



ARTIKEL PROYEK AKHIR

Perancangan CD Interaktif Company profile CV. Sinar Mulia Semarang

Disusun Oleh:

Nama : Ridwan Aji Purnomo
NIM : A22.2007.01622
Program Studi : Teknik Informatika D3

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG**

2014

ABSTRAK

Laporan Proyek Akhir dengan judul “Perancangan CD Interaktif Company profile CV. Sinar Mulia Semarang” dilaksanakan pada Tanggal 23 Agustus 2013 sampai dengan 18 Februari 2014. Tujuan Proyek Akhir ini adalah membuat suatu pengembangan company profile CV. Sinar Mulia yang diharapkan dapat menjadi alternatif media promosi untuk perusahaan. CD Interaktif Company Profile CV. Sinar Mulia Semarang ini hanya sebagai pelengkap (komplemen) bagi perusahaan agar lebih dikenal masyarakat luas. Company profile ini diharapkan dapat memberi penyegaran terhadap perusahaan dengan tampilan yang lebih menarik guna mengatasi kebosanan terhadap literatur konvensional (*textbook*). Dalam perancangannya, penyusun menggunakan software utama Macromedia Flash Professional 8 dan software bantu Adobe Photoshop CS. Dalam pelaksanaan Proyek Akhir ini penyusun menghasilkan sebuah Program CD Interaktif Company Profile CV. Sinar Mulia Semarang.

Kata Kunci : **Company Profile, CV. Sinar Mulia, Perusahaan**

ABSTRACT

Final Project Report titled "Designing Interactive CD Company Profile of CV. Sinar Mulia Semarang" held on August 23, 2013 until February 18, 2014. The purpose of final project is to create a company profile resume development of CV. Sinar Mulia that expected to be an alternative media campaign for the company. Interactive CD Company Profile of CV. Sinar Mulia Semarang rays only as a complement for the company to be more widely known. This company profile is expected to provide a refresher on the company with a more attractive appearance to the literature in order to overcome the boredom of conventional (*textbook*). In its design, the main constituent of the software using Macromedia Flash Professional 8 and Adobe Photoshop CS software aids. In the implementation of this final project compiler generates an program Interactive CD Company Profile of CV. Sinar Mulia Semarang.

KeyWord : **Company Profile, CV. Sinar Mulia, Company**

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema dan Karya

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Perusahaan menginginkan tujuan pencapaian tanpa mengalami kendala. Diantara tujuan tersebut adalah memperoleh laba, memenangkan persaingan, serta memberikan kepuasan kepada konsumennya. Dalam kenyataannya proses dalam pencapaian tujuan yang telah ditetapkan ternyata bukanlah hal yang mudah untuk dilaksanakan. Perusahaan adalah setiap bentuk badan usaha yang menjalankan setiap jenis usaha yang bersifat tetap dan terus menerus dan dirikan, bekerja, serta berkedudukan dalam wilayah Negara Indonesia untuk tujuan memperoleh keuntungan dan laba. (Kansil 2001:1).

CV. Sinar Mulia adalah perusahaan yang bergerak di kontraktor, elektrik, mekanikal, dan *supplier* yang berlokasi di daerah Jl. Jodipati No.38 RT 003 RW 012 Krobokan Semarang Barat Jawa Tengah. CV. Sinar Mulia pun mengalami kendala dalam tujuan pencapaian, kendala CV. Sinar Mulia yang dialami adalah promosi perusahaan dan pelayanan konsumen. Selama ini CV. Sinar Mulia dalam mempromosikan perusahaan hanya menggunakan brosur dan *flyer*. Faktor sumber daya Teknologi multimedia belum dimaksimalkan oleh CV. Sinar Mulia dalam hal promosi. Dengan melihat CV. Sinar Mulia ini penyusun proyek akhir tertarik untuk bekerja sama dalam hal pembuatan promosi yang berupa *CD Company Profile*.

Perkembangan teknologi multimedia dalam bidang *company profile* memang sangat luar biasa dan jauh berbeda dengan masa awal kehadirannya. Kini teknologi

multimedia, telah banyak digunakan oleh berbagai organisasi untuk mendukung kelancaran usaha, dari sekedar menangani penyampaian informasi sampai ke penyelenggaraan bisnisnya sendiri. Teknologi Multimedia merupakan perpaduan dari teknologi komputer baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan teknologi elektronik, perkembangan serta pemanfaatan teknologi multimedia banyak digunakan hampir diseluruh aspek kegiatan.

