

# COMPANY PROFILE FRANCHISE TOKO ECOSWAY

## Farah Deba Istiqomah

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu*

*Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email :farahdeba0111@gmail.com*

## ABSTRAK

*Kemajuan teknologi terutama teknologi informasi pada era sekarang ini begitu pesat. Kemajuan ini untungnya dibarengi dengan semakin terjangkau perangkat yang ditawarkan oleh produsen perangkat tersebut. Dengan demikian masyarakat dapat ikut menikmati teknologi yang ditawarkan dan menggunakannya untuk kepentingan yang berguna bagi mereka.*

*Company Profile perlu dibuat dalam bentuk multimedia interaktif, karena dapat membantu menyampaikan informasi ke masyarakat dan instansi – instansi yang terkait. Dengan hadirnya multimedia dalam pembuatan company profile dapat membantu pekerjaan untuk mempromosikan perusahaan secara lebih lengkap dengan cara mempersentasikannya di hadapan konsumen yang dilaksanakan oleh tim penjualan perusahaan ataupun diberikan kepada konsumen secara langsung, menjadi lebih efisien waktu, mempermudah menyampaikan informasi secara interaktif dan lebih menghemat biaya. Dari berbagai kemudahan – kemudahan yang ada pada company profile dalam bentuk multimedia.*

*Laporan proyek akhir ini akan menguraikan kegiatan dan produk yang dihasilkan pada pembuatan aplikasi ini. Pada tahap akhir akan dijelaskan proses dari pembuatan aplikasi ini.*

**Kata kunci** : Multimedia Interaktif, Franchise Toko Ecosway

## 1. PENDAHULUAN

Pada saat ini, perkembangan Teknologi dan Multimedia mengalami kemajuan yang sangat cepat. Terutama di era globalisasi ini, sebab perkembangan multimedia dan

teknologi akan mempengaruhi aspek lain, baik itu secara langsung ataupun tidak langsung, serta harus berubah mengikuti perkembangan zaman. Dalam dunia usaha, teknologi dan perkembangan multimedia sangat

besar pengaruhnya terhadap kemajuan perusahaan.

Umumnya setiap manusia memiliki imajinasi, baik itu orang dewasa, remaja maupun anak-anak. Bahkan tidak sedikit orang mengekspresikan setiap imajinasinya dalam sebuah karya seperti halnya pembuatan Company Profile yang pada dasarnya memiliki daya tarik tersendiri bagi para konsumen. Company profile yang dimaksud dibuat dan dikemas dalam bentuk multimedia interaktif yang simple dan sederhana agar pesan yang disampaikan dapat dipahami konsumen.

*Company Profile* perlu dibuat dalam bentuk multimedia interaktif, karena dapat membantu menyampaikan informasi ke masyarakat dan instansi – instansi yang terkait. Dengan hadirnya multimedia dalam pembuatan *company profile* dapat membantu pekerjaan untuk mempromosikan perusahaan secara lebih lengkap dengan cara mempersentasikannya di hadapan konsumen yang dilaksanakan oleh tim penjualan perusahaan ataupun diberikan kepada konsumen secara langsung, menjadi lebih efisien waktu, mempermudah menyampaikan informasi secara interaktif dan lebih menghemat biaya. Dari berbagai kemudahan – kemudahan yang ada pada *company profile* dalam bentuk multimedia itu, ternyata ada salah satu perusahaan yang masih belum menggunakan multimedia dalam pembuatan *company profile*.

## 2. METODOLOGI PENGUMPULAN DATA

Dalam penulisan laporan penelitian ini penulis menggunakan

data, informasi dan beberapa metode penelitian dalam pencarian sumber informasi yang dibutuhkan supaya penganalisaan berjalan secara terorganisasi, terencana serta rapi dan tepat pada sasaran yang dibutuhkan.

### 1.6.1 Jenis – Jenis Data

Data yang digunakan untuk menyusun laporan penelitian ini adalah:

Data Primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari sumber penelitian. Data ini berupa informasi mengenai profil perusahaan, serta jenis layanan dan produk perusahaan sumber data ini berasal dari PT. BERJAYA COSWAY INDONESIA

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dengan cara membaca literatur, media cetak, media online, serta buku-buku yang dijadikan sebagai dasar teori serta pelengkap data primer sehingga akan membantu penyusunan laporan penelitian ini.

