4.2	Pembuatan Vidio <i>Company Profile</i> .....	78
4.2.1	Pengeditan Vidio.....	78
4.2	Pasca Produksi.....	83

4.2.1 Pengujian.....	83
4.2.1.1 Alpha Testing.....	83
4.2.1.2 Beta Testing.....	84
4.3 Penyerahan.....	86
BAB V Penutup.....	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	89
LAMPIRAN.....	89



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.12 Animasi Cel atau animasi tradisional.....	12
Gambar 2.1.2 Animasi Sprie.....	13
Gambar 2.1.2 Animasi 2D.....	15
Gambar 2.1.2 Animasi 3D.....	16
Gambar 2.1.2 Contoh Grafik Sederhana.....	19
Gambar 2.1.2 Raster aatu Grafik Bitmap.....	20
Gambar 2.1.2 Vektor atau Grafik Metafile.....	21
Gambar 2.3.1 Kondisi dan Keadaan.....	28
Gambar 2.7 Pengembangan Aplikasi Multimedia menurut Sutopo.....	51
Gambar 2.7 Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo yang sudah direvisi oleh Binaton.....	52
Gambar 3.3 Diagram Tahap Pembuatan Vidio <i>Company Profile</i> .....	65
Gambar 4.1.2 Pemilihan Lokasi Pengambilan Gambar.....	72
Gambar 4.1.3 Pengambilan Gambar.....	73
Gambar 4.1.4 Pemilihan Gambar.....	76
Gambar 4.1.5 Pemilihan Suara.....	78
Gambar 4.2.1 Mengatur Nama, Lokasi, dan Kapasitas vidio.....	79
Gambar 4.2.1 Memasukan dan Memotong Vidio serta Suara.....	80

