

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE PADA PT. BORNEO
SEJAHTERA BERBASIS MEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI SARANA PROMOSI**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

**Dian Meidinardo Riskisah
15.01.3650**

**PROGRAM DIPLOMA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE PADA PT. BORNEO
SEJAHTERA BERBASIS MEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI SARANA PROMOSI**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar Ahli Madya
Pada Jenjang Program Studi Diploma Teknik Informatika**



Disusun Oleh

Dian Meidinardo Riskisah

15.01.3650

**PROGRAM DIPLOMA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE PADA PT. BORNEO
SEJAHTERA BERBASIS MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA
PROMOSI**

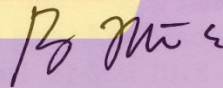
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dian Meidinardo Riskisah

15.01.3650

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 21 Mei 2018

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M. Kom
NIK. 190302126

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE PADA PT. BORNEO
SEJAHTERA BERBASIS MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA
PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dian Meidinardo Riskisah

15.01.3650

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M. Kom

NIK. 190302243

Bhanu Sri Nugraha, M Kom

NIK. 190302164

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 Mei 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 Mei 2018



Dian Meidinardo Riskisah
NIM. 15.01.3650

MOTTO

“Pendidikan merupakan senjata yang paling mematikan di dunia, karena dengan pendidikan mampu mengubah dunia”

(Nelson Mandela)

“Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu. Dan orang-orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan”

(Mario Teguh)

“Yakin adalah kunci jawaban dari segala permasalahan. Dengan bermodal yakin merupakan obat penumbuh semangat hidup”

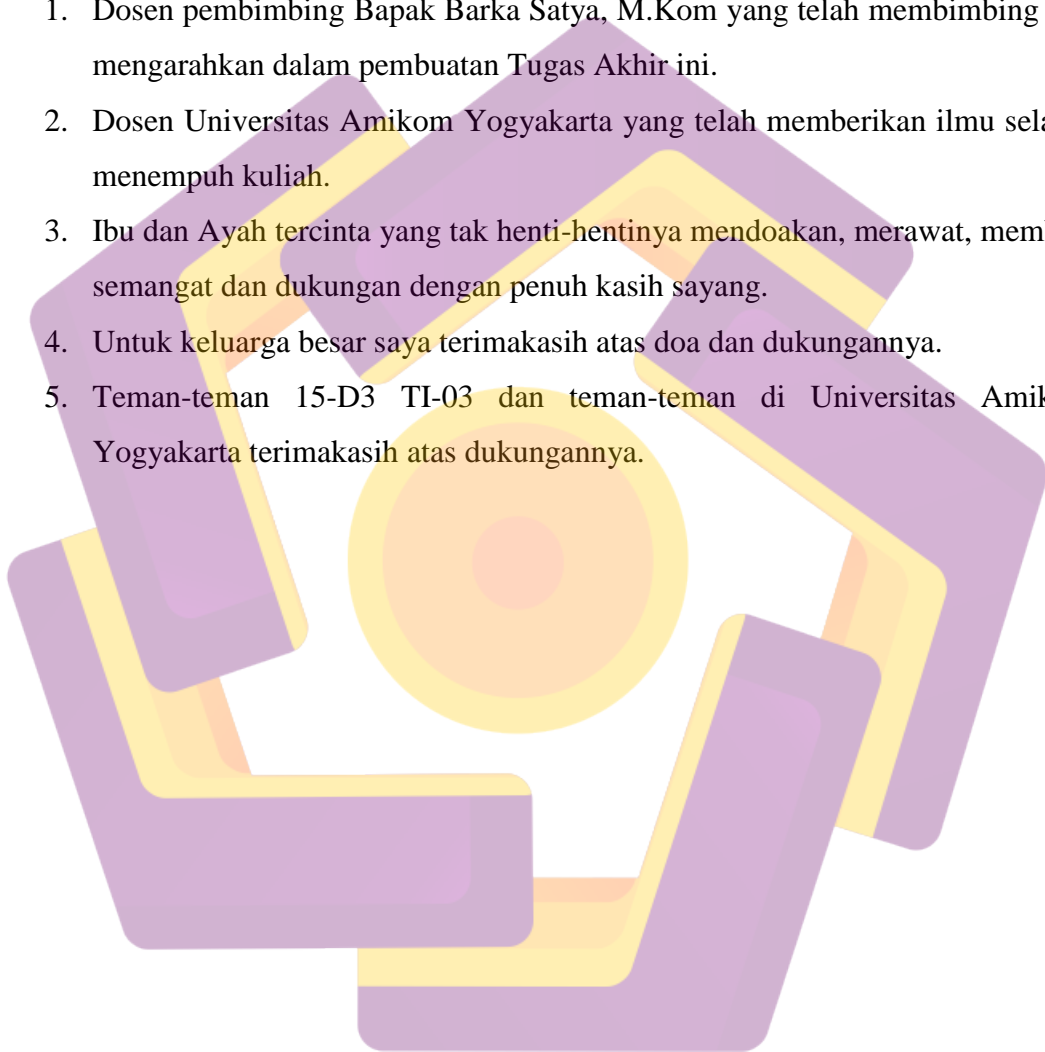
(Dian Meidinardo Riskisah)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis persembahkan Tugas Akhir ini untuk:

