

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN  
DAN PROMOSI PADA PT.WAHANA BANU SEJAHTERA  
DI LOMBOK NTB BERBASIS MULTIMEDIA  
(Studi Kasus : PT.Wahana Banu Sejahtera)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Robi Kurniawan**

**12.11.6104**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**



**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN  
DAN PROMOSI PADA PT.WAHANA BANU SEJAHTERA  
DI LOMBOK NTB BERBASIS MULTIMEDIA  
(Studi Kasus : PT.Wahana Banu Sejahtera)**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh  
**Robi Kurniawan**  
**12.11.6104**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN  
DAN PROMOSI PADA PT.WAHANA BANU SEJAHTERA  
DI LOMBOK NTB BERBASIS MULTIMEDIA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Robi Kurniawan**

**12.11.6104**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing skripsi  
pada tanggal 1 Oktober 2015

**Dosen Pembimbing**



**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN  
DAN PROMOSI PADA PT.WAHANA BANU SEJAHTERA  
DI LOMBOK NTB BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Robi Kurniawan**

**12.11.6104**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 13 Mei 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Drs. Bambang Sudaryatno, M.M**  
NIK. 190302029

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

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 Juni 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## 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, 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, 13 Mei 2016



**Robi Kurniawan**

**12.11.6104**

## MOTTO

”Kamu Tidak Akan Bisa Mendapatkan Yang Kamu Inginan,

Jika

Kamu Terlalu Sibuk Mengeluh

Dengan Apa Yang Telah Kamu Miliki”. (*Robi Kurniawan*)



## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini tak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan semua nikmatNya sampai saat ini.
2. Kedua orang tua bapak ibu yang telah merawat, mendidik, dan mendoakan.
3. Almarhum Lek Tri yang selalu menasehati, merawat, dan menjaga selama di jogja.
4. Bapak Bayu Setiaji yang telah memberikan bimbinganya selama ini.
5. PT.Wahana Banu Sejahtera, yang telah memberikan ijin untuk penelitian ini.
6. Teman-teman kontrakan, Bujik, Mimin, Tomi, Irwan yang telah memberikan semangat, bantuan, serta hal lain yang tidak bisa ditulis satu persatu.
7. Sahabat mumet, Danar, Aka, Jangkung, Aden, Bangun yang telah memberikan bantuannya kepada penulis.
8. Sahabat dan teman-teman kelas 12-S1TI-06 yang telah berjuang berbagi ilmu dan banyak hal.



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil'alamin.* puji syukur terpanjat ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“Pembuatan Comapany Profile Sebagai Media Pemasaran Dan Promosi Pada PT.Wahana Banu Sejahtera Di Lombok NTB Berbasis Multimedia”** dapat terselesaikan dengan baik, lancar dan tepat waktu sesuai dengan yang diharapkan. salawat serta salam semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

