

**RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE BNI UGM FOODPARK
BERBASIS MULTIMEDIA**

(Studi Kasus : BNI UGM Foodpark – TA 2016/2017)

SKRIPSI



disusun oleh

Tri Ayu Wulandari

12.12.6643

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE BNI UGM FOODPARK
BERBASIS MULTIMEDIA**

(Studi Kasus : BNI UGM Foodpark – TA 2016/2017)

SKRIPSI

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



disusun oleh

Tri Ayu Wulandari

12.12.6643

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE BNI UGM FOODPARK BERBASIS MULTIMEDIA

(Studi Kasus : BNI UGM Foodpark – TA 2016/2017)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Ayu Wulandari

12.12.6643

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE BNI UGM FOODPARK BERBASIS MULTIMEDIA

(Studi Kasus : BNI UGM Foodpark – TA 2016/2017)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Ayu Wulandari

12.12.6643

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 April 2017



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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 Maret 2017



Tri Ayu Wulandari
12.12.6643

MOTTO

"Kebanyakan dari kita tidak mensyukuri apa yang sudah kita miliki, tetapi kita selalu menyesali apa yang belum kita capai." [Schopenhauer]

"Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi."

[Ernest Newman]

"Barangsiapa bertawakkal pada Allah, maka Allah akan memberikan kecukupan padanya dan sesungguhnya Allah lah yang akan melaksanakan urusan (yang dikehendaki)-Nya" [QS. Ath-Thalaq: 3]

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap." [QS. Al-Insyirah,6-8]

PERSEMBAHAN



Puji dan syukur kepada Allah SWT dan kepada Rosulullah SAW, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi pertama saya. Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua Babe Tuginin dan Mamih Parjiyem tercinta. Terimakasih telah memberikan doa, dukungan moral dan material, motivasi, perhatian, serta kasih sayang yang tidak mungkin bisa saya balas sampai kapanpun.
2. Buat Jaka Permadi, makasih banget karena selama pembuatan skripsi ini, kamu rela berkorban waktu dan tenaga buat bantuin dari awal pembuatan sampai akhir. Makasih juga buat semangat nya selama ini 😊.
3. Sarawut Tanapon alias Mamat, makasih udah bantuin seharian buat bikin nomor halaman hihi. Buat Bayu juga makasih atas bantuan nya.
4. Teman-teman terdekat selama kuliah : Mimin, Naya, Tika dan Raisa. Grup paling rempong yang selalu aku rindukan saat kita bisa kumpul bersama lagi.
5. Teman-teman SI05 angkatan 2012. Semoga segera menyusul.
6. Terima kasihku buat semuanya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, terima kasih atas segala doa, pengorbanan, dorongan serta semangatnya.

Semoga keberhasilan ini merupakan titik awal dari hidup dan karirku dimasa mendatang dan Insya Allah memberkati dan meridhoi jalanku, Amiin.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kita anugerah dan karunia yang berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE BNI UGM FOODPARK BERBASIS MULTIMEDIA”.

Pada kesempatan ini penulis ingin memberikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran, arahan, bimbingan, motivasi, dan waktu yang sangat membantu dalam pembuatan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen, staff dan karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
4. Kedua Orang Tua yang telah memberikan dukungan dan motivasinya.
5. Pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

