

## PERANCANGAN COMPANY PROFILE THE GEEK APPLE AUTHORISED RESELLER YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA FLASH SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI

Moh. Alif Cindi Momintan<sup>1)</sup>, Rizqi Sukma Kharisma<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup>Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta  
Email : alifnomintan@gmail.com<sup>1)</sup>, sukma@amikom.ac.id<sup>2)</sup>

### Abstract

*The development of information technology has developed rapidly, with almost all areas of the business or current job requires support for advanced information technology. One of the areas of technology and information that can help this effort is the development of multimedia, because we can deliver a multimedia information becomes more interesting. One of them is a flash-based manufacture company profile for information delivery. Company Profilebased flash can we apply at The Geek Yogyakarta to serve as an effective media campaign to be more recognized by the public and can help to increase product sales.*

*Formulation of the problem of this research is how to make Company Profile The Geek, Apple Authorised Reseller Yoyakarta using Adobe Flash. The purpose of this research is to create a company profile of The Geek Apple Authorised Reseller Yoyakarta flash-based multimedia to promote The Geek Apple Authorised Reseller Yoyakarta to the general public.*

*The benefit of this research is that it can be used as a medium of promotion and information of Apple Authorised Reseller of The Geek Yoyakarta. The research methodology used is observation, literature, Interviews, Analysis, Design Company Profile, Editing and Implementation. The results achieved in this study are based multimedia company profile flash Apple Authorised Reseller of The Geek Yoyakarta are expected to be used as a means of promotion and information.*

### Keywords :

*Information technology, designing, company profile, multimedia, flash, promotion, information*

## Pendahuluan

### Latar Belakang

Kemajuan teknologi mendorong kreatifitas yang lebih dalam penyajian informasi, baik dalam perusahaan maupun dalam dunia pendidikan. Salah satu cara untuk menyajikan informasi adalah dengan multimedia. Multimedia menjadi penting karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk bersaing perusahaan. Disamping itu pada abad 21 ini multimedia segera menjadi ketrampilan dasar yang sama pentingnya dengan membaca. Sesungguhnya multimedia mengubah hakikat membaca itu sendiri. Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan untuk memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara luas. Multimedia melakukan ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan gambar, audio (suara dan musik), animasi dan video [1].

Teknologi multimedia juga dapat digunakan untuk bermacam-macam bidang bidang pekerjaan, tergantung dari kreatifitas untuk mengembangkannya. Aplikasi multimedia dibagi menjadi beberapa kategori di antaranya yaitu: persentasi bisnis, aplikasi pelatihan dan pendidikan, *information delivery*, promosi dan penjualan, *productivity*, *teleconferencing*, film, *virtual reality*, aplikasi web dan *game* [2].

*The Geek, Apple Authorised Reseller* Yogyakarta merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang penjualan komputer yang dalam hal ini sangat memerlukan sarana informasi sebagai media promosi. Saat ini *The Geek Apple Authorised Reseller* Yogyakarta masih memanfaatkan *social media* seperti *twitter* dalam melakukan promosi. Disamping itu website *The Geek Apple Authorised Reseller* Yogyakarta masih dalam proses pengembangan. Oleh karena perlu adanya sesuatu yang bisa dijadikan sebagai sarana pendukung yaitu sebuah *company profile* berbasis multimedia *flash* sehingga bisa dijadikan salah satu media promosi bagi *The Geek, Apple Authorised Reseller* dan sebagai media untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Disamping itu juga, *Company Profile* berbasis multimedia *flash* ini bisa dijadikan alternatif lain dari media promosi lainnya seperti brosur.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis ngambil judul “**PERANCANGAN COMPANY PROFILE THE GEEK APPLE AUTHORISED RESELLER YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA FLASH SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI**”.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut yaitu, “Bagaimana perancangan *company profile* *The Geek Apple Authorised Reseller* Yogyakarta

berbasis multimedia *flash* agar bisa menjadi sarana promosi dan informasi yang menarik dan interaktif?”.

### Batasan Masalah

- 1.3.1 *Company profile* yang akan dirancang termasuk kedalam aplikasi kompilasi dan link dalam bentuk multimedia.
- 1.3.2 *Company profile* yang dibuat akan memuat konten tentang profil perusahaan, produk, foto, video dan game.
- 1.3.3 *Company Profile* yang dibuat dapat dijalankan pada sistem operasi Microsoft Windows dan Macintos (Mac OS X) dengan dukungan dari aplikasi Adobe AIR.

### Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah *company profile* berbasis multimedia *flash* untuk dijadikan sebagai saran promosi untuk *The Geek, Apple Authorised Reseller Yogyakarta* dan sarana informasi bagi masyarakat.

### Metode Penelitian

Penelitian sebagai bahan laporan kerja praktek ini dilakukan dengan menggunakan penelitian deskriptif yaitu metoda penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat mengenai data-data yang ada dengan cara mengumpulkan dan mengklasifikasikan data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teori yang dipelajari. Adapun metoda penelitian yang dilakukan adalah menggunakan metoda Penelitian Deskriptif Dalam metoda pengumpulan data ini penulis akan melakukan penelitian secara langsung kepada pihak yang terkait. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

1. Wawancara: Wawancara dilakukan langsung kepada *Store Manager The Geek, Apple Authorised Reseller Yogyakarta* untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.
2. Observasi: Mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian.
3. Studi Literatur: Mencari atau menghipun informasi yang relevan dengan topik yang akan diteliti yang bersumber dari buku serta tulisan-tulisan yang terkait lainnya.

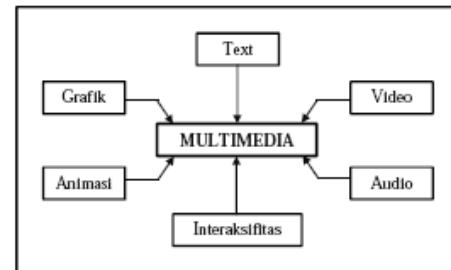
## Landasan Teori

### Definisi Multimedia

Multimedia menurut etimologi atau asal usul bahasanya adalah berasal dari kata *Multi* (Latin) “multus” yang berarti banyak atau lebih dari satu. Dan *Media* (Latin) “medium” yang berarti bentuk dan sarana komunikasi. Jadi multimedia “*multiple intermediaries*” atau “*multiple means*” memiliki arti beberapa perantara atau banyak arti. Multimedia adalah kombinasi dari teks yang dimanipulasi secara

digital, foto, seni grafis, suara, animasi dan elemen video[3].

Menurut Vaughan (2004), multimedia merupakan kombinasi teks, seni suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan/dikontrol secara interaktif[4].



Gambar 1. Gambaran Multimedia menurut Vaughan

### Objek-objek Multimedia

#### Text

Teks objek merupakan yang paling dekat dengan kita dan yang paling banyak kita lihat. Teks dapat membentuk kata, pesan, atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa[5].

#### Gambar

Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyampaikan seribu kata. Tapi itu hanya berlaku ketika kita bisa menampilkan gambar yang diinginkan saat kita memerlukannya[6].

#### Suara atau Audio

Suara atau bunyi atau 33ias juga disebut Audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video[7].

#### Animasi

Menurut Vaughan (2004), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Banyak aplikasi multimedia yang menyediakan fasilitas animasi[8].

#### Video

Kata Video berasal dari bahasa Latin, yang artinya ‘saya lihat’. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak[9].

### Struktur Aplikasi Multimedia

Terdapat lima cara untuk mendesain aliran aplikasi multimedia, yaitu menggunakan struktur

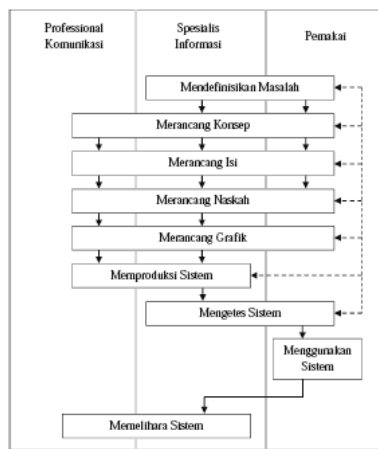
linier, struktur menu, struktur hierarki, struktur jaringan dan struktur kombinasi atau *hybrid*[10].

**Struktur Hierarki**

Struktur hierarki merupakan struktur seperti tangga atau pohon seperti dalam Gambar 2 masing-masing objek menyediakan sebuah menu pilihan yang menonjolkan lebih banyak menu dengan lebih banyak pilihan. Tidak ada batasan jumlah menu dan sub-menu yang dapat dibuat dalam sebuah struktur menu.

**Siklus Pengembangan Dalam Sistem Multimedia**

Berikut adalah rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia oleh Raymond McLeod[11].