1. Dosen pembimbing Bapak Barka Satya, M.Kom yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
2. Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama menempuh kuliah.
3. Ibu dan Ayah tercinta yang tak henti-hentinya mendoakan, merawat, memberi semangat dan dukungan dengan penuh kasih sayang.
4. Untuk keluarga besar saya terimakasih atas doa dan dukungannya.
5. Teman-teman 15-D3 TI-03 dan teman-teman di Universitas Amikom Yogyakarta terimakasih atas dukungannya.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Company Profile Pada PT. BORNEO SEJAHTERA Berbasis Media Interaktif Sebagai Sarana Promosi”.

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan dalam Program Studi Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi bimbingan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rector Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syahrizal, S.Kom, M.Eng selaku ketua program studi D3 Teknik Informatika.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Kedua orang tua saya dan keluarga besar saya yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
5. Teman-teman di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dukungan.

Semoga bantuan serta budi baik yang telah diberikan kepada penulis, mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Besar harapan penulis agar Tugas Akhir ini dapat bermanfaat.

DAFTAR ISI

| | |
|--|--------------|
| JUDUL DALAM | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| ABSTRAK | xviii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batas masalah | 3 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.5.1 Bagi Penulis | 4 |
| 1.5.2 UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA | 4 |
| 1.5.3 Bagi Masyarakat Umum dan IT | 4 |

| | |
|--|-----------|
| 1.6 Metode Penelitian..... | 5 |
| 1.6.1 Penelitian..... | 6 |
| 1.6.2 Tahap perancangan MDLC | 6 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 6 |
| BAB 2 LANDASAN TEORI | |
| 2.1 Kajian Pustaka | 8 |
| 2.2 Dasar Teori Multimedia | 10 |
| 2.2.1 Sejarah Multimedia..... | 10 |
| 2.2.2 Pengertian Multimedia | 11 |
| 2.2.3 Elemen Multimedia | 11 |
| 2.2.4 Jenis-Jenis Multimedia | 16 |
| 2.3 Dasar Teori Multimedia Interaktif | 17 |
| 2.3.1 Pengertian Multimedia Interaktif | 17 |
| 2.3.2 Jenis Multimedia Interaktif..... | 17 |
| 2.3.3 Fungsi Multimedia Interaktif..... | 18 |
| 2.4 Dasar Teori <i>Company Profile</i> | 19 |
| 2.4.1 Pengertian <i>Company Profile</i> | 19 |
| 2.4.2 Unsur <i>Company Profile</i> | 19 |
| 2.4.3 Tujuan <i>Company Profile</i> | 21 |
| 2.4.4 Fungsi <i>Company Profile</i> | 22 |