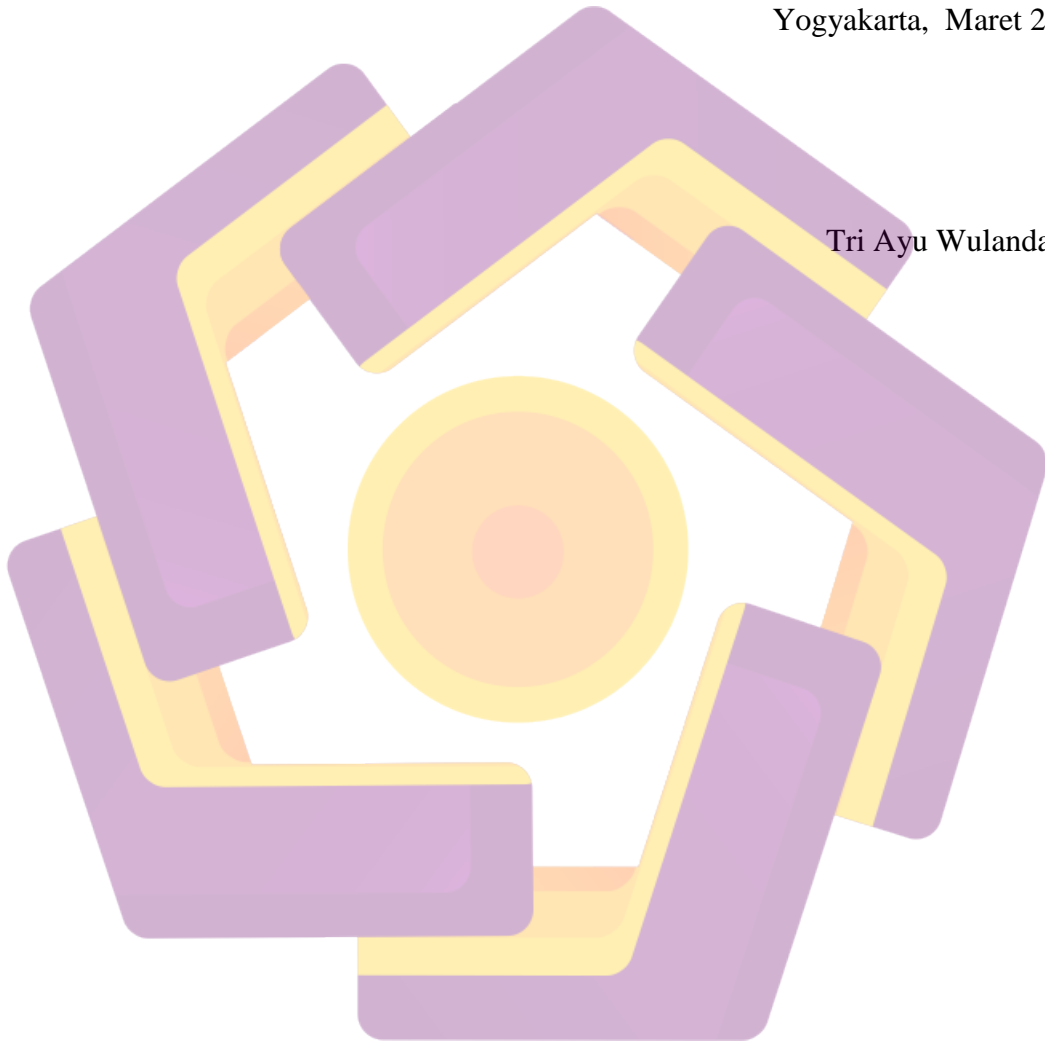
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Meskipun demikian penulis berharap laporan skripsi ini bermanfaat dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Terimakasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Maret 2017

Tri Ayu Wulandari



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Penelitian.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Implementasi dan Evaluasi.....	5