**Gambar 2. Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia oleh Raymond McLeod**

**Game**

**Definisi Game**

*Game* dalam kamus bahasa Indonesia adalah permainan. Sebuah *game* adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. *Game* bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. *Game* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut penggunaanya untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat[12].

Berdasarkan *genre-nya*, *game* dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu; *Adventure*, *Action*, *Action-Adventure*, *Platformer*, *Fighting*, *First-Person Shooter*, *Real-Time Strategy*, *Turn-Base Strategy*, *Role-Playing Game*, *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)*, *Stealth*, *Survival Horror*, *Simulation*, *Racing Sport*, *Rhythm*, *Puzzel*, *Mini-Games*, *Traditional*, *Education*, *Serious*[13].

**Perangkat Lunak Pendukung Adobe Flash Professional**

Adobe Flash merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membuat sebuah persentasi, aplikasi dan konten lain berbasis multimedia yang memungkinkan interaksi dengan pengguna (*user*). Secara umum konten yang dibuat dengan menggunakan flash disebut aplikasi. Dalam setiap aplikasi dapat dimasukan teks, gambar, suara, video dan efek khusus. Flash dapat digunakan untuk memanipulasi gambar berbasis *vector*. Flash juga memiliki bahasa pemrograman sendiri yaitu *Action Script* yang sekarang sudah mencapai versi 3.0.

**Adobe Photoshop**

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photo-shop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe *Systems* yang dikhususkan untuk manipulasi gambar atau foto dan pembuatan atau penambahan efek.

**Adobe Illustrator**

Adobe Illustrator adalah aplikasi pengolah grafis berbasis *vector* yang dikembangkan oleh Adobe *Systems*. Adobe Illustrator dapat menyimpan file dengan format \*.ai (Adobe Illustrator), \*.eps (Encapsulated PostScript).

**Magix Music Maker**

MAGIX Music Maker adalah perangkat lunak pengolah suara digital yang dikembangkan oleh Magix. Dengan MAGIX Music Maker, kita dapat mengembangkan music berkualitas professional. MAGIX Music Maker menyediakan sample suara dari berbagai alat musik yang bisa dikembangkan menjadi sebuah musik yang menarik.

**Adobe After Effect**

Adobe After Effects adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Adobe *Systems*. After Effects adalah sebuah perangkat lunak yang sangat professional untuk kebutuhan *Motion Graphic Design*. After Effects memiliki beberapa macam effect yang bisa menganimasiakan sebuah objek. Disamping itu Adobe After Effect memiliki *script code* yang biasa disebut *Expression* untuk membuat pergerakan objek menjadi lebih dinamis.

**Kebutuhan Sistem Dan Perancangan Tinjauan Umum**

Metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi dan data yang diperlukan meliputi *observasi* langsung di The Geek, *Apple Authorised Reseller* Yogyakarta, wawancara dengan narasumber yang berhubungan dengan penelitian untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi.

**Kebutuhan Sistem**

**Kebutuhan Perangkat Lunak**

Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam perancangan *Company Profile*, yaitu:

- Sistem Operasi Misrosoft Windows 7 Ultimate 64-bit
- MAGIX Music Maker 2013
- Adobe Photoshop Creative Suit 6
- Adobe Illustrator Creative Suit 6
- Adobe After Effect Creative Suit 6
- Adobe Flash Professional Creative Suit 6

**Kebutuhan Perangkat Keras**

Adapun perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam perancangan *Company Profile* ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- Processor AMD Athlon II X3 455, 3 Core, ~3.3 GHz
- Motherboard BIOSTAR N68S3B
- RAM 4 GB
- GPU NVidia GeForce GT 430, 2GB
- Hardisk Hitachi 500GB
- Layar Monitor Samsung LED 19"
- Perangkat Mouse dan Keyboard USB
- Perangkat Speaker

**Merancang Konsep**

**Tabel 1. Deskripsi Konsep**

<b>Judul</b>	<i>Company Profile The Geek Apple Authorised Reseller Yogyakarta.</i>
<b>Audiens</b>	Umum
<b>Image</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar yang dibuat sendiri menggunakan software pengolah grafis berbasis <i>bitmap</i> dan vektor.</li> <li>• Foto yang diperoleh dari perangkat <i>Digital Camera</i>.</li> </ul>
<b>Audio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumen dengan format <i>file .mp3</i> yang diolah sendiri dengan software pengolah suara.</li> <li>• <i>Sound effect</i> dengan format <i>file .mp3</i> atau <i>.wav</i> yang disediakan secara gratis dari internet.</li> <li>• Video animasi 2D yang diolah sendiri dengan software pengolah video dan <i>effect</i>.</li> </ul>
<b>Animasi</b>	Animasi 2D