### 1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penulis melaksanakan dengan cara :

1. Studi Pustaka : dilakukan dengan penelitian kepustakaan guna mendapatkan landasan teori dengan menggunakan hal-hal yang berkaitan dengan metode yang dipakai dan syarat-syarat penerapannya.
2. Observasi : pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti.
3. Wawancara dan survey : pengumpulan data

dengan cara Tanya jawab dengan pihak perusahaan mengenai permasalahan yang akan dipecahkan.

4. Dokumentasi : pengumpulan data berupa dokumen yang berkaitan dengan obyek penelitian, digunakan sebagai pelengkap obyek penelitian.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Print Out Karya



Gambar 3.4 Menu Informasi Umum



Gambar 3.1 Tampilan Loading



Gambar 3.5 Menu Fasilitas



Gambar 3.2 Tampilan Home



Gambar 3.6 Menu Sistem



Gambar 3.3 Tampilan Menu



Gambar 3.7 Menu Produk



Gambar 3.8 Menu Kontak Kami



Gambar 3.9 Tombol Keluar

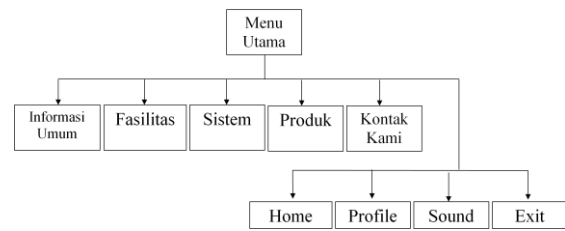


Gambar 3.10 Tampilan Keluar Program

### 3.2 Deskripsi Karya

Judul : Company Profile.....  
 Ukuran : 640x480pixel  
 Media : Company Profile  
 Type File : Windows Projector(\*.exe)  
 Durasi : Size : 3,03 MB

### Konsep program



#### Keterangan :

- Loading, berupa awalan pembuka program.
- Home merupakan tampilan awal masuk ke menu program
- Menu utama terdiri dari :

- Informasi Umum : Berisi tentang informasi umum PT. Berjaya Cosway Indonesia.

- Fasilitas : Berisi tentang fasilitas apa saja yang disediakan oleh PT. Berjaya Cosway Indonesia

- Sistem : Berisi tentang cara memulai bisnis Ecosway Franchise Toko Gratis yang di siapkan PT. Berjaya Cosway Indonesia.

- Produk : Berisi tentang jenis produk, jumlah item produk beserta catalog dan brosur promo.

-Kontak Kami : Berisi tentang keterangan lebih terperinci mengenai PT. Berjaya Cosway Indonesia yang berkaitan dengan Ecosway Franchise Toko Gratis.

- Home : Berisi tentang sekilas pandang tentang PT. Berjaya Cosway.

- Profile : Berisi tentang biodata dan profil pembuat.

- Sound : Berisi tentang sound atau pengaturan musik background. - Exit : Untuk keluar dari program.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Sumber Pustaka**

1. Ariuz, Dony. *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta : Andi Offset. 2009.
2. Koswara, Eko. *Manipulasi Photo dengan Photoshop*. Bekasi : Dunia Komputer. 2010.
3. Machfoedz, Mahmud. *Komunikasi Pemasaran Modern*. Yogyakarta : Cakra Ilmu. 2010.
4. Pujiriyanto. *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta : Andi Offset. 2005
5. Safanayong, Yongki. *Desain Komunikasi Visual*. Jakarta Barat : Arte Intermedia. 2006.
6. Vaughan, Tay (2006). *Multimedia: Making It Work*. Yogyakarta : Andi Offset. 2006.
7. Kusrianto, Adi. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Offset. 2007. Halaman 58.
8. Dwi Budi Harto, Drs, M.Sn. *Desain Identitas Visual*, Semarang : Unnes. 2005.

### **Sumber Pustaka dari Internet**

1. <http://id.cosmotopic.com/559631649-pengertian-multimedia>, diakses pada 18:59 – Selasa, 30 Maret 2010.
2. <http://id.wikipedia.org/wiki/estetika.html> diupdate Tanggal, 23 maret 2010.
3. [http://www.balinter.net/news\\_67\\_teknologi\\_informasi.html](http://www.balinter.net/news_67_teknologi_informasi.html) posting oleh Eddi Harianto, Februari, 19, 2008 - 9:47pm, diakses pada 19:45 20 September 2012.
4. [http://www.itb.ac.id/directory/163\\_Desain\\_komunikasi\\_visual](http://www.itb.ac.id/directory/163_Desain_komunikasi_visual) diakses pada 3 Oktober 2012.