

**COMPANY PROFILE BRAIN SIMPLESTORE YOGYAKARTA BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

- | | |
|-----------------------------|-------------------|
| 1. Robby Irfantino | 08.02.7114 |
| 2. Sapatelas Febrian | 08.02.7120 |

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

**COMPANY PROFILE BRAIN SIMPLESTORE YOGYAKARTA BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

TUGAS AKHIR

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



Disusun oleh :

- | | |
|-----------------------------|-------------------|
| 1. Robby Irfantino | 08.02.7114 |
| 2. Sapatelas Febrian | 08.02.7120 |

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan hasil karya saya sendiri **ASLI**, dan isi dalam tugas akhir 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 oang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 3 Februari 2012

Robby Irfantino
08.02.7114

Sapatelas Febrian
08.02.7120

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

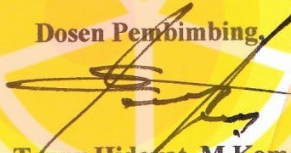
**Company Profile Brain Simplestore Yogyakarta Berbasis
Multimedia Interaktif**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Robby Irfantino 08.02.7114
Sapatelas Febrian 08.02.7120

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 16 Januari 2012

Dosen Pembimbing,



Tenny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Company Profile Brain Simplestore Yogyakarta Berbasis
Multimedia Interaktif**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Robby Irfantino 08.02.7114
Sapatelas Febrian 08.02.7120

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Januari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, S.Kom
NIK. 190302197

Sudarmawan, S.T., M.T
NIK. 190302035

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 16 Januari 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Company Profile Brain Simplestore Yogyakarta Berbasis
Multimedia Interaktif**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Robby Irfantino 08.02.7114
Sapatelas Febrian 08.02.7120

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Januari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, S.Kom
NIK. 190302197

Sudarmawan, S.T., M.T
NIK. 190302035

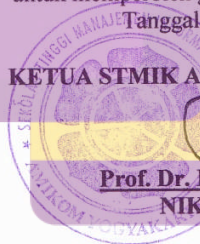
Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 16 Januari 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



MOTTO

“Bermimpilah setinggi tingginya”

“Didunia ini tak ada yang tak mungkin”

“Manfaatkanlah peluangmu, walaupun itu hanya 0.0000000001 %”

“Keberhasilan adalah hasil dari kerja keras, keuletan dan ketekunan”

“Jangan lupa memohon kepada-NYA karena itu sebagian dari pendukung kesuksesanmu”

“Saat melangkah maju pastikan ada keyakinan pada diri sendiri”

“Jika ada kemauan pasti ada jalan”

“Rejeki, jodoh, maut sudah diatur yang diatas”

“Maka tak usah takut dengan apa yang ada”

“Lakukan yang terbaik untuk diri kamu dan kedua orang tuamu”

“Tuhan akan tau apa yang terbaik buat hambanya”

“Syukuri apa yang telah DIA berikan

PERSEMBAHAN

“Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada **Allah SWT** atas berkat rahmat dan hidayah sehingga diberi kemudahan dalam menuntut ilmu dan menyelesaikan tugas akhir ini. Dan tugas akhir ini saya persembahkan kepada motivator dan navigator yaitu **Bapak dan Ibu** saya atas semua cinta kasih dan sayang setulus hati yang telah kalian berikan”.