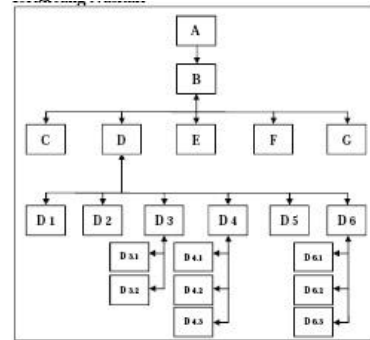
**Tabel 1. Lanjutan Deskripsi Konsep**

<b>Interaktivitas</b>	<i>Tombol Skip, Home, Volume Up, Volume Down, Mute dan Unmute Sound, Next dan Previous, Full Screen</i> dan tombol navigasi antar menu.
<b>Games</b>	<i>Cathing iPhone</i>
<b>Hasil Akhir</b>	Company Profile dengan nama " <i>The Geek</i> " dengan format file <i>.air</i>
<b>Platform</b>	Windows dan Mac OS X

**Merancang Isi**

Dalam perancangan *Company Profile The Geek*, nantinya penulis akan mengedepankan tampilan dengan menggunakan jenis *font* yang elegan, gambar 2 dimensi dengan bentuk atau pola yang menarik dan warna yang disesuaikan dengan konsep perusahaan. Serta adanya penambahan animasi ketika sebuah objek di eksekusi sehingga menjadi lebih dinamis, penambahan *instrument* musik ketika *Company Profile* dijalankan dan *sound effect* ketika objek multimedia dieksekusi. Tatap muka (*interface*) dibuat menarik dan mudah untuk digunakan pengguna (*user*) ketika sedang berinteraksi sehingga informasi yang berada dalam *Company Profile* bisa tersampaikan dengan baik.

**Merancang Naskah**



**Gambar 3. Perancangan Struktur Hierarki**

Berikut adalah tabel keterangan dari struktur hierarki diatas :

**Tabel 2. Keterangan Rancangan Menu**

<b>Kode</b>	<b>Keterangan</b>
A	<i>Intro</i>
B	<i>Home</i>
C	<i>About us</i>
D	<i>Product</i>
D 1	<i>Mac Dekstop</i>
D 2	<i>Mac Book</i>
D 3	<i>Tablet</i>
D 3, 1	<i>Tablet iOS</i>
D 3, 2	<i>Tablet Android</i>
D 4	<i>Smart Phone</i>
D 4, 1	<i>Smart Phone iOS</i>

**Tabel 2. Lanjutan Tabel Keterangan Rancangan Menu**

D 4, 2	Smart Phone Android
D 4, 3	Smart Phone Windows Phone
D 5	Music Player
D 6	Accessories
D 6, 1	Accessories Computer
D 6, 2	Accessories Tablet
D 6, 3	Accessories Android
E	Gallery
F	Contacts
G	Game

**Merancang Grafik**

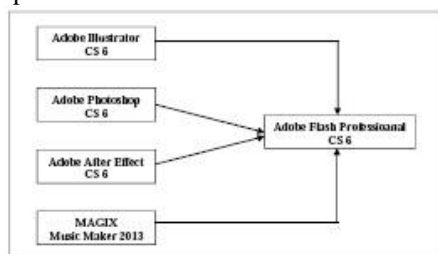
Merancang grafik dalam multimedia diperlukan untuk mengolah informasi dan memberikan kemudahan bagi pengguna (*user*) sehingga dapat dimengerti oleh pengguna. Pembahasan dalam tahap perancangan grafik yaitu perancangan tampilan atau desain tatap muka (*interface*) yang bertujuan untuk memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.



**Gambar 4. Rancangan Tampilan Home**

**Pembahasan dan Implementasi Memproduksi Sistem**

Dalam tahapan memproduksi sistem, semua elemen multimedia dibuat yaitu pembuatan *back sound*, pembuatan gambar, pembuatan video yang nantinya akan digabungkan menjadi sebuah sistem yang utuh menggunakan sesuai dengan yang telah dibuat pada tahapan perancangan dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash Profesional CS.



**Gambar 5. Diagram Alur Proses Produksi Sistem**

**Mengetes Sistem**

**White Box Testing**

*White box testing* adalah metode pengujian perangkat lunak di mana struktur/desain/implementasi internal dari item yang diuji diketahui tester.

