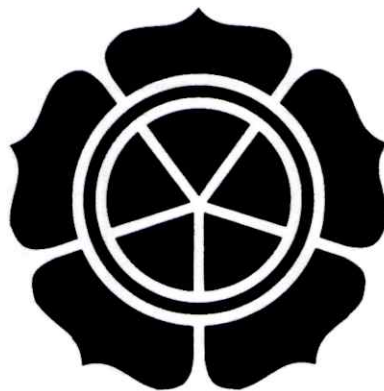


**PEMBUATAN COMPANY PROFILE GAKEGAMA CREATIVE DESIGN  
STUDIO DI MAGELANG BERBASIS FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

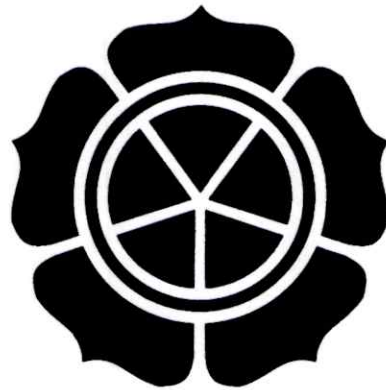
**Arfan Hudyoko  
10.12.5112**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE GAKEGAMA CREATIVE DESIGN  
STUDIO DI MAGELANG BERBASIS FLASH**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Arfan Hudyoko**  
**10.12.5112**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE GAKEGAMA CREATIVE DESIGN  
STUDIO DI MAGELANG BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arfan hudyoko**

**10.12.5112**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 4 Juli 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302105**



# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN COMPANY PROFILE GAKEGAMA CREATIVE DESIGN STUDIO DI MAGELANG BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arfan hudiyoko**

**10.12.5112**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Juli 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Pandan P Purwacandra, M.Kom**

**NIK. 190302190**

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302105**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**Tanda Tangan**



Two handwritten signatures are present, each on a horizontal line. The first signature is more complex and stylized, while the second is simpler and more legible.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Agustus 2014

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**




**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M**

**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Penyandang Autisme Tingkat Taman Kanak-Kanak Menggunakan Multimedia Interaktif Pada Sekolah Khusus Autis Bina Anggita” 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, 6 Agustus 2014

  
Arfan Hudiyo  
10.12.5112

## MOTTO

- Kurang semangat mengakibatkan lebih banyak kegagalan berbanding kurangnya kebijaksanaan atau kemahiran.

( Flower A. Newhouse )

- Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh.

( Andrew Jackson )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, saya dedikasikan skripsi ini kepada semua yang sudah dengan tulus memberikan doa dan dukungan yang tidak henti, kepada :

- ❖ Tuhan Yang Maha ESA yang telah memberikan kecerdasan serta kepandaian dalam mengerjakan skripsi ini.
- ❖ Kedua Orang tua saya, terutama Ibu (Sudarni) yang selalu memberi semangat tanpa henti, Ayah (Sugiman) telah memberikan motivasi, dukungan dan doanya dengan penuh keikhlasan serta begitu banyak kasih sayang yang telah beliau berikan.
- ❖ Nenek saya yang selalu memberi do'a di setiap sholatnya, terimakasih.
- ❖ Pembimbing saya (Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.) yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan penghargaan mengenai skripsi ini.
- ❖ Teman baik saya (Rendra Alifuddin, Amd.Kep, Fedy Saputro Wibowo, Annisa Rahmayani, Nur Ariefa Lantiningrum, Astri Yuslita Irianti, Septi Widyastuti, Febriana Zupitasari, Soffiani Fadillah, Dana Pratama Putra dan Galan Puruhita) terimakasih atas do'a dan semangatnya, akhirnya "Selesai Juga"
- ❖ Bapak Mulyadi (alm) yang meberikan do'a dan semangat sampai skripsi ini selesai, terimakasih.
- ❖ Teman-teman S1 SI 09 angkatan 2010 dan teman-teman STMIK AMIKOM yang tidak dapat disebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih atas dukungan dan doanya, sukses untuk kita semua.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Jogjakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.KOM, M.ENG Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.



4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.

5. Ibu dan Bapak tercinta yang telah memberikan dorongan dan doa restu baik moril maupun materil selama kuliah sampai terwujudnya skripsi ini.

6. Adik ku, terima kasih sebanyak-banyaknya atas doa dan Dorongan moril maupun materil.

7. Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebut satu per satu.

Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun senantiasa penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 6 Agustus 2014



Arfan Hudiyo

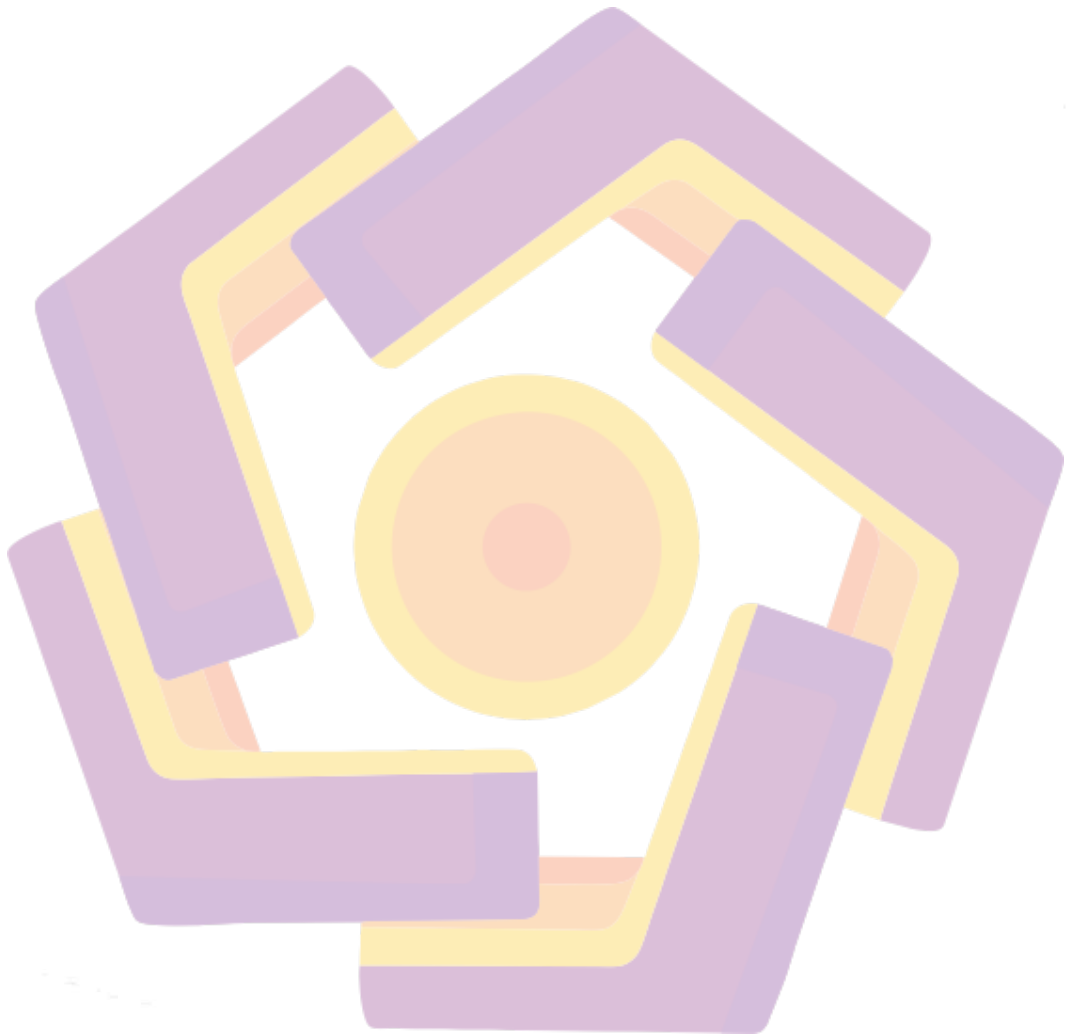
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>INTISARI</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>BAB IPENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Penelitian .....	4
1.6.3 Metode Testing .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
1.8 Rencana Kegiatan .....	7
<b>BAB IILANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Definisi Company Profile.....	9
2.3 Tujuan Company profile.....	10

2.4 Definisi Multimedia.....	9
2.5 Objek-Objek Multimedia.....	10
2.5.1 Text.....	10
2.5.2 Grafik.....	10
2.5.3 Bunyi (audio) .....	11
2.5.4 Video.....	11
2.5.5 Animasi.....	12
2.6 Struktur Aplikasi Multimedia.....	13
2.6.1 Struktur Linear .....	13
2.6.2 Struktur Menu .....	14
2.6.3 Struktur Hierarki .....	14
2.6.4 Struktur Jaringan.....	15
2.6.5 Struktur Kombinasi .....	16
2.7 Tahapan Pengembangan Multimedia .....	17
2.7.1 Konsep (Concept) .....	18
2.7.2 Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	19
2.7.3 Pengumpulan Bahan (Material Collecting).....	20
2.7.4 Pembuatan (assembly).....	21
2.7.5 Pengujian (testing) .....	21
2.7.6 Distribusi.....	22
2.8 Pengertian Promosi.....	22
2.8.1 Aplikasi Multimedia Untuk Mendukung Promosi.....	23
2.9 Sasaran dan Batasan Multimedia.....	24
2.10 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	24
2.10.1 Adobe Flash Profesional CS3 .....	25
2.10.2 Adobe Photoshop CS3 .....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>28</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	28
3.1.1 Gakegama Creative Graphic Design.....	28
3.1.2 Visi dan Misi.....	28