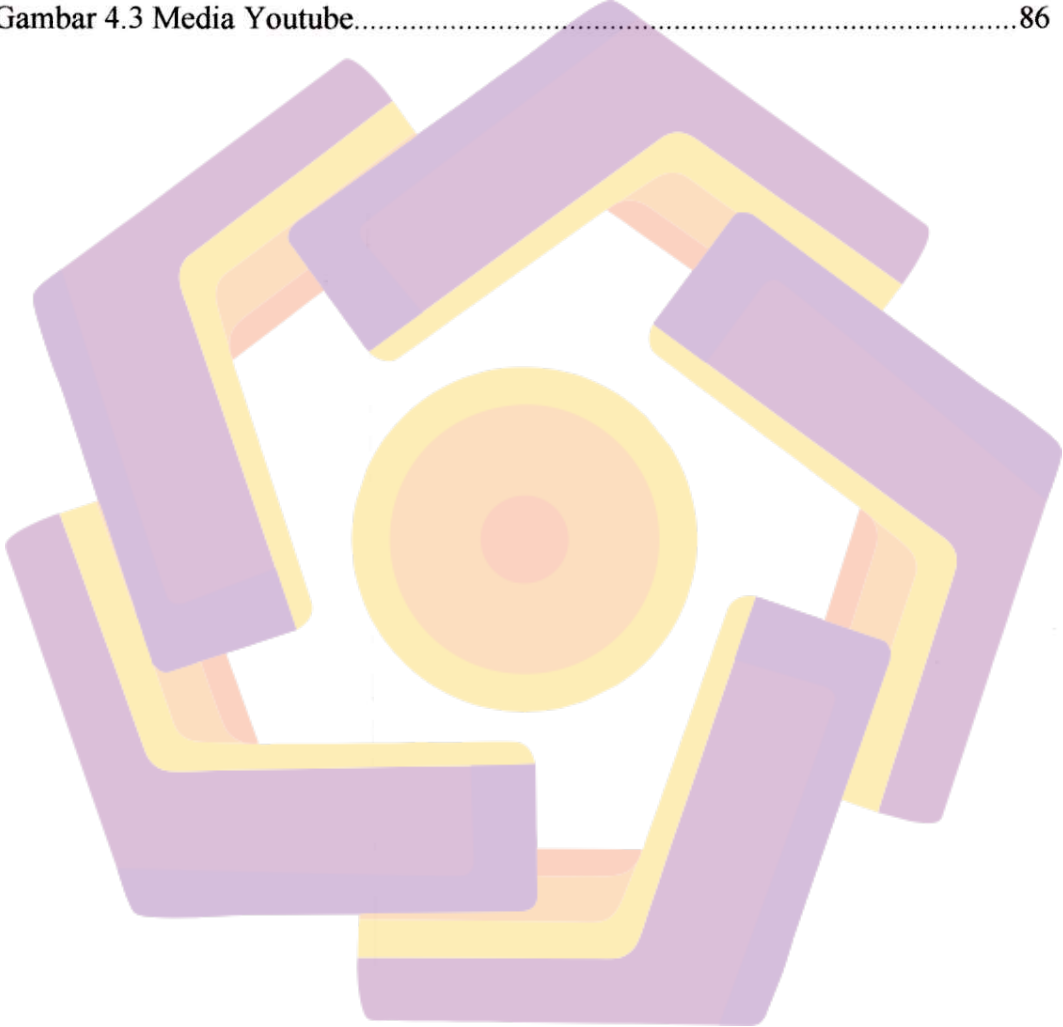
Gambar 4.2.1 Pengeditan Audio.....81

Gambar 4.2.1 Transisi Vidio dan Audio.....81

Gambar 4.2.1 Penambahan *Color Grading*.....82

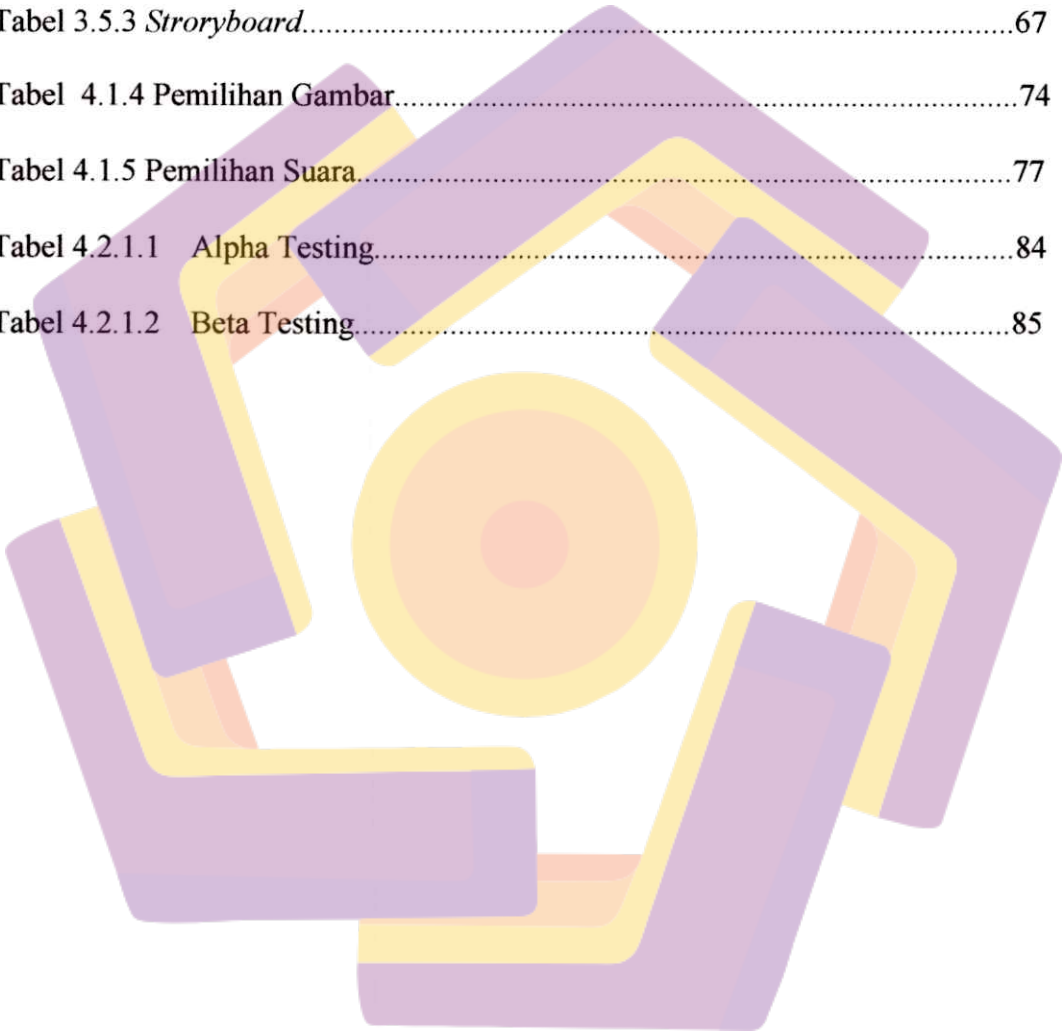
Gambar 4.2.1 Rendering.....83

Gambar 4.3 Media Youtube.....86



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.3 <i>Shortcut</i> pada <i>kyboard</i> .....	32
Tabel 3.41 Analisis PIECES.....	60
Tabel 3.3.2 Perancangan Konsep.....	66
Tabel 3.5.3 <i>Stroryboard</i> .....	67
Tabel 4.1.4 Pemilihan Gambar.....	74
Tabel 4.1.5 Pemilihan Suara.....	77
Tabel 4.2.1.1 Alpha Testing.....	84
Tabel 4.2.1.2 Beta Testing.....	85





## INTISARI

Arus informasi di era globalisasi seperti saat ini sangatlah cepat menyebar kepenjuru belahan dunia, Informasi tersebut menyebar melalui bermacam-macam bentuk. Secara umum informasi tersebut berupa gambar, suara, maupun video. Salah satunya penyebaran informasi paling cepat melalui internet, informasi tersebut di sampaikan melalui sebuah vidio yang menerangkan apa saja yang ada di sebuah perusahaan.

Selama ini Warung Bakmi Batas Kota ini belum menggunakan teknologi company profile untuk menjadi salah satu bagian untuk memperenalkan produknya kepada masyarakat luas, karena persaingan bisnis di era sekarang semakin kuat maka untuk itu di perlukan perancangan company profile untuk memperkenalkan dan mempromosikan Warung Bakmi Batas Kota, sehingga banyak orang yang akan lebih tau dan mencoba berbagai menu makanan dari Warung Bakmi Batas Kota.

*Company profile* dapat di gunakan sebagai daya tarik dalam penjelasan produk yang di aplikasikan pada media sosial Youtube. Pada penerapan vidio *company profile* ini penjelasan tentang profile dan produk, konsumen atau pelanggan bisa mencoba berbagai menu masakan pada Warung Bakmi Batas Kota.

**Kata Kunci:** Informasi, Iklan, *Company Profile*, Warung Bakmi Bats Kota

## ABSTRAK

The flow of information in the era of globalization as it is now very quickly spread throughout the world, the information is spread through various forms. In general the information is in the form of images, sound, or video. One of the fastest information dissemination through the internet, the information is conveyed through a video that explains what is in a company.

So far this Bakmi Batas City Warung has not used company profile technology to become a part of introducing its products to the wider community, because business competition in the present era is getting stronger, therefore it needs a company profile design to introduce and promote Warung Bakmi Kota Batas, so many people will know and try various food menus from Warung Bakmi Batas Kota.

Company profile can be used as an attraction in the explanation of products that are applied on Youtube social media. In the application of this company profile video, an explanation of the profile and product, the customer or the customer can try various dishes at Warung Bakmi Batas Kota.

**Keywords:** *Information, Advertising, Company Profile, Warung Bakmi Bats Kota*