Menggunakan *software Macromedia Flash 8 (2005)* yang terkenal unggul dibidang animasi dibantu software lainnya yang berbasis multimedia, penyusun proyek akhir memberanikan diri untuk mencoba membuat sebuah layanan informasi berbentuk CD interaktif dan diharapkan CD interaktif yang berisikan informasi ini nantinya dapat di manfaatkan lebih lanjut oleh pihak yang membutuhkannya.

1.1.2 Pembatasan Masalah

Media *Compact Disk File* untuk CV. Sinar Mulia Berbasis Multimedia ini dibatasi dengan sekilas tentang perusahaan, layanan, galeri, dan kontak CV. Sinar Mulia. Sehingga pembahasan Proyek Akhir ini terfokus pada batasan masalah saja.

1.1.3 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Dalam waktu sekarang ini telah banyak media *company profile* dengan menggunakan multimedia melalui teks, gambar, dan video. Mulai dari *company profile* perusahaan, organisasi hingga *personal*. Dan sekarang ini sangat mudah sekali untuk mendapatkan informasi sebuah organisasi atau personal melalui *internet* atau berupa *Compact Disk*.

Pada awalnya, perkembangan *company profile* organisasi atau personal hanya menggunakan teks berupa kertas ukuran folio yang dijilid dan video yang hanya memberikan sebuah tayangan informasi. Jika dilihat dari media yang digunakannya itu adalah teks dan video yang tanpa interaktif dengan *user* maka informasi yang akan disampaikan kurang menarik. Interaktif yang penulis maksud adalah adanya sebuah timbal balik antara *company profile* dan *user*, dan jika penulis melihat adanya durasi sebuah tayangan video maka *user* hanya melihat tanpa adanya sebuah *action*. Berbeda dengan CD *Company Profile* berbasis multimedia, media ini memberikan sebuah interaksi antara CD *company profile* dan *user*, karena terdapat beberapa tombol untuk membuka tentang sebuah perusahaan yang bisa digunakan tanpa adanya durasi seperti *company profile* berbentuk video.

Dari uraian diatas, penyusun merasa tertarik dalam pembuatan *Company Profile* CV. Sinar Mulia, alasan penyusun merasa tertarik dalam hal ini adalah untuk mengembangkan CV. Sinar Mulia dengan cara memperkenalkan kepada masyarakat luas dengan menggunakan CD interaktif *company profile*. Oleh karena itu penyusun proyek akhir mengangkat judul : ” *PERANCANGAN CD INTERAKTIF COMPANY PROFILE CV. SINAR MULIA SEMARANG* ”.

1.2 Tujuan Pembuatan Proyek Akhir

Tujuan yang hendak dicapai dalam penulisan laporan proyek akhir ini adalah:

- Membuat CD *Company Profile* CV. Sinar Mulia untuk digunakan sebagai media informasi tentang CV. Sinar Mulia kepada klien atau masyarakat

yang akan menggunakan jasa CV. Sinar Mulia.

- Memberikan fasilitas informasi tentang CV. Sinar Mulia kepada sebagian masyarakat dalam bentuk *compact disk*.

1.3 Metodologi Pengumpulan Data

1.3.1 Alat Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung untuk mendapatkan data-data yang diperlukan atau dibutuhkan. Ada beberapa cara yang digunakan didalam melakukan riset dilapangan, yaitu :

a. Wawancara

Cara pengumpulan data dengan mengadakan wawancara atau tanya jawab secara langsung, secara sepihak yang dikerjakan dengan sistematis kepada pemilik CV. Sinar Mulia. Dengan menanyakan tentang sejauh mana promosi perusahaan yang telah dilakukan sebelumnya agar dikenal oleh masyarakat luas. Dan tanggapan dari CV. Sinar Mulia yaitu hanya menggunakan media cetak berupa brosur dan dari mulut ke mulut.

b. Metode Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari dari beberapa *literature* dan buku-buku yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dibahas. Seperti katalog *company profile* dan buku *Mastering ActionScript Macromedia MX 2004*.