Dari hasil *white box testing* terhadap Aplikasi multimedia tidak ditemukan kesalahan pada kode program sehingga bisa disimpulkan bahwa pengujian *white box testing* berhasil.

**Black Box Testing**

*Black box testing* merupakan teknik pengujian yang berfokus pada pemenuhan kebutuhan yang telah disebutkan sebelumnya. Adapun cara pengujian *black box testing* ialah dengan menjalankan unit/modul kemudian dilakukan pengamatan hasil dari unit tersebut sesuai dengan proses yang diinginkan. Dari hasil *black box testing* terhadap aplikasi multimedia tidak ditemukan kesalahan sehingga bisa disimpulkan bahwa pengujian *black box testing* berhasil.

**User Testing**

*User testing* merupakan pengujian langsung kepada pengguna (*user*) untuk mencoba aplikasi yang telah dibuat. Untuk mendapatkan hasil pengujian pengguna (*user*) diharuskan untuk mengisi lembaran kuisioner yang berisi beberapa pertanyaan yang nantinya akan memberikan gambaran seperti apa aplikasi tersebut menurut mereka (*user*). Dari kuisioner tersebut akan dilakukan perhitungan untuk dapat mengambil kesimpulan terhadap penilaian dari aplikasi yang baru dibuat.

**Menggunakan Sistem**

Tahapan menggunakan sistem merupakan tahapan yang dilakukan untuk memastikan pengguna (*user*) dapat mengoperasikan sistem secara mandiri. Oleh karena itu, maka pada tahapan ini akan diuraikan cara pengoperasian aplikasi di setiap menu maupun sub menu yang terdapat di aplikasi multimedia interaktif ini.

**Memelihara Sistem**

Memelihara sistem merupakan tahap akhir dari proses pengembangan multimedia. Memelihara sistem sangat penting dilakukan untuk mengantisipasi kerusakan sistem multimedia seperti file terjangkit virus atau terhapus dari komputer. Oleh karena itu, peneliti menyarankan untuk melakukan backup terhadap file aplikasi multimedia yang telah selesai dipublish dengan menggunakan media penyimpanan CD/DVD, menyimpannya ke dalam USB *flash disk* yang disediakan khusus hanya untuk penyimpanan aplikasi multimedia ini atau bisa juga dengan menggunakan media penyimpanan berbasis web yang tersedia secara gratis seperti *Google Drive*, *Microsoft One Drive*, *Mediafire* dan *Dropbox*. Hal ini sangatlah memungkinkan mengingat file aplikasi multimedia yang dibuat ukurannya tidak lebih dari 20 MB. Disamping itu dengan menggunakan media penyimpanan berbasis web ini, kita bisa dengan mudah mendistribusikan aplikasi ke calon customer dengan cara membagikan link atau tautan alamat

penyimpanan file tersebut. Sedangkan untuk pengembang sendiri sangat penting untuk melakukan backup terhadap file mentah (.fla) karena file ini bisa dijadikan bahan acuan untuk dikembangkan menjadi lebih baik lagi kedepannya.

## Penutup

### Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan *company profile The Geek Apple Authorised Reseller* Yogyakarta berbasis multimedia *flash*, maka diambil kesimpulan bahwa:

1. Dalam pembuatan sistem aplikasi multimedia *Company Profile The Geek Apple Authorised Reseller* Yogyakarta Berbasis Multimedia *Flash*, metode yang digunakan adalah siklus pengembangan multimedia yang dikemukakan oleh Raymond McLeod.
2. *Company Profile The Geek Apple Authorised Reseller* Yogyakarta Berbasis Multimedia *Flash* bisa dijadikan media promosi dan sarana untuk menyampaikan informasi.
3. Multimedia memungkinkan kita untuk menyampaikan informasi dalam bentuk teks, gambar, video, animasi dan suara dengan memanfaatkan perangkat komputer dalam menggabungkan semua elemen multimedia kemudian diolah dengan menggunakan *tools* sehingga pengguna multimedia dapat berinteraksi dengan sistem multimedia tersebut.
4. Aplikasi Adobe Flash Profesional merupakan aplikasi yang dapat digunakan dalam merancang media promosi digital berbasis multimedia. Dalam perancangan media promosi berbasis multimedia, Adobe Flash Profesional bisa didukung oleh aplikasi lain seperti Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator untuk merancang gambar, Adobe After Effect untuk merancang video dan MAGIX Music Maker untuk merancang *back sound*.
5. Dalam perancangan *Company Profile The Geek Apple Authorised Reseller* Yogyakarta Berbasis Multimedia *Flash* bahasa pemrograman yang digunakan adalah ActionScript 3.0 yang telah tersedia dalam aplikasi Adobe Flash Profesional. ActionScript 3.0 memberikan fungsi terhadap tombol dan frame sehingga pengguna bias melakukan interaktifitas dengan sistem multimedia.
6. Sebelum aplikasi dipublish dan didistribusikan kepada pengguna, aplikasi Adobe Flash Profesional memungkinkan pengembang sistem untuk melakukan testing terlebih dahulu terhadap sistem multimedia yang telah dibuat. Testing sistem meliputi testing kode pemrograman (*white box testing*) dengan memanfaatkan fitur *debug* yang tersedia dalam Aplikasi Adobe Flash Profesional. Dalam *white box testing* tidak ditemukan kesalahan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *white*