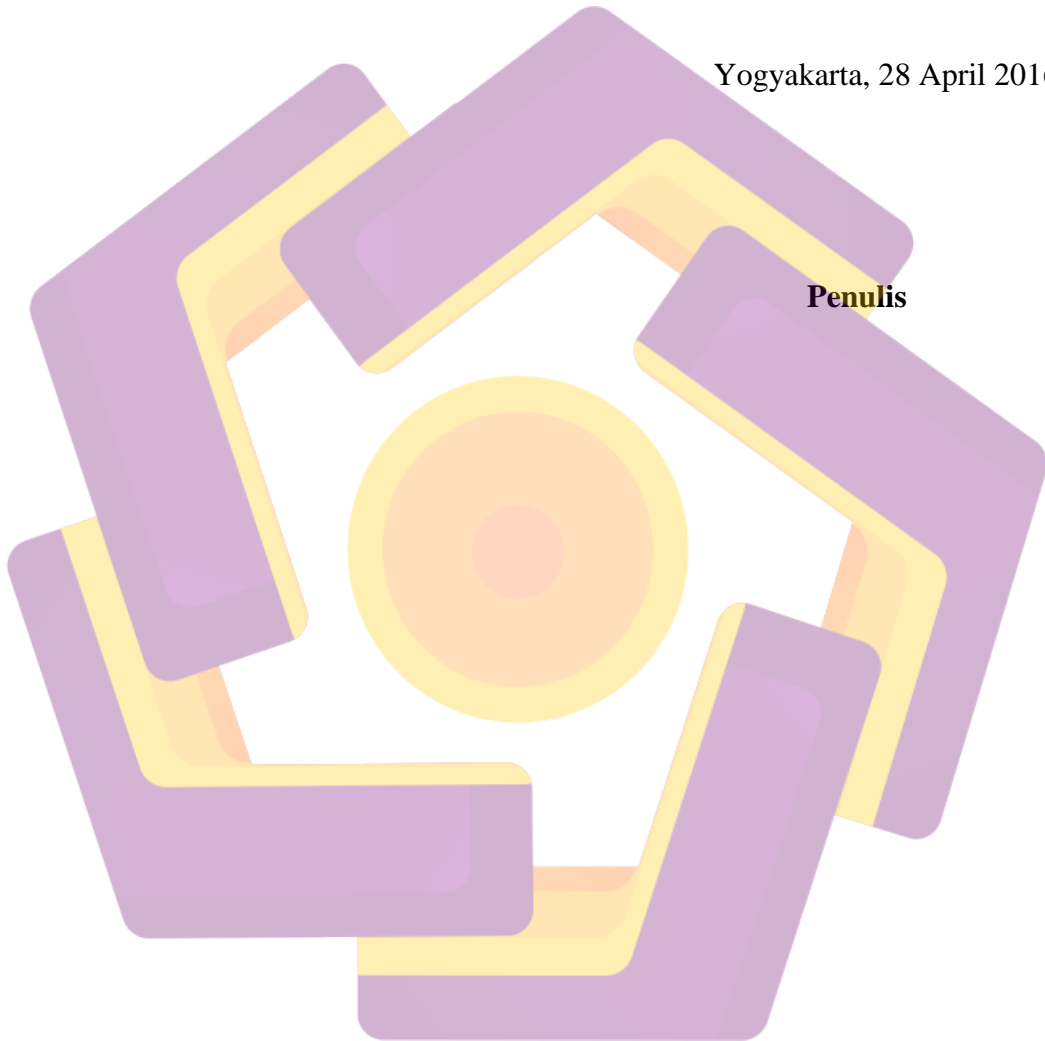
Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan, motivasi kepada penulis.
4. Segenap staff dan dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah berbagi dan memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Bapak dan Ibu pihak PT.Wahana Banu Sejahtera yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dan arah lebih baik dimasa yang akan datang. Pada akhirnya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 28 April 2016