1.3.2 Target Audiens

Target audiens dalam pembuatan *company profile* secara demografi dan geografi adalah sebagai berikut:

1. Demografi

-Usia, pada kesempatan ini target yang penyusun proyek akhir inginkan adalah masyarakat yang tergolong berusia 20-50 Tahun. Alasannya karena pada usia tersebut usia dimana setelah lulus sekolah menengah atas dan sudah memiliki pekerjaan.

-Ekonomi, masyarakat yang memiliki tingkat perekonomiannya menengah ke atas, karena CD *company profile* ini dalam penggunaannya menggunakan komputer.

-Pendidikan, masyarakat yang memiliki pendidikan dan bisa mengoperasikan komputer.

2. Geografi

-Wilayah atau area target yang penyusun harapkan adalah wilayah perkotaan dan pedesaan, karena CV. Sinar Mulia adalah perusahaan di bidang jasa dan pengadaan barang sehingga tidak terkecuali pedesaan pun menjadi wilayah pekerjaan CV.Sinar Mulia.

1.3.3 Pemilihan Lokasi

Lokasi yang penulis dapatkan untuk proyek akhir ini adalah : CV. Sinar Mulia di Jl. Jodipati No.38 RT 003 RW 012 Krobokan Semarang Barat Jawa Tengah. Alasan laporan proyek ini memilih CV. Sinar Mulia karena ingin memberikan hasil yang optimal dalam mengembangkan usahanya dengan membuat *Company Profile Berbasis Multimedia*. Sehingga dapat memberikan informasi tentang CV. Sinar Mulia kepada sebagian Organisasi dan

perusahaan yang ingin menggunakan jasa CV. Sinar Mulia atau masyarakat luas.

1.4 Manfaat Proyek Akhir

Pembuatan CV. Sinar Mulia ini diharapkan mampu memberikan informasi bagi pembuat proyek akhir, akademik maupun masyarakat luas.

1.4.1 Bagi Pembuat Proyek Akhir

Mampu menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh dilingkungan akademik serta mampu menambah wawasan pembuat proyek akhir tentang kajian – kajian yang diperoleh diluar lingkungan akademik untuk mendukung pembuatan CV. Sinar Mulia ini.

1.4.2 Bagi Akademik

- a. Dapat dijadikan sebagai salah satu tolak ukur, sampai dimana keberhasilan akademik maupun misi dalam pengembangan proses belajar mengajar.
- b. Untuk menambah literatur perpustakaan dan bahan pertimbangan yang berhubungan dengan penulisan proyek akhir.

1.4.3 Pembaca

Menambah pengetahuan bagi pembaca yang memerlukan, khususnya di bidang multimedia. Bisa di gunakan sebagai bahan referensi dalam hal perusahaan, dan untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang perusahaan CV. Sinar Mulia yang menarik dengan suara dan gambar bergerak (*animation*)

KONSEP BERKARYA / LANDASAN TEORI

2.1 Teori Tema dan Jenis Karya

2.1.1 Teori Tema

Pesatnya perkembangan usaha dibidang property dan kontruksi bangunan, menarik CV. Sinar Mulia untuk ikut bagian dalam mengembangkan usaha ini. Dan mendasari didirikannya CV. Sinar Mulia pada tanggal 28 Agustus 2012. CV. Sinar Mulia berdiri sebagai badan hukum resmi.

Mengandalkan sumber daya manusia yang handal dan berkompeten dibidangnya. CV. Sinar Mulia tumbuh dan berkembang menjadi perusahaan yang berkualitas. CV. Sinar Mulia berharap memberikan pelayanan yang terbaik sesuai dengan keinginan dan harapan klien.

CV. Sinar Mulia adalah perusahaan yang bergerak dibidang pelayanan dan jasa yang berlokasi di Jl. Jodipati No.38 RT 003 RW 012 Krobokan Semarang Barat Jawa Tengah. CV. Sinar Mulia didirikan tanggal 28 Agustus 2012 berdasarkan akta notaris Sugiharto, Sarjan Hukum tanggal 1 Agustus 2012 telah disahkan oleh menteri hukum dan perundang-undangan RI No. C-176.HT.03.01 TH.2000.

2.1.2 Teori Jenis Karya

Teknologi multimedia interaktif dimanfaatkan untuk menampilkan gaya baru dalam memberikan informasi yang lebih efisien untuk dapat diterima dan dipahami. Multimedia merupakan sarana media informasi yang terdiri dari gabungan beberapa elemen yaitu teks, video, gambar diam (*still image*), dan audio.