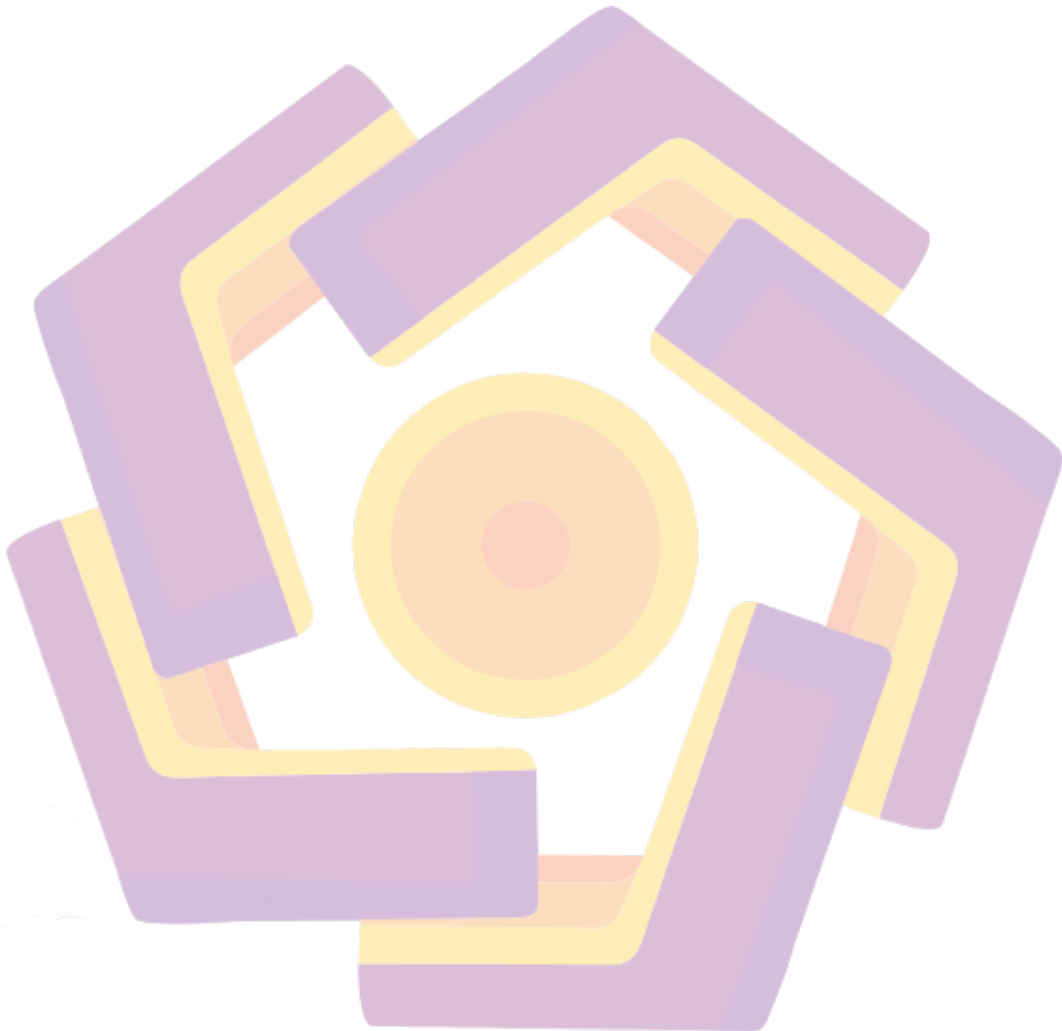
3.1.3	Struktur Organisasi .....	29
3.2	Analisis SWOT.....	30
3.3	Solusi – solusi yang dapat diterapkan .....	31
3.4	Solusi yang dipilih.....	31
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.5.1	Kebutuhan Fungsional .....	32
3.5.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	32
3.6	Kebutuhan Perangkat Keras .....	32
3.7	Kebutuhan Software .....	33
3.8	Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	33
3.9	Analisis Kelayakan Sistem .....	33
3.9.1	Kelayakan Teknis/Teknologi .....	33
3.9.2	Kelayakan Hukum.....	34
3.10	Perancangan Aplikasi .....	34
3.10.1	Merancang Konsep .....	34
3.10.2	Merancang isi.....	35
3.10.3	Merancang naskah.....	36
3.10.4	Merancang interface.....	38
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
4.1	Implementasi Sistem .....	42
4.1.1	Diagram Alur Pembuatan Company Profile Gakegama .....	42
4.1.2	Pembuatan Background .....	43
4.1.3	Pembuatan Interface.....	45
4.2	White Box Testing.....	48
4.3	Kompilasi Program.....	50
4.4	Black Box Testing .....	53
4.5	Implementasi .....	54
4.5.1	Manual Program .....	54
4.6	Pemeliharaan Sistem .....	58
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>58</b>
5.1	Kesimpulan.....	58