**Penulis**



## DAFTAR ISI

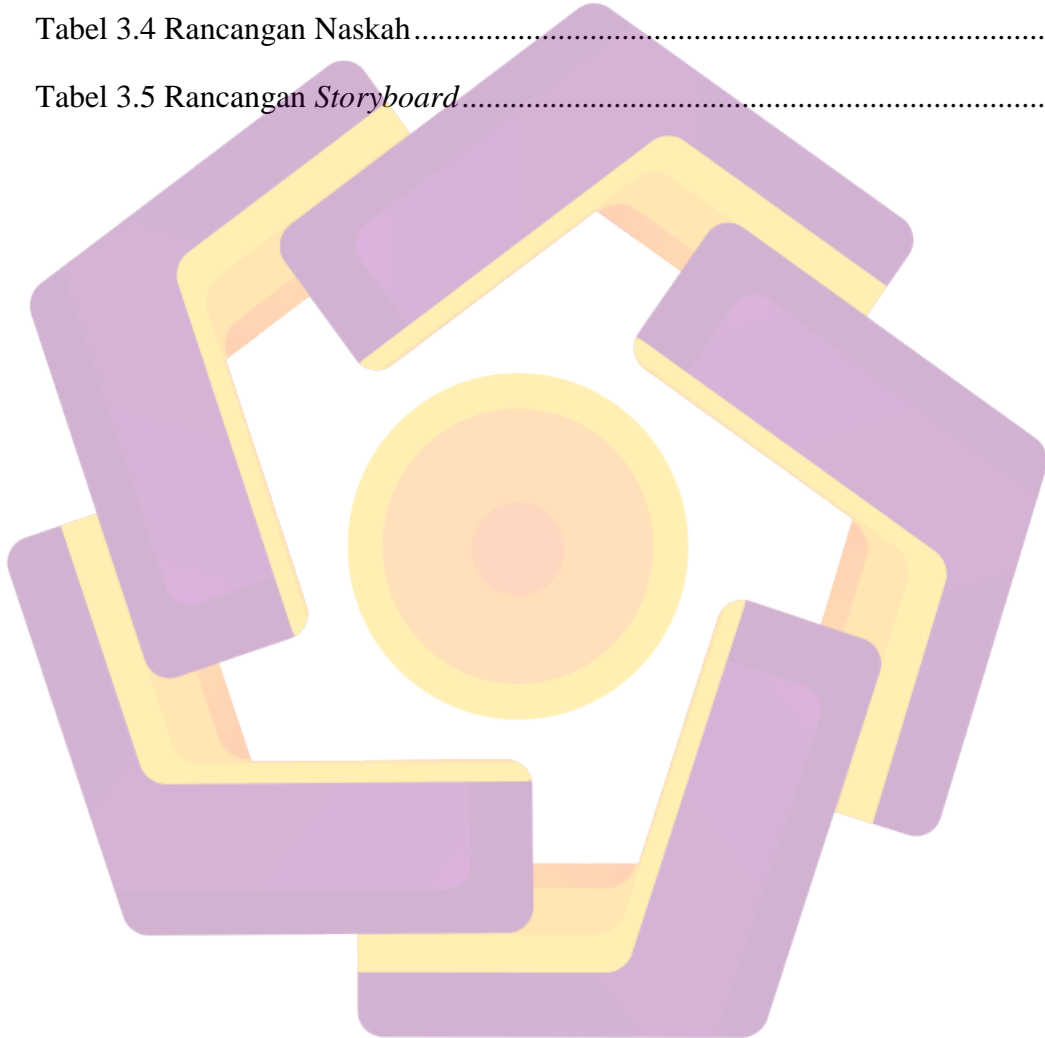
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis .....	3
1.5.1 Bagi Instansi Yang Terkait.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.1.1 Metode Wawancara .....	4
1.5.1.1 Metode Kepustakaan.....	4
1.5.1.2 Metode Perancangan.....	4
1.5.1.3 Metode Pengembangan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori .....	9

2.2.1	Company Profile .....	9
2.2.2	Definisi Pemasaran.....	10
2.3	Multimedia .....	10
2.3.1	Sejarah Multimedia .....	10
2.3.2	Definisi Multimedia .....	11
2.3.3	Karakteristik Sistem Multimedia .....	12
2.3.4	Unsur Sistem Multimedia .....	13
2.3.5	Siklus Pengembangan Multimedia.....	14
2.4	Storyboard .....	16
2.5	Motion Graphic .....	16
2.5.1	Sejarah Motion Graphic .....	16
2.5.2	Definisi Motion Graphic .....	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		19
3.1	Tinjauan Umum.....	19
3.1.1	Sejarah PT.Wahana Banu Sejahtera.....	19
3.1.2	Visi dan Misi PT.Wahana Banu Sejahtera.....	20
3.1.2.1	Visi.....	20
3.1.2.2	Misi .....	20
3.1.3	Struktur Organisasi PT.Wahana Banu Sejahtera .....	20
3.2	Mendefinisikan Masalah .....	21
3.3	Solusi Yang Diterapkan.....	21
3.4	Analisis Sistem .....	21
3.4.1	Analisis SWOT .....	22
3.4.1.1	<i>Strenghts</i> (Kekuatan) .....	22
3.4.1.2	<i>Weaknesses</i> (Kelemahan) .....	23
3.4.1.3	<i>Opportunities</i> (Peluang).....	23
3.4.1.4	<i>Threats</i> (Ancaman) .....	23
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem .....	24
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	24
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	24
3.5.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	24
3.5.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	26