Jenis karya yang dihasilkan oleh penulis adalah sebuah company profile (media untuk memberikan informasi) yang

berbentuk CD interaktif, karena menurut penulis company profile berbentuk CD merupakan salah satu alat untuk memberikan informasi yang lebih efisien dan banyak informasi yang di dapatkan, dibandingkan dengan media kertas berisi gambar dan teks saja.

2.2 Definisi Multimedia

Dalam industri elektronika, multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch,1996) atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick,1996) atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara,musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk,2002) atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda,2001).

Definisi yang lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hofsetter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri. Jika salah satu

komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti yang luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Jika tidak ada link yang menghadirkan sebuah struktur dan dimensi, maka namanya rak buku, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan kita memilih jalannya suatu tindakan maka itu film, bukan multimedia.

Multimedia adalah suatu media yang terdiri dari beberapa media pendukung dan secara keseluruhan membentuk satu kesatuan media yang saling terkait untuk menambah arti dan manfaat terhadap user dari kegunaan media tersebut. Beberapa stimulus yang dapat dihasilkan dan digunakan diantaranya adalah audio, gambar, grafik, animasi gerak, dan interaksi. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu proses pembelajaran, namun demikian tidaklah mudah mendapatkan kelima bentuk itu dalam satu kesatuan

2.3 Objek-Objek Multimedia

Terdapat lima elemen atau objek yang utama dalam multimedia, yaitu teks, grafik, audio, video, dan animasi. Selain dari itu, interaktifitas juga merupakan sebagian daripada objek yang diperlukan bagi kelengkapan proses komunikasi interaktif menerusi penggunaan multimedia. Setiap objek ini mempunyai peranannya sendiri dalam mewujudkan satu persembahan informasi yang lebih menarik dan berkesan. Berikut merupakan penerangan ringkas setiap objek tersebut dan hubungannya dengan era digital.

2.4 Landasan Estetika / Art yang digunakan dalam Berkarya

Hasil seni rupa memiliki kemampuan untuk menggugah pengalaman estetika yang memberikan kepuasan. Pengalaman estetik ialah pengalaman

yang terbentuk ketika perhatian diarahkan kepada serapan indera rupa (sense of perception). Dengan kata lain, suatu pengalaman “estetik” dapat terjadi selama pengalaman itu dituntun atau dikendalikan oleh serapan indera penglihat.

Pengalaman estetik tidak identik dengan penginderaan, jika dengan istilah ini dimaksudkan semata-mata perangsangan indera oleh stimulasi dari luar. Dalam pengalaman estetik terdapat pula berbagai proses psikofisis seperti khayalan, ingatan, emosi, penalaran, konasi (berhubungan dengan kehendak atau kecenderungan dan penolakan) dan kinesis.

Sebuah hasil seni rupa dikatakan menggugah pengalaman estetik yang memuaskan apabila dalam penyerapan hasil itu :

- a. Merupakan ungkapan, peasaan dan gagasan (konsep, pikiran atau khayalan) dengan cara pengungkapan yang mengena
- b. Menampilkan berbagai unsure serapan yang membentuk keselarasan dan kebulatan yang padu
- c. Merupakan bentuk yang sesuai dengan fungsi-fungsi

2.5 Landasan TI/ Pemograman

Dengan perkembangan perangkat lunak atau software seperti sekarang ini. Khususnya perangkat lunak yang menunjang untuk membuat aplikasi multimedia sudah banyak dijumpai. Dengan adanya alasan tersebut maka sebuah perangkat lunak dituntut untuk dapat berinteraksi dengan pemakai, yang mempunyai tingkat kesulitan dan kesalahan yang sedikit dan dapat membantu pemakai dalam suatu persoalan dengan hasil yang diinginkan, dapat menimbulkan rasa puas, tertarik

dan rasa ingin mengetahui dan mempelajari perangkat lunak aplikasi tersebut. Sebagai contoh bagi seorang pemakai komputer pemula yang menggunakan sebuah perangkat lunak aplikasi dengan antarmuka sistem operasi DOS, akan mengalami banyak kesulitan dalam mengoperasikannya karena pemakai di tuntut untuk dapat menghafal dan memahami berbagai macam perintah yang digunakan.