Tidak lupa saya mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

- ❖ Kakak kandung saya satu-satunya Mbak Ani, Mbak Tina, Om Anto, Om Momok, Tante Ida, Tante Fipri dan semua keluarga besar dari Murtoyo dan Suwarno yang belum saya sebutkan, terimakasih atas dukungan, doa dan kasih sayangnya saya.
- ❖ Kekasih saya Khoyrudin Utomo terimakasih atas kebersamaannya, dukungan, bantuan, semangatnya, dan doanya sampai menyelesaikan tugas akhir ini, sukses buat kamu dan semoga bisa menyusul saya lulus.
- ❖ Keluarga besar ARENA DISC dan segenap teman-temannya.
- ❖ Dosen pembimbing saya, Bpk Tonny Hidayat, terimakasih atas semua kesabarannya.
- ❖ STMIK AMIKOM YOGYAKARTA beserta seluruh dosen, staff, karyawan & Keluarga Besarnya, terima kasih atas semua ilmu kalian.
- ❖ Teman-teman seperjuangan saya yang menempuh ilmu di kampus ungu D3-MI kelas B yang telah menemani hingga saat ini. Terutama kepada Luthfi Amrisal, Yuana Donna yang sudah sabar mengajarkan saya menyelesaikan tugas akhir, terimakasih atas bantuannya dan sukses buat kalian.
- ❖ Tim Hore, Kak Ichang, Danny, Novan, dan lain-lain yang telah mensupport.
- ❖ Bang Ingram Kaoga, terimakasih telah merelakan waktunya dan membagi ilmu kepada saya.
- ❖ Dan terakhir, untuk pimpinan dan seluruh karyawan Brain Simple Store yang sudah membantu dan mempermudah saya mengambil datanya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan tugas akhir yang berjudul **“COMPANY PROFILE BRAIN SIMPLESTORE YOGYAKARTA 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. Kedua Orang Tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan materi maupun spiritual.

3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir penulis. Terima kasih atas bimbingan, bantuan dan sarannya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu.
4. Kedua Orang Tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan materi maupun spiritual.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan Laporan Tugas akhir ini.

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, 10 November 2011

Penulis

DAFTAR ISI

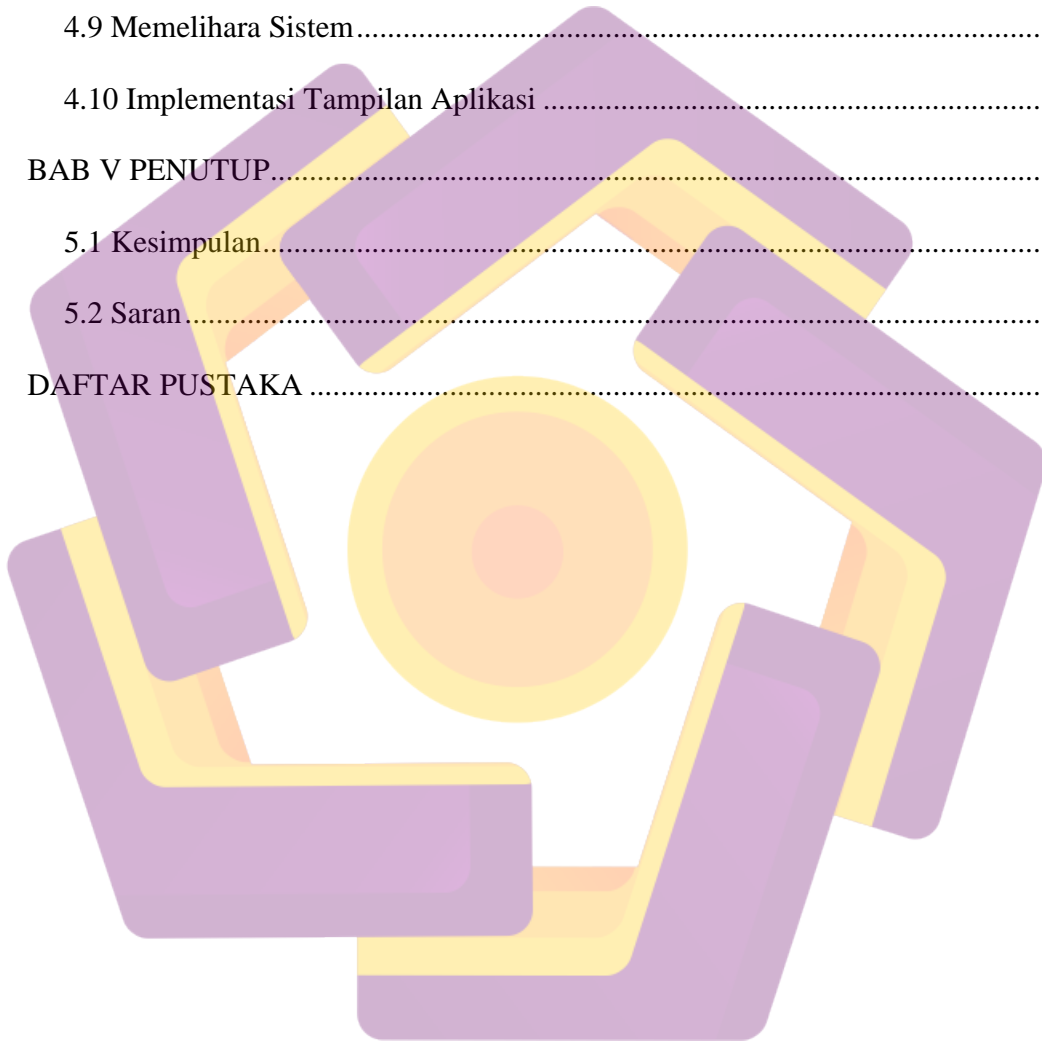
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1. Observasi	4
2. Interview	5