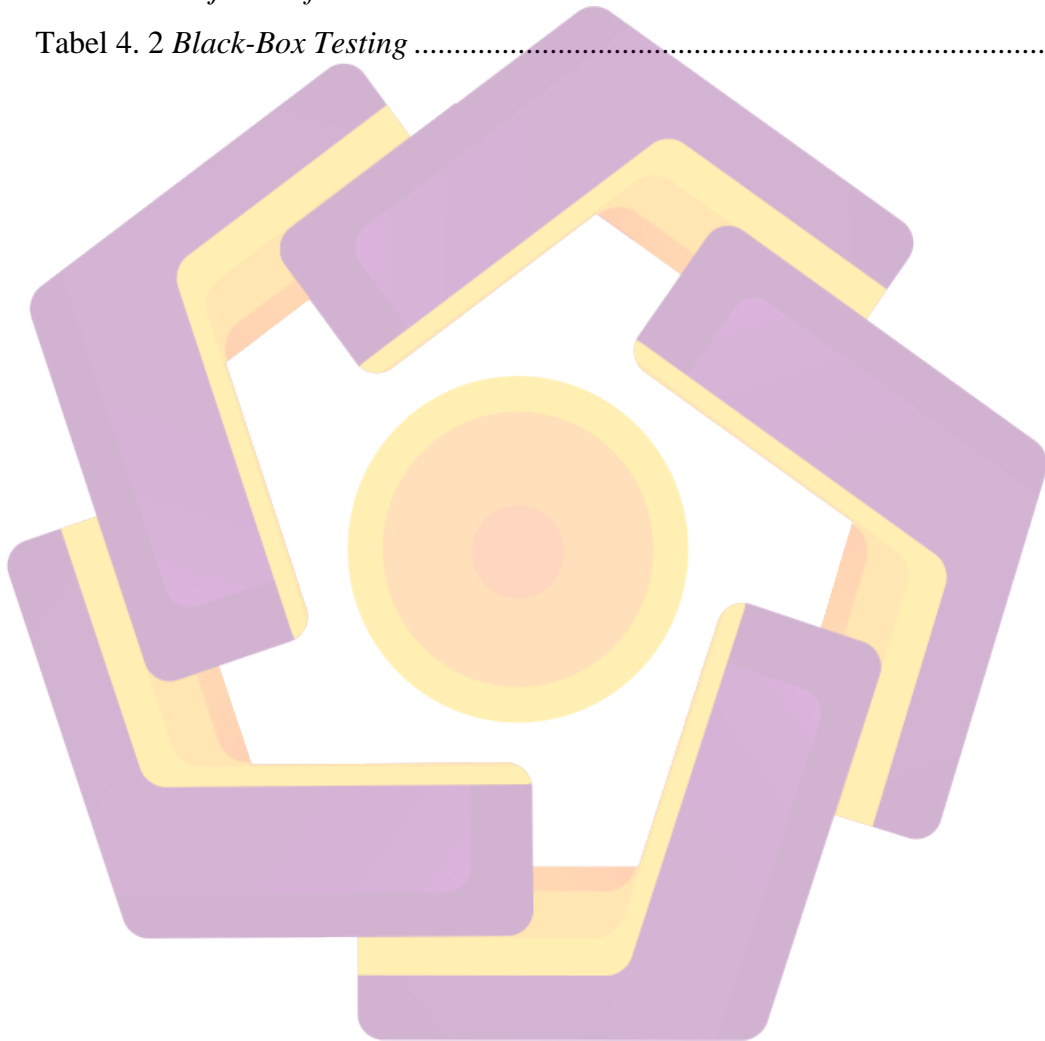
1.7	Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Definisi <i>Company Profile</i>	8
2.3	Multimedia	9
2.3.1	Sejarah Multimedia	9
2.3.2	Pengertian Multimedia	9
2.4	Unsur-unsur Multimedia	10
2.4.1	Teks	10
2.4.2	Grafik	11
2.4.3	<i>Sound</i>	11
2.4.4	Video	11
2.4.5	Animasi	12
2.5	Pengertian Multimedia Interaktif	12
2.6	Struktur Aplikasi Multimedia	12
2.6.1	Struktur Linier	13
2.6.2	Struktur Menu	13
Gambar 2.2 Struktur Menu		13
2.6.3	Struktur Hierarki	14
2.6.4	Struktur Jaringan	14
2.6.5	Struktur Kombinasi	15
2.7	Tahapan Pengembangan Multimedia	16
2.7.1	Konsep	17
2.7.2	Desain	17
2.7.3	Pengumpulan Material	18