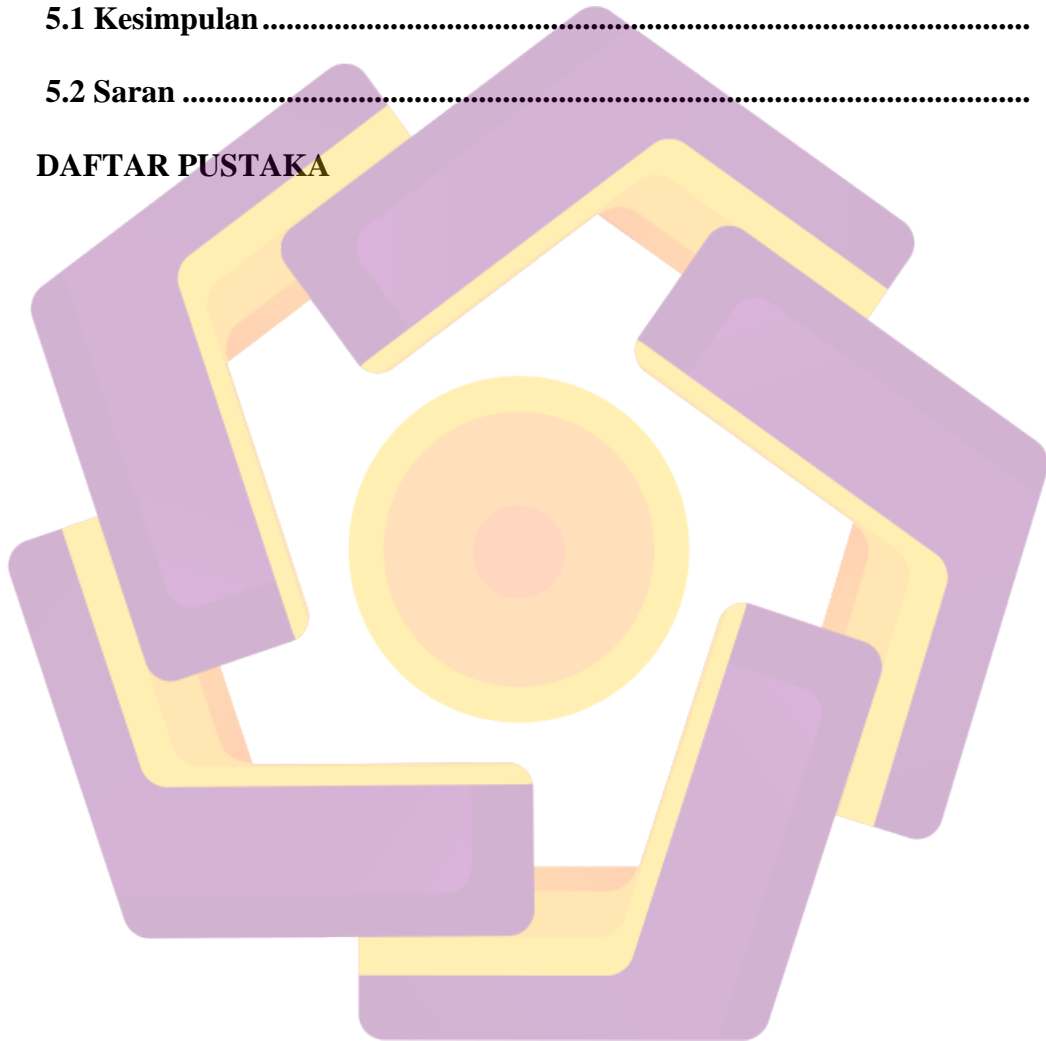
| | |
|--|-----------|
| 2.5 Prinsip Dasar Desain | 23 |
| 2.5.1 Keseimbangan..... | 23 |
| 2.5.2 Rama atau Ritme..... | 23 |
| 2.5.3 Penekanan atau Fokus | 24 |
| 2.5.4 Kesatuan..... | 24 |
| 2.6 Format File Video | 24 |
| 2.6.1 Avi (Audio Video Interleave) | 24 |
| 2.6.2 Movi (<i>Quick Time</i>)..... | 25 |
| 2.6.3 MPEG (Motion Picture Expert Group) | 25 |
| 2.6.4 H264..... | 26 |
| 2.6.5 Real Video | 26 |
| 2.6.6 Flash (Format Shockwave)..... | 27 |
| 2.7 Metode Pengembangan <i>Multimedia Delopmen Life Cycle</i> (MDLC)..... | 27 |
| 2.7.1 Konsep (<i>Concept</i>)..... | 27 |
| 2.7.2 Perancangan (<i>Design</i>) | 27 |
| 2.7.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>) | 28 |
| 2.7.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>) | 28 |
| 2.7.5 Pengujian (<i>Testing</i>)..... | 29 |
| 2.7.6 Disribusi (<i>Distibution</i>)..... | 29 |