3. Kepustakaan.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II DASAR TEORI	7
2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.2. Unsur Multimedia.....	8
2.2.1 Teks.....	8
2.2.2 Image	9
2.2.3 Audio	9
2.2.4 Video.....	11
2.2.5 Animasi.....	11
2.2.6 Interaktif	11
2.2.7 Virtual Reality	12
2.3. Struktur desain multimedia.....	12
2.3.1 Struktur Linear.....	13
2.3.2 Struktur Hierarki.....	13
2.3.3 Struktur Piramida.....	13
2.3.4 Struktur Polar.....	14
2.4 Sistem Penyajian Multimedia.....	14
2.4.1 Sistem Looping/Presentasi.....	15
2.4.2 Sistem Intreaktif.....	16
2.5 Sistem Pengembangan Multimedia	17
2.5.1 Mendefinisikan Masalah.....	18

2.5.2 Merancang Konsep	18
2.5.3 Merancang isi.....	18
2.5.4 Merancang Naskah	19
2.5.5 Merancang Grafik.....	20
2.5.6 Memproduksi Sistem.....	21
2.5.7 Melakukan Tes Pemakai.....	21
2.5.8 Menggunakan Sistem	22
2.5.9 Memelihara Sistem.....	22
2.6 Perangkat Lunak Multimedia	22
2.6.1 Macromedia Director.....	22
2.6.2 Adobe Premire Pro 2.0	24
2.6.3 Adobe Photoshop.....	27
2.6.4 Adobe Corel Draw X4.....	34
2.6.4 Adobe Adobe Audition.....	35
BAB III TINJAUAN UMUM.....	37
3.1 Sejarah Brain Simple Store Yogyakarta.....	37
3.1.1 Kenapa Memilih Terjun ke Industri Clothing?.....	38
3.1.2 Modal Awal	39
3.1.3 Produksi	40
3.2 Visi dan Misi	41
3.3 Struktur Organisasi.....	42
3.4 Lokasi tempat Brain Store Yogyakarta	43

3.5 Produk-produk yang dijual di Brain Store Yogyakarta.....	44
3.6 Galeri foto mengenai Brain Store Yogyakarta	47
3.5.1 On Pictures (Exterior)	47
3.5.1 On Pictures (Interior 1)	47
3.5.1 On Pictures (Exterior 2)	48
3.7 Target dan Segmentasi Pasar.....	48
BAB IV PEMBAHASAN.....	54
4.1 Mendefinisikan Masalah	54
4.2 Merancang Konsep.....	55
4.3 Merancang Isi	56
4.4 Merancang Naskah.....	58
4.5 Merancang Grafik.....	65
4.5.1 Menu Intro.....	65
4.5.2 Menu Utama	66
4.5.3 Home	67
4.5.4 About Us	68
4.5.5 Product	72
4.5.6 Contact Person.....	78
4.6 Memproduksi Sistem.....	81
4.6.1 Pemuatan Desain Grafik Dengan Photoshop Cs4 dan Corel X4.....	81
4.6.2 Pengolahan suara dengan Adobe Audition	85
4.6.3 Pembuatan video dengan Adobe Premiere Pro	87