3.5.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ) .....	26
3.6	Study Kelayakan Sistem.....	27
3.6.1	Kelayakan Teknis.....	27
3.6.2	Kelayakan Operasional .....	27
3.6.3	Kelayakan Hukum.....	28
3.6.4	Kelayakan Ekonomi .....	28
3.7	Konsep.....	28
3.8	Perancangan.....	29
3.8.1	Rancangan Naskah .....	29
3.8.2	Rancangan Storyboard .....	32
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>36</b>
4.1	Implementasi .....	36
4.1.1	Pengambilan Audio Narasi .....	36
4.1.2	Pemilihan Backsound.....	37
4.1.3	Objek 2D .....	37
4.2	Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	40
4.2.1	Mengedit Audio .....	41
4.2.2	Proses Pembuatan <i>Motion Graphic</i> .....	44
4.2.2.1	Mempersiapkan Lembar Kerja .....	44
4.2.2.2	Pengolahan File .....	45
4.2.2.3	Rendering Composition .....	46
4.2.2.4	Composition.....	49
4.2.2.5	Final Rendering.....	49
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>52</b>
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>54</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

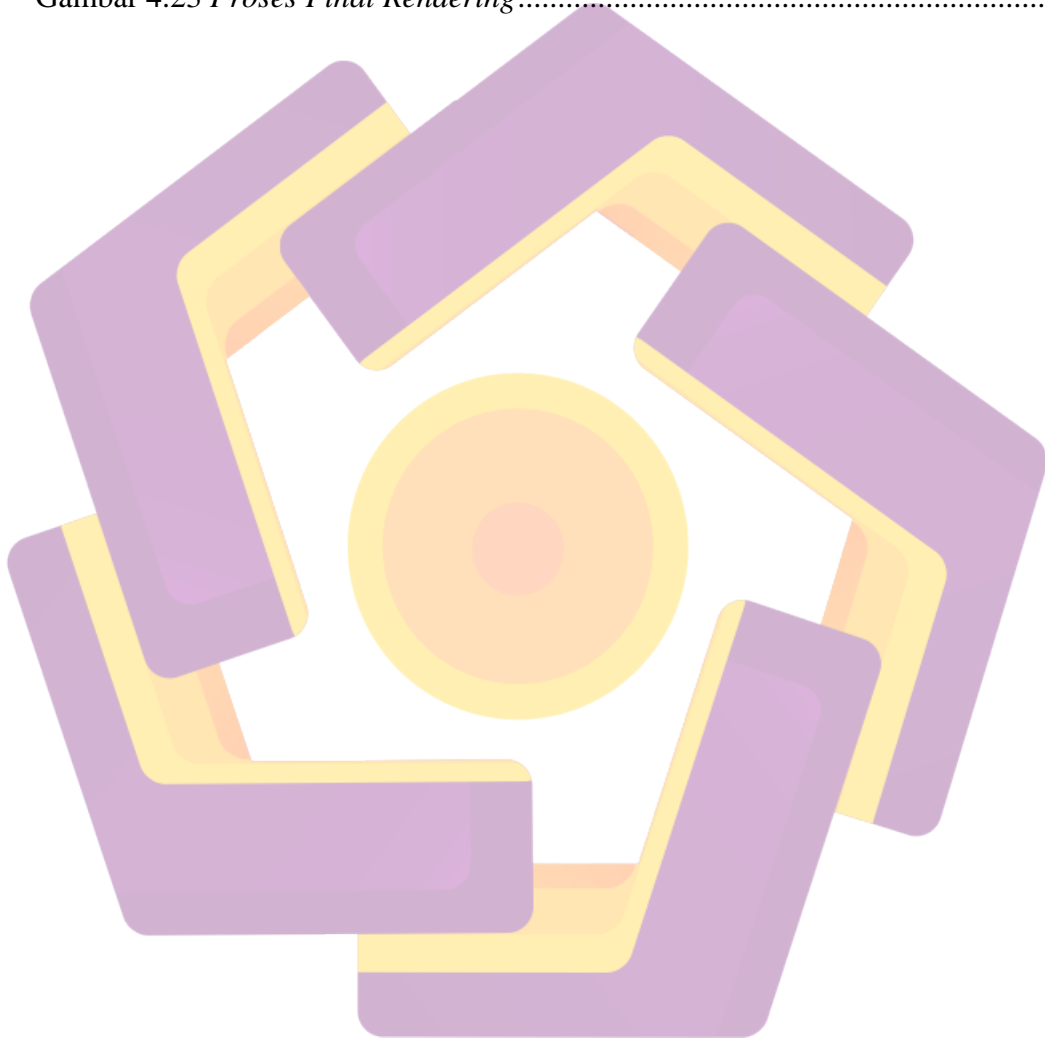
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	25
Tabel 3.2 Spesifikasi Minimum Perangkat Keras.....	25
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	26
Tabel 3.4 Rancangan Naskah.....	29
Tabel 3.5 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	32