BAB 3 PERANCANGAN

| | |
|--|-----------|
| 3.1 Gambaran Umum Penelitian | 30 |
| 3.1.1 Objek Penelitian | 30 |
| 3.1.2 Sejarah Singkat Mengenai PT. BORNEO SEJAHTERA | 30 |
| 3.1.3 Visi dan Misi PT. BORNEO SEJAHTERA..... | 31 |

| | |
|---|----|
| 3.2 Struktur Organisasi PT. BORNEO SEJAHTERA..... | 32 |
| 3.3 Borneo Office | 32 |
| 3.3.1 Borneo Office Terdiri Dari 4 Wilayah | 32 |
| 3.3.2 Legalitas Perusahaan | 33 |
| 3.4 Borneo Tour and Travel..... | 34 |
| 3.4.1 Jogja City Tour | 34 |
| 3.4.2 Pesona Agrao | 34 |
| 3.4.3 Exotic Lombok | 34 |
| 3.4.4 Bumi Parahyangan | 34 |
| 3.4.5 Paket Berwisata..... | 35 |
| 3.4.6 Tour Visiting to Campus and Over Land Java | 35 |
| 3.4.7 Program Unggulan 4 Hari 3 Malam Di Yogyakarta | 35 |
| 3.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Yang Digunakan..... | 36 |
| 3.5.1 Kebutuhan Perangkat Keras | 36 |
| 3.5.2 Kebutuhan Perangkat Lunak | 37 |
| 3.6 Perancangan Company Profile Interaktif | 49 |
| 3.6.1 Memproduksi Sistem | 49 |
| 3.6.2 Perancangan Storyboard..... | 49 |
| BAB IV IMPLEMENTASI | |
| 4.1 Pengumpulan Bahan..... | 53 |
| 4.2 Pembuatan <i>Company Profile</i> Interaktif | 53 |
| 4.2.1 Pembuatan Animasi Logo PT. BORNEO SEJAHTERA | 53 |
| 4.2.2 Proses Editing | 58 |
| 4.2.3 Pembuatan Desain PT. BORNEO SEJAHTERA | 64 |

| | | |
|-----------------------|---|----|
| 4.2.4 | Proses <i>Export</i> Desain..... | 69 |
| 4.2.5 | Proses Penyesuaian Gambar | 72 |
| 4.2.6 | Pembuatan <i>Company Profile</i> Interaktif | 75 |
| 4.3 | Pengujian <i>Company Profile</i> Interaktif | 81 |
| BAB 5 PENUTUP | | |
| 5.1 | Kesimpulan | 82 |
| 5.2 | Saran | 83 |
| DAFTAR PUSTAKA | | |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras..... | 36 |
| Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 37 |
| Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> | 50 |