4.6.4 Proses Pengintegrasian Pada Macromedia Director MX	91
4.7 Mengetes Sistem.....	98
4.8 Menggunakan Sistem	98
4.9 Memelihara Sistem.....	100
4.10 Implementasi Tampilan Aplikasi	100
BAB V PENUTUP.....	104
5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	13
Gambar 2.2 Struktur Hierarki	13
Gambar 2.3 Struktur Piramida	14
Gambar 2.4 Struktur Polar	14
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Multimedia.....	17
Gambar 2.6 Tampilan Macromedia Director	23
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Premier Pro 2.0.....	24
Gambar 2.8 Tampilan Jendela Tool	24
Gambar 2.9 Tampilan Jendela Timeline	26
Gambar 2.10 Tampilan Jendela Info dan History	27
Gambar 2.11 Tampilan Adobe Photoshop CS4	28
Gambar 2.12 Tampilan Toolbox	29
Gambar 2.13 Tampilan Color Palette, Swatches Palette dan Brushes Palette	32
Gambar 2.14 Tampilan Navigator Palette dan Info Palette	32
Gambar 2.15 Tampilan History Palette, Action Palette dan Tool Option Palette.....	33
Gambar 2.16 Tampilan Layer Palette, Channels Palette dan Paths Palette	33
Gambar 2.17 User Interface CorelDraw	34
Gambar 2.18 Tampilan Adobe Audition.....	36
Gambar 3.1 Peta Lokasi Brain	43
Gambar 3.2 Produk T-shirt	44