2.7.4	Perancangan (<i>Assembly</i>)	18
2.7.5	Pengujian (<i>Testing</i>)	18
2.7.6	Distribusi.....	19
2.8	Pengertian Promosi	19
2.8.1	Aplikasi Multimedia Untuk Mendukung Promosi	19
2.9	Sasaran dan Batasan Multimedia	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		21
3.1	Tinjauan Umum	21
3.1.1	Profil BNI UGM Foodpark.....	21
3.1.2	Visi dan Misi.....	22
3.1.2.1	Visi	22
3.1.2.2	Misi	22
3.2	Mengidentifikasi Masalah.....	23
3.2.1	Masalah Yang Dihadapi.....	23
3.2.2	Mengidentifikasi Kebutuhan Pemakai.....	23
3.2.3	Pemecahan Masalah.....	23
3.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	24
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	25
3.4.1	Analisis Fungsional.....	25
3.4.2	Analisis Non Fungsional.....	26
3.5	Tahapan Pengembangan Multimedia.....	28
3.5.1	Merancang Konsep	28
3.5.2	Merancang Desain	28
3.5.3	Pengumpulan Material.....	29
3.5.4	Perancangan Grafik.....	31

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Memproduksi	35
4.1.1 Membuat <i>Background</i>	35
4.1.2 Membuat <i>Icon</i>	37
4.1.3 Membuat Aplikasi dengan Director.....	44
4.1.3.1 Membuat <i>Movie</i> Baru.....	45
4.1.3.2 Mengimport File	46
4.1.3.3 Menambahkan <i>Behaviours</i>	48
4.1.3.4 Membuat Animasi pada <i>Movie</i>	50
4.1.3.5 Mempublish Aplikasi.....	51
4.1.3.6 Manual Program.....	52
4.2 Memelihara Sistem.....	58
4.3 Implementasi.....	59
4.3.1 <i>Black Box Testing</i>	59
4.4 Evaluasi.....	61
BAB V PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Kebutuhan <i>Hardware</i>	26
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan <i>Software</i>	27
Tabel 4. 1 <i>Objek Grafis</i>	43
Tabel 4. 2 <i>Black-Box Testing</i>	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur linier	13
Gambar 2. 2 Struktur Menu	13
Gambar 2. 3 Struktur Hierarki	14
Gambar 2. 4 Struktur Jaringan	15
Gambar 2. 5 Struktur Kombinasi	16
Gambar 2. 6 Metodologi Pengembangan Multimedia	17
Gambar 3. 1 Perancangan Struktur Menu	29
Gambar 3. 2 Tampilan Menu Intro	31
Gambar 3. 3 Sketsa Menu Utama	32
Gambar 3. 4 Sketsa sub Menu Profil dan Visi Misi	33
Gambar 3. 5 Sketsa sub Menu Daftar Menu dan Minuman	33
Gambar 3. 6 Sketsa Menu Makanan dan Minuman dari Sub Menu Daftar Menu	34
Gambar 3. 7 Sketsa Menu Galeri	34
Gambar 3. 8 Sketsa Menu Acara	34
Gambar 4. 1 Komputer pada Objek	36
Gambar 4. 2 Tampilan Setting Lembar Kerja Baru pada <i>Adobe Illustrator CS6</i>	36
Gambar 4. 3 Hasil Gambar <i>Background</i>	37
Gambar 4. 4 Membuat Dokumen Baru	38
Gambar 4. 5 <i>Rectangle Tool</i>	38
Gambar 4. 6 <i>Rectangle Tool</i> berbentuk persegi <i>vertikal</i> dan <i>horizontal</i>	39
Gambar 4. 7 <i>Unite</i> yang digunakan untuk menyatukan dua objek	39
Gambar 4. 8 Membuat jendela dan pintu	40
Gambar 4. 9 <i>Exclude</i> untuk membuat kesan berlubang	40
Gambar 4. 10 Jendela dan pintu yang sudah di <i>exclude</i>	41
Gambar 4. 11 Persegi panjang yang telah di tumpuk	41
Gambar 4. 12 <i>Minus Front</i>	42
Gambar 4. 13 <i>Pen Tool</i>	42
Gambar 4. 14 Ilustrasi gambar gunung dan matahari	42