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambaran Definisi Multimedia.....	12
Gambar 2.2	Diagram Multimedia .....	14
Gambar 2.3	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	15
Gambar 2.4	Suatu Form Storyboar Yang Mengandung Sebuah Frame .....	16
Gambar 3.1	Logo PT.Wahana Banu Sejahtera .....	19
Gambar 3.2	Struktur Organisasi PT.Wahana Banu Sejahtera.....	20
Gambar 4.1	Alat Recording H1 .....	36
Gambar 4.2	Tool Box Adobe Illustrator CS6 .....	37
Gambar 4.3	Tool Box CorelDraw X4.....	38
Gambar 4.4	Pembuatan Objek 2D .....	38
Gambar 4.5	Membuat Lowerthird.....	39
Gambar 4.6	Pembuatan Objek 2D Tambahan.....	39
Gambar 4.7	<i>Export File</i> Dalam Format PNG .....	40
Gambar 4.8	<i>Import File</i> Audio.....	41
Gambar 4.9	Hasil <i>Setting</i> Pada Mastering .....	42
Gambar 4.10	Hasil <i>Setting</i> Pada <i>Stretch And Pitch</i> .....	42
Gambar 4.11	Hasil Proses Slicing.....	43
Gambar 4.12	<i>Setting</i> Pada Menu <i>Export</i> .....	43
Gambar 4.13	<i>Composition Setting</i> .....	44
Gambar 4.14	Penerapan <i>Effect</i> Optical Flares .....	45
Gambar 4.15	Teknik Camera .....	46
Gambar 4.16	Teknik <i>Masking</i> Dengan Solid Layer.....	46
Gambar 4.17	Panel Render Queue .....	47
Gambar 4.18	<i>Output Module Settings</i> .....	48

Gambar 4.19 Video Hasil Dari Proses Rendering .....	48
Gambar 4.20 Proses <i>Compositing</i> Video Dan Audio.....	49
Gambar 4.21 Menu <i>Export</i> .....	50
Gambar 4.22 <i>Export Settings</i> .....	50
Gambar 4.23 <i>Proses Final Rendering</i> .....	51