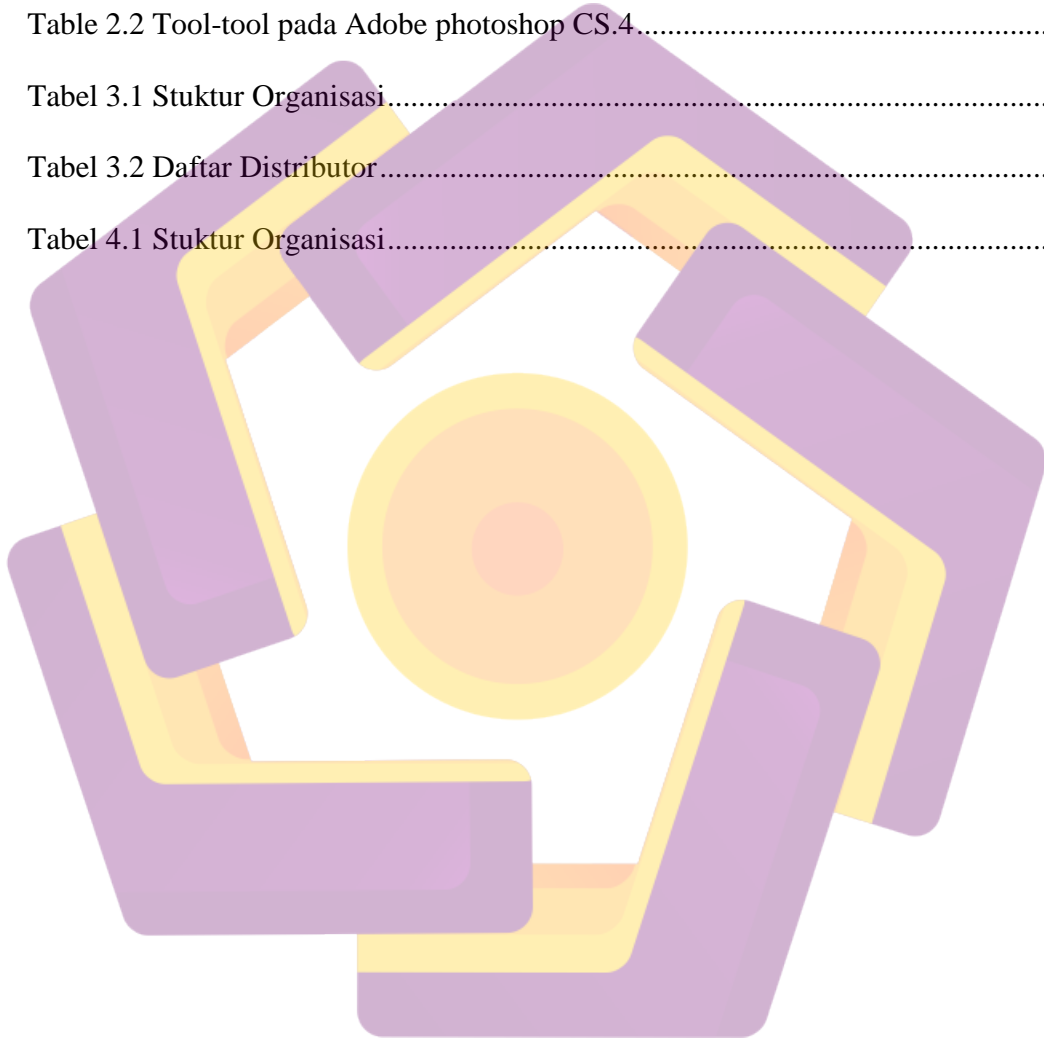
Gambar 3.3 Produk Bag 1	45
Gambar 3.4 Produk Jacket	45
Gambar 3.5 Produk Kemeja.....	46
Gambar 3.6 Produk Jumper	46
Gambar 3.7 Tampilan Depan	47
Gambar 3.8 Tampilan Dalam 1	47
Gambar 3.9 Tampilan Dalam 2.....	48
Gambar 4.1 Struktur multimedia yang digunakan yaitu “hierarki”	57
Gambar 4.2 Foto T-shirt.....	62
Gambar 4.3 Foto Jacket.....	62
Gambar 4.4 Foto Shirt.....	63
Gambar 4.5 Foto Bag	63
Gambar 4.6 Foto Accessories	64
Gambar 4.7 Isi Contact	64
Gambar 4.8 Peta lokasi Brain.....	65
Gambar 4.9 Intro	65
Gambar 4.10 Rancangan grafik menu utama.....	66
Gambar 4.11 Rancangan grafik gome.....	67
Gambar 4.12 Rancangan grafik halaman menu about us.....	68
Gambar 4.13 Rancangan grafik halaman submenu sejarah	69
Gambar 4.14 Rancangan grafik halaman submenu visi dan misi	70
Gambar 4.15 Rancangan grafik halaman submenu struktur organisasi.....	71

Gambar 4.16 Rancangan grafik halaman submenu video.....	72
Gambar 4.17 Rancangan grafik halaman menu product.....	73
Gambar 4.18 Rancangan grafik halaman submenu t-shirt.....	74
Gambar 4.19 Rancangan grafik halaman submenu jacket.....	75
Gambar 4.20 Rancangan grafik halaman submenu shirt.....	76
Gambar 4.21 Rancangan grafik halaman submenu bag.....	77
Gambar 4.22 Rancangan grafik halaman submenu accessories.....	78
Gambar 4.23 Rancangan grafik halaman menu contact person.....	79
Gambar 4.24 Rancangan grafik halaman submenu contact.....	79
Gambar 4.25 Rancangan grafik halaman submenu contact.....	80
Gambar 4.26 Proses pembuatan button.....	82
Gambar 4.27 Hasil button dalam benyuk .png.....	83
Gambar 4.28 Proses pembuatan menu utama.....	84
Gambar 4.29 Proses pembuatan menu utama1.....	84
Gambar 4.30 Langkah terakhir pembuatam menu utama.....	85
Gambar 4.31 Tampilan hasil akhir editing lagu.....	86
Gambar 4.32 Proses setting export.....	87
Gambar 4.33 Import File.....	88
Gambar 4.34 Drag Footage Ke Timeline.....	88
Gambar 4.35 Jendela Timeline.....	89
Gambar 4.36 Import Audio ke dalam Timeline.....	90
Gambar 4.37 Mengatur setting Video.....	91