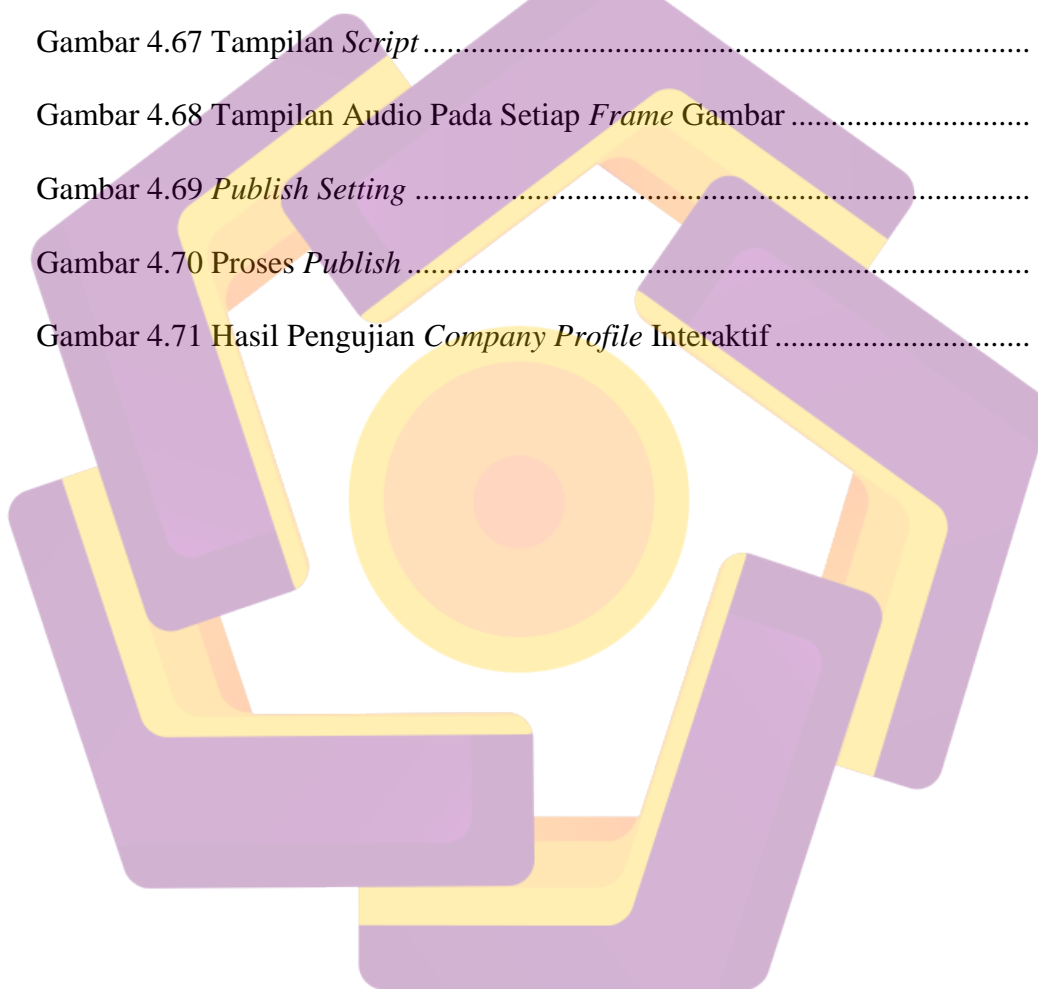
DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT. BORNEO SEJAHTERA..... | 32 |
| Gambar 3.2 Tampilan <i>Adobe Director 11.5</i> | 38 |
| Gambar 3.3 Tampilan <i>Adobe Photoshop CS6</i> | 40 |
| Gambar 3.4 Tampilan <i>Corel Draw X8</i> | 42 |
| Gambar 3.5 Tampilan <i>Adobe Premiere Pro CC</i> | 46 |
| Gambar 3.6 Tampilan <i>After Effect Pro CC</i> | 47 |
| Gambar 3.7 Diagram Alur Prose Perancangan Aplikasi..... | 49 |
| Gambar 4.1 <i>Composition Setting</i> | 53 |
| Gambar 4.2 <i>New Project (Layer Kerja AE)</i> | 54 |
| Gambar 4.3 <i>Import File</i> | 54 |
| Gambar 4.4 Hasil <i>Drop</i> Logo Ke Lembar Kerja..... | 54 |
| Gambar 4.5 Memberi <i>Effect Shatter</i> Pada Logo dan <i>Text</i> | 55 |
| Gambar 4.6 Pencarian Efek..... | 55 |
| Gambar 4.7 Menu Efek..... | 56 |
| Gambar 4.8 Hasil Dari Animasi Logo Menggunakan <i>Effect Shatter</i> | 56 |
| Gambar 4.9 Tahap <i>Render</i> | 57 |
| Gambar 4.10 Mengatur Format Video | 57 |
| Gambar 4.11 Proses <i>Render</i> | 57 |
| Gambar 4.12 Tampilan <i>New Project</i> | 58 |
| Gambar 4.13 Tampilan <i>Sequenc</i> | 58 |
| Gambar 4.14 Tampilan Layar Kerja <i>Adobe Premiere</i> | 59 |
| Gambar 4.15 <i>Import File</i> | 59 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.16 Bahan Video Mentahan Yang Telah Diimport | 59 |
| Gambar 4.17 Video Mentahan Yang Telah Didrag Ke <i>Timeline Window</i> | 60 |
| Gambar 4.18 Tampilan <i>Disply</i> | 60 |
| Gambar 4.19 Pembuatan <i>Text</i> | 60 |
| Gambar 4.20 Tampilan <i>Settingan New Title</i> | 61 |
| Gambar 4.21 Membuat <i>text</i> | 61 |
| Gambar 4.22 Bahan <i>Text</i> Yang Telah Di Buat Tadi | 61 |
| Gambar 4.23 <i>Text</i> Mentahan Yang Telah Didrag Ke <i>Timeline Window</i> | 62 |
| Gambar 4.24 Memberikan <i>Effect Crop</i> | 62 |
| Gambar 4.25 Tampilan <i>Video Effects</i> | 62 |
| Gambar 4.26 Settingan <i>Effects Controls Text</i> | 63 |
| Gambar 4.27 <i>Text</i> Menjadi Beranimasi | 63 |
| Gambar 4.28 Tahap <i>Rendering</i> | 63 |
| Gambar 4.29 Mengatur Format Video..... | 64 |
| Gambar 4.30 Proses <i>Rendering</i> | 64 |
| Gambar 4.31 <i>New Document Setting</i> | 65 |
| Gambar 4.32 <i>New Project (Layer Kerja CD)</i> | 65 |
| Gambar 4.33 <i>Import File</i> | 66 |