5.2 Saran..... 58  
**DAFTAR PUSTAKA** ..... 60



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	30
Tabel 3.2 Rancangan Naskah ( Isi ) .....	36
Tabel4.1 Black Box Testing.....	53



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear .....	14
Gambar 2.2 Struktur Menu.....	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	15
Gambar 2.4 Struktur Jaringan .....	16
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi .....	17
Gambar 2.6 Metodologi Pengembangan Multimedia .....	18
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Flash CS3 .....	26
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Phothosop CS3 .....	27
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Gakegama.....	29
Gambar 3.2 Struktur Hirarki .....	35
Gambar 3.3 Tampilan Intro .....	38
Gambar 3.4 Tampilan Menu Home.....	39
Gambar 3.5 Tampilan Sejarah.....	39
Gambar 3.6 Tampilan Visi & Misi.....	40
Gambar 3.7 Tampilan produk .....	40
Gambar 3.8 Tampilan Denah & Kontak .....	41
Gambar 4.1 Diagram Alur Pembuatan Aolikasi .....	43
Gambar 4.2 Tampilan menu New .....	44
Gambar 4.3 Tampilan Photoshop.....	45
Gambar 4.4 Logo Gakegama .....	46

Gambar 4.5 Tampilan di Flash Pembuatan logo .....	46
Gambar 4.6 Tampilan Intro .....	47
Gambar 4.7 Tampilan Home .....	47
Gambar 4.8 Action Script Audio.....	48
Gambar 4.9 Terjadi Eror .....	49
Gambar 4.10 Compiler Succes.....	49
Gambar 4.11 Script Tombol Logo .....	50
Gambar 4.12 Langkah Pertama.....	51
Gambar 4.13 Langkah Kedua.....	52
Gambar 4.14 Langkah Ketiga .....	52
Gambar 4.15 Intro .....	54
Gambar 4.16 Home .....	55
Gambar 4.17 Sejarah .....	55
Gambar 4.18 Visi & Misi.....	56
Gambar 4.19 Produk .....	56
Gambar 4.20 Kontak .....	57



## INTISARI

Banyaknya persaingan dalam dunia industri mempromosikan diri sangatlah penting. Salah satunya dengan menggunakan alat yaitu multimedia. Manusia bisa berinteraksi langsung dengan komputer melalui gambar, teks, audio, animasi dan video. Multimedia ini juga menghasilkan sesuatu yang lebih menarik untuk membuat media interaktif untuk keperluan promosi

Gakegama adalah sebuah studio creative yang menjembatani ide-ide kreatif antara klien dan media printing yang beralamat di Jl. Sunan Ampel No.1 Ganten Jurangombo Magelang. Studio creative ini sudah banyak menghasilkan karya seperti Mug (Digital & Screen Printing), Ceramic Digital, Umbrella, Bags, T-shirt, Uniform, Pin Creative, Key Holder dan masih banyak lagi.

Gakegama masih menggunakan media promosi menggunakan web, facebook, name card, saya ingin membuat sesuatu agar beda dari yang lain dan mudah mencapai target pasar sehingga perlu dibuatkan suatu cara promosi dengan menggunakan media interaktif yaitu *company profile* yang berbasis flash, oleh karena itu dalam perancangan media interaktif harus dilakukan dengan konsep dan strategi yang matang untuk menghasilkan design yang menarik, komunikatif dan modern.

**Kata kunci :** Multimedia, *Company Profile*, Media Interaktif

## **ABSTRACT**

*The amount of competition in the industry is promoting itself only with TODD penting. Salah multimedia. Manusia tool that can interact directly with the computer through images, text, audio, animation and video. Multimedia also produces something more interesting to create interactive media for promotional purposes*

*Gakegama is a creative studio that bridges the creative ideas between the client and the printing medium is located at Jl. Sunan Ampel 1 Ganten Jurangombo Magelang. This has many creative studio producing works such as mugs (Digital & Screen Printing), Ceramic Digital, Umbrella, Bags, T-shirts, Uniform, Pin Creative, Key Holder and still banyal again.*

*Gakegama still using media campaign using the web, facebook, name card, so I wanted to make something different from the others and easily reach a target market that needs to be made a way of promotion using interactive media that profileyang flash-based company, therefore in the design of interactive media should be done with a mature concept and strategy to produce an attractive design, and modern communicative.*

**Keywords:** Multimedia, Company Profile, Interactive Media