Gambar 4. 15 Menyimpan Objek dalam Format .psd.....	43
Gambar 4. 16 Tampilan Penyetelan Awal <i>Macromedia Director MX 2004</i>	45
Gambar 4. 17 Tampilan <i>Stage</i> pada <i>Macromedia Director</i>	46
Gambar 4. 18 Mengimport <i>file</i> ke dalam <i>Macromedia Director</i>	46
Gambar 4. 19 Tampilan <i>Cast Member</i>	47
Gambar 4. 20 Tampilan <i>Score</i> Menu Utama	47
Gambar 4. 21 Menyusun Menu Utama	47
Gambar 4. 22 Menampilkan <i>Behaviours</i>	48
Gambar 4. 23 Membuat <i>new Behaviours</i>	48
Gambar 4. 24 Menambahkan <i>Event</i> dan <i>Action Mouse Up</i>	49
Gambar 4. 25 Menambahkan <i>Mouse Enter</i> dan <i>Mouse Leave</i>	50
Gambar 4. 26 Menambahkan <i>Keyframe</i>	50
Gambar 4. 27 Animasi <i>Keyframe</i>	51
Gambar 4. 28 Tampilan file hasil <i>publish</i>	51
Gambar 4. 29 Tampilan <i>opening splash</i>	52
Gambar 4. 30 Tampilan Menu Utama	53
Gambar 4. 31 Tampilan Menu Profil	53
Gambar 4. 32 Tampilan Halaman Visi & Misi	54
Gambar 4. 33 Tampilan Daftar Menu	54
Gambar 4. 34 Tampilan Daftar Menu Makanan	55
Gambar 4. 35 Tampilan Daftar Menu Minuman	56
Gambar 4. 36 Tampilan Halaman Galeri	56
Gambar 4. 37 Tampilan Gambar di Galeri	57
Gambar 4. 38 Tampilan Halaman Acara	57

INTISARI

BNI UGM Foodpark adalah single resto dengan konsep restoran yang ramah lingkungan atau go green dengan suasana yang sejuk pepohonan. Yang menyediakan berbagai variasi menu yang sehat mulai dari seafood, jamur, pempek, mie ayam dengan berbagai macam olahan. Untuk minuman ada bermacam-macam jus buah, mocktail, smoothies, sup buah dan juga berbagai macam olahan kopi.

Company profile dapat disimpulkan sebagai sebuah paparan dan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya. Dan juga berisi data-data yang memberikan informasi tentang perusahaan dan pengertian yang lengkap tentang profil perusahaan baik secara verbal maupun grafik yang dapat mengangkat nilai-nilai perusahaan, diantaranya adalah sejarah berdirinya perusahaan, menggambarkan kepada pihak-pihak lain yang berhubungan dengan perusahaan ataupun konsumen mengenai dasar atau landasan usaha ini berdiri apakah cukup kuat secara pengalaman dan keutuhan individu yang terlibat di dalamnya.

Penelitian ini dimaksudkan sebagai media interaktif yang dimaksudkan agar nantinya dapat mempermudah pengunjung dalam mengetahui informasi yang ada pada BNI UGM Foodpark dan juga daftar menu karena pengunjung dapat mengoperasikannya sendiri.

Kata Kunci : BNI UGM Foodpark, *company profile*, media interaktif

ABSTRACT

BNI UGM Foodpark is single resto with eco-friendly restaurant concept or go green trees with a cool atmosphere. Which provide a variety of healthy menu ranging from seafood, mushrooms, pempek, chicken noodle soup with a variety of preparations. For drinks there was an assortment of fruit juices, mocktails, smoothies, fruit soups, and also a wide range of processed coffee.

Company profile can be summarized as a presentation and explanation of the company, including its products. And also contains data that provides information about the company and complete understanding of the company profiles both verbally and graphs that can lift the company's values, including the history of the founding of the company, described to other parties related to the company or the consumer regarding the the base or foundation of this business is strong enough to stand the experience and integrity of the individuals involved in it.

This study is intended as an interactive medium which is intended to eventually be easier for visitors to find out information on BNI UGM Foodpark and also lists menu because visitors can operate it yourself.

Keywords : BNI UGM Foodpark, company profile, interactive media.