| Gambar 4.34 Hasil Pembuatan Kotak dan Lis | 66 |
| Gambar 4.35 Hasil <i>Powerclip Inside</i> Motif Dayak Ke Kotak | 67 |
| Gambar 4.36 Proses Desain Tampilan Menu..... | 67 |
| Gambar 4.37 Proses <i>Powerclip Inside</i> Ke Kotak..... | 67 |
| Gambar 4.38 Proses Proses Membuat <i>Backgroud</i> Menu..... | 68 |
| Gambar 4.39 Proses desain Kotak Menu | 68 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.40 Hasil Tampilan Desain Menu..... | 69 |
| Gambar 4.41 Hasil Tampilan Setiap menu | 69 |
| Gambar 4.42 Tampilan <i>New Projeck</i> | 70 |
| Gambar 4.43 Tampilan <i>Create a New Document</i> | 70 |
| Gambar 4.44 Hasil <i>Copy</i> Desain Utama | 70 |
| Gambar 4.45 Proses <i>Exprot Button</i> Gambar <i>Home</i> | 71 |
| Gambar 4.46 Proses Hasil <i>Export Logo</i> | 71 |
| Gambar 4.47 Proses <i>Export Backgroud</i> | 71 |
| Gambar 4.48 Tampilan Semua Desain Telah Di <i>Exprot Ke Folder</i> | 72 |
| Gambar 4.49 <i>New Setting</i> | 72 |
| Gambar 4.50 <i>New Project (layer AP)</i> | 73 |
| Gambar 4.51 Proses Gambar Yang Akan Di <i>Drag Ke (PS)</i> | 73 |
| Gambar 4.52 Hasil Drag Gambar Kelembar Kerja..... | 73 |
| Gambar 4.53 Hasil Tanda Mata Di Matikan..... | 74 |
| Gambar 4.54 Proses <i>Save AS</i> | 74 |
| Gambar 4.55 Tampilan Layar Kerja <i>Adobe Director 11.5</i> | 75 |
| Gambar 4.56 Tampilan <i>Property Inspector</i> | 75 |
| Gambar 4.57 Proses <i>Improt</i> Gamba..... | 76 |
| Gambar 4.58 Tampilan <i>Image Options</i> | 76 |
| Gambar 4.59 <i>Import Video</i> | 76 |
| Gambar 4.60 Settingan <i>Format Video</i> | 77 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.61 Proses <i>Improt music</i> | 77 |
| Gambar 4.62 Bahan Gambar Video Musik Yang Di <i>improt</i> | 77 |
| Gambar 4.63 Tampilan Video dan Gambar Yang Telah Didrag Ke <i>Score</i> | 78 |
| Gambar 4.64 Tampilan <i>Script Off Fram</i> | 78 |
| Gambar 4.65 Proses Pembuatan <i>Button</i> Beranimasi..... | 78 |
| Gambar 4.66 Proses Berpindah Ke <i>Frame</i> 30 Denagn <i>Button</i> Keluar | 79 |
| Gambar 4.67 Tampilan <i>Script</i> | 79 |
| Gambar 4.68 Tampilan Audio Pada Setiap <i>Frame</i> Gambar | 79 |
| Gambar 4.69 <i>Publish Setting</i> | 80 |
| Gambar 4.70 Proses <i>Publish</i> | 80 |
| Gambar 4.71 Hasil Pengujian <i>Company Profile</i> Interaktif | 81 |