*box testing* berhasil. Kemudian *Testing* tampilan beserta fungsi-fungsi tombol (*black box testing*) Dalam *black box testing* tidak ditemukan kesalahan dari sisi tampilan dan fungsi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *black box testing* berhasil.

7. *Company Profile The Geek Apple Authorised Reseller* Yogyakarta Berbasis Multimedia *Flash* yang telah dipublish menjadi "*The Geek.air*" dapat dijalankan pada perangkat komputer dengan sistem Operasi Microsoft Windows dan Sistem Operasi Mac OS X dengan memanfaatkan aplikasi Adobe AIR.
8. Dari hasil pengujian pengguna (Hasil Kuisisioner pengujian pengguna dapat dilihat pada Halaman Lampiran 1) yang telah diajukan kepada pengguna (*user*), maka dapat diambil kesimpulan, yaitu Secara keseluruhan menurut 68,75% sudah menarik.
9. *Fitur product* dapat digunakan untuk memperoleh informasi mengenai produk-produk yang tersedia di *The Geek*. *Fitur games* dapat dijadikan sarana hiburan saat pengguna menggunakan *Company Profile* Berbasis Multimedia *Flash* ini.

### Saran

Berikut merupakan saran untuk pengembangan lebih lanjut *Company Profile The Geek Apple Authorised Reseller* Yogyakarta Berbasis Multimedia *Flash*:

1. Menambahkan halaman khusus untuk menampilkan video profile *The Geek* agar penyampaian informasi menjadi lebih beragam hanya dengan menggunakan satu sistem.
2. Pengembangan animasi dan ilustrasi musik, untuk meningkatkan daya tarik.
3. Kedepannya hasil akhir dari *Company Profile* Berbasis Multimedia *Flash* ini tidak hanya dijalankan pada perangkat komputer saja, melainkan bisa juga dijalankan pada perangkat *smartphone* berbasis android.

### Daftar Pustaka

- [1] Suyanto, M, "Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing", Yogyakarta: Andi, 2005, hal 21-22
- [2] Sutopo, Ariesto Hadi, "Multimedia Interaktif dengan Flash", Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003, hal 22
- [3] Bambang Eka Purnama, "Konsep Dasar multimedia", Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013, hal. 4
- [4] Binanto, Iwan, "Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya", Yogyakarta: Andi Offset, 2010, hal. 2
- [5] M Suyanto, "Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing", Yogyakarta: Andi Offset, 2005, hal. 255

- [6] M Suyanto, “Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing”, Yogyakarta: Andi Offset, 2005, hal. 261
- [7] Ariesto Hadi Sutopo, “Multimedia Interaktif dengan Flash”, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003, hal. 13
- [8] Iwan Binanto, “Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya”, Yogyakarta: Andi Offset, 2010, hal. 220
- [9] Iwan Binanto, “Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya”, Yogyakarta: Andi Offset, 2010, hal 179 – 181
- [10] M Suyanto, “Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran”, Yogyakarta: Andi Offset, 2004), hal. 103
- [11] M Suyanto, “Analisis dan Desain Multimedia untuk Pemasaran”, Yogyakarta: Andi Offset, 2005, hal. 42 – 43
- [12] Daniel Nababan, “Rancang Bangun Game Puzzle Mud Disaster Untuk Mobile Devices”, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik dan ilmu Komputer Universitas Komputer Unikom Bandung, Bandung, 2012, hal. 9
- [13] Steve Rabin, “Introduction to Game Development, Second Edition”, Charles River Media: Boston, 2010, hal. 36 - 40