Gambar 4.38 Proses Renderin.....	91
Gambar 4.39 Tampilan pembuatan director.....	92
Gambar 4.40 Proses import.....	93
Gambar 4.41 Proses membuat sprite.....	93
Gambar 4.42 Tampilan jendela score.....	94
Gambar 4.43 Tampilan jendela edit cast member.....	95
Gambar 4.44 Proses awal publish.....	97
Gambar 4.45 Proses setting publish.....	97
Gambar 4.46 Tampilan Menu Intro 1.....	100
Gambar 4.47 Tampilan Menu Utama.....	101
Gambar 4.48 Tampilan Menu Home.....	101
Gambar 4.49 Tampilan Menu About Us.....	102
Gambar 4.50 Tampilan Menu produk.....	102
Gambar 4.51 Tampilan Menu Kegiatan.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tool-tool pada Premiere Pro	25
Table 2.2 Tool-tool pada Adobe photoshop CS.4.....	29
Tabel 3.1 Stuktur Organisasi.....	43
Tabel 3.2 Daftar Distributor.....	49
Tabel 4.1 Stuktur Organisasi.....	61



INTISARI

Perkembangan media massa saat ini sangatlah pesat tidak dibatasi ruang dan waktu. Dunia maya atau internet membuat informasi menjadi sangat mudah didapatkan. Masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi apapun melalui berbagai macam media saat ini, perkembangan mode dan fashion pun menjadi sangat cepat menyebar keseluruh wilayah Indonesia. Begitu pula perkembangan distro saat ini yang sangat pesat dan diikuti persaingan yang kompetitif membuat para pengusaha distro berupaya membuat company profile yang menarik untuk melakukan kerja sama antar distro. Dari sekian banyak company Profile distro hanya sedikit company profile yang berbasis multimedia dan terkesan begitu saja.

Berlatar belakang masalah diatas maka kami berupaya mengembangkan company profile yang berbasis multimedia yang isinya lebih menarik, praktis dan efisien. Karena itulah disini kita mencoba membuat aplikasi Company Profile yang berbasis multimedia-interaktif dimana kami menggunakan software Macromedia Director MX. Aplikasi Company Profile yang kami buat menggabungkan unsur-unsur multimedia antara lain video, gambar, text, audio, dan animasi sehingga menghasilkan aplikasi Company Profile yang menarik, easy-used, dan interaktif.

Hasil yang kami dapatkan terbukti mempermudah media promosi bagi perusahaan-perusahaan, bisa juga dijadikan proposal saat ingin melakukan kerja sama dengan perusahaan lain. Dalam hal ini kita bisa dengan mudah melihat katalog-katalog produk perusahaan. Di aplikasi ini juga terdapat sejarah perusahaan sehingga kita bisa melihat perkembangan perusahaan tersebut dari saat dibangun sampai saat ini.

Kata kunci: Company Profile, Multimedia, Aplikasi, Perusahaan.

ABSTRACT

The development of mass media today is very fast and time is limited space. Cyberspace or the internet makes it very easy to obtain information. Community can easily access any information through various media at this time, the development of fashion and fashion became very quickly spread all over Indonesia. Similarly, the development of the current distribution is very rapid and followed a competitive competition to entrepreneurs trying to create a company profile distributions of interest for cooperation between distros. Of the many little distro company Profile-based multimedia company profile and seem just like that.

Background of the above problem we seek to develop multimedia-based company profile that it is more attractive, practical and efficient. That's why we are here trying to make the application Company Profile-based interactive multimedia where we use the software Macromedia Director MX. Company Profile application that we made incorporate multimedia elements such as video, images, text, audio, and animation to produce applications Company Profile attractive, easy-used, and interactive.

Our results proved easier to get media campaigns for companies, can also be used as a proposal as to make cooperation with other companies. In this case we can easily see the company's product catalogs. In this application there is also the company's history so that we can see the development of the company is currently built to date.

Keywords: *Company Profile, Multimedia, Applications, Company.*