INTISARI

Dalam era teknologi modern seperti sekarang wajib dibutuhkan sebuah teknologi informasi untuk mempermudah dalam pengembangan dan pengoprasian suatu media informasi yang sangat penting karena perannya mencoba untuk memajukan suatu perusahaan atau intisari.

Dengan media informasi, perusahaan atau lembaga memiliki nilai lebih dari sebuah perusahaan atau lembaga lainnya. Salah satu bentuk media informasi adalah aplikasi interaktif. Pada saat ini keberadaan aplikasi interaktif sangat bermanfaat bagi masyarakat pada umumnya, karena sebuah aplikasi interaktif bias memberikan informasi yang sedang mencari informasi mengenai sebuah perusahaan atau instansi. Dengan adanya aplikasi interaktif pada PT. BORNEO SEJAHTERA maka akan lebih di kenal luas, terutama kaum muda. Dengan aplikasi interaktif ini diharapkan akan menjadi daya tarik tersendiri bagi calon pengunjung yang ingin mengetahui informasi tentang PT. BORNEO SEJAHTERA Yogyakarta.

Adapun metodologi yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah metodologi wawancara, observasi dan pengumpulan bahan. Software yang digunakan adalah Adobe After Effect Pro CS6, Adobe Premiere Pro cc, Adobe Photoshop CS6, Corel Draw X8 (untuk pengolahan foto dan desain), dan Adobe Director 11.5 (untuk penggabungan semua unsur multimedia).

Kata Kunci: Multimedia, Company Profile Interaktif PT. BORNRO SEJAHTERA

ABSTRACT

In the era of modern technology like now required a mandatory information technology to facilitate the development and use of a media information that is very important because of its role to try to promote a company or essence.

With media information, company or institution has a value that is more than a company or other institutions. One form of media is the interactive applications. At the moment the existence of interactive applications is very beneficial to society in general, because an interactive applications provide biased information being mensearch information on a companies or institutions. With the interactive application on PT. BORNEO PEACE then it will be more widely known, especially with young people. With this interactive application will hopefully become the power pull for prospective visitors who want to find out information about PT. BORNEO PROSPEROUS.

As for the methodology used in the manufacture of this system is the methodology interviews, observation and collection of materials. The software in use is Adobe Affter Effect CS6 Pro, Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop CS6 cc, Corel Draw 8 (for photo processing and design), and Adobe Directore 11.5 (for combining all the elements of multimedia).

Keywords: Multimedia, Interactive Company Profile PT. BORNRO SEJAHTERA