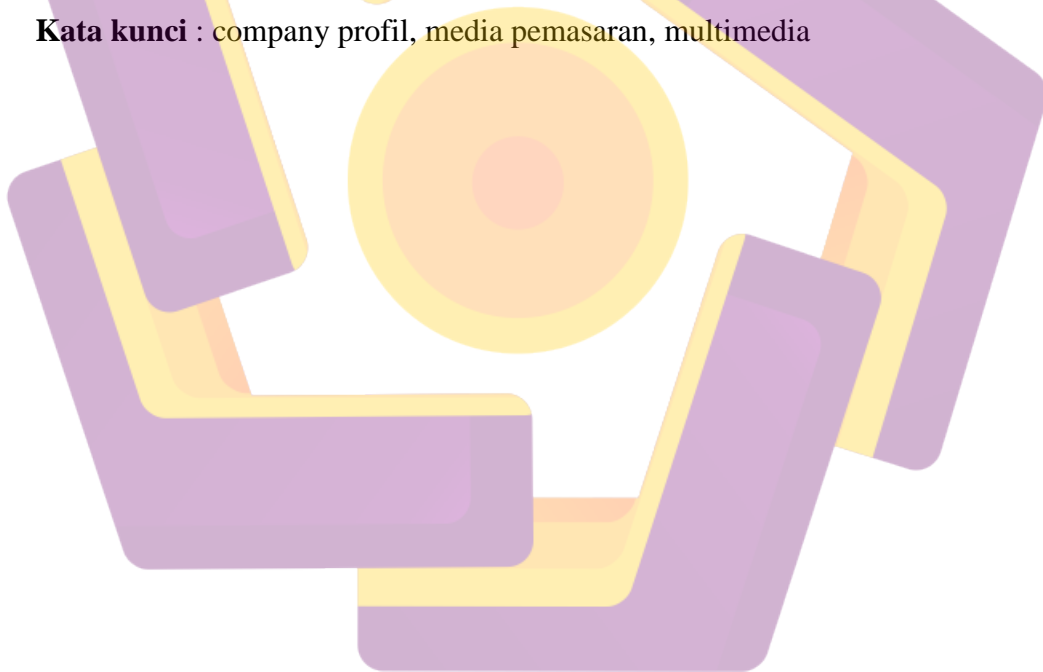
## INTISARI

PT.Wahana Banu Sejahtera adalah perusahaan swasta yang bergerak di bidang pengadaan barang dan jasa pembangunan perumahan. Saat ini PT.Wahana Banu Sejahtera sedang mengalami perkembangan dalam usahanya. Oleh karena itu untuk mempertahankan konsumen yang telah ada dan konsumen yang baru.

Diperlukan sebuah media yang dapat memperkenalkan kapasitas dan kualitas perusahaan kepada para pelaku bisnis untuk dapat bekerja sama dalam bidang pengadaan barang dan jasa pembangunan perumahan. Maka solusi yang didapat adalah pembuatan company profile sebagai media pemasaran dan promosi pada PT.Wahana Banu Sejahtera berbasis multimedia.

Company profile sebagai media pemasaran dan promosi berbasis multimedia ini, bertujuan sebagai media yang dapat di jadikan aset suatu lembaga atau perusahaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan suatu image atau citra dari perusahaan untuk menjalin kerja sama dengan relasi perusahaan, lembaga dan instansi terkait lainnya.

**Kata kunci :** company profil, media pemasaran, multimedia



## **ABSTRACT**

*PT.Wahana Banu Sejahtera is a private company engaged in the procurement of goods and services residential development. Currently PT.Wahana Banu Sejahtera is experiencing growth in its business. Therefore, to maintain existing customers and new customers.*

*We need a media that can introduce the capacity and quality of the company to the businessmen to cooperate in the procurement of goods and services residential development. Then the solution obtained is the manufacturing company profile as a medium for marketing and promotion of the multimedia-based PT.Wahana Banu Sejahtera.*

*Company profile as a media-based marketing and promotion of this multimedia, intended as a medium that can be made in an institution or company assets that can be used to improve an image or the image of the company to establish relations of cooperation with companies, institutions and other related institutions.*

**Keywords :** *company profile, media marketing, multimedia*