2.6 Konsep Interaksi Manusia Dan Komputer

Untuk membuat tampilan yang menarik, memang tidak senantiasa mudah. Seorang perancang tampilan selain harus mempunyai jiwa seni yang memadai, ia pun juga harus mengerti selera pengguna secara umum. Dalam hal ini dapat diterapkan pada aplikasi yang dibuat, sebagai contoh penggunaan symbol – symbol obyek, atau ikon, memang tidak ada standarnya, dan biasanya disesuaikan dengan kreatifitas perancangnya dan dapat ditangkap bagi pengguna.

2.7 Desain

Desain multimedia interaktif dipelajari dalam konteks tampilan dan pelengkap desain, bukan interaksi manusia dengan komputer. Animasi dipelajari dalam konteks penciptaan gerak yang menarik, bukan untuk bertutur dan bercerita. Cakupan wilayah kreatif desain multimedia interaktif diantaranya meliputi: animasi 3D, dan *motion graphic*, fotografi, sinetron, audio visual, program televisi, *bumper out* dan *bumper in* acara televisi, film dokumenter, film layar lebar, video klip, web desain, dan CD interaktif.

METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Pemilihan Alat dan Bahan

Sebelum membuat program *company profile*, perlu dilakukan beberapa tahapan pembuatan program supaya hasil program yang dibuat akan lebih berhasil dan bermanfaat. Adapun tujuan tahap – tahap dalam penyusunan suatu program adalah untuk mempermudah penyusunan program dan pengembangan.

3.1.1 Spesifikasi Kebutuhan Alat

a. Perangkat Lunak

Dalam perancangan Company Profile berbasis multimedia CV. Sinar Mulia ini, sistem operasi yang digunakan adalah *Windows Xp 2 System type 32-bit Operating System*. Sedangkan dalam pengolahan elemen–elemen multimediana menggunakan program pengolah gambar dan pengolah animasi.

b. Perangkat Keras

Perangkat keras (*hardware*) adalah peralatan pada sistem komputer secara fisik. Dalam pembuatan *company profile* CV. Sinar Mulia ini di butuhkan perangkat keras dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1) *Processor*
- 2) *RAM (Random Memori Access)*
- 3) Monitor
- 4) *VGA*
- 5) *CD ROM*
- 6) *Speaker* atau *Headphone*
Mouse

3.1.2 Pemilihan Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan *company profile* ini terdiri dari beberapa format. Selain itu bahan yang digunakan telah disesuaikan dengan kebutuhan untuk memperhemat waktu pembuatan pembelajaran ini.

- a) Audio
- b) Gambar.
- c) Teks
- d) Animasi
- e) Image

3.2 Teknik dan Prosedur Berkarya

Dalam pembuatan Proyek Akhir ini penyusun proyek akhir mengawali dengan melakukan beberapa proses di antaranya adalah :

1. Merencanakan ide dalam pembuatan *company profile* dengan cara menentukan objek dan konsep.
2. Melakukan survey ke CV. Sinar Mulia
3. Mengunjungi situs-situs website yang berhubungan dengan *company profile* sehingga penulis bisa menjadikan referensi.
4. Memperkaya kreatifitas desain dengan mencari inspirasi pada model-model *company profile* yang telah ada di pasaran.
5. Mengumpulkan data yang berkaitan dengan *company profile*.
6. Sebelum melakukan pembuatan *company profile*, diperlukan struktur file (rancangan) untuk mempermudah proses selanjutnya. Dalam hal ini penulis menggunakan manfaat dari piranti bantu sederhana yaitu sebuah piranti yang dapat digunakan untuk mendokumentasikan dan menjelaskan struktur aplikasi

program yang dibuat berupa *Mapping* (pemetaan). Dengan adanya *mapping* di harapkan akan mempermudah dalam menerangkan objek dan aplikasi program yang dibuat.

3.3 Story Board

Dalam pembuatan *Compact Disk* interaktif penulis terlebih dahulu membuat rancangan keseluruhan dari *opening* sampai *closing*. Dengan isian sebagai berikut:

- No., merupakan nomor urut agar mudah dalam pengidentifikasian masalah.
- *Subject*, adalah rancangan tampilan.
- Audio/Video, merupakan efek gambar dan suara yang terdapat pada setiap *event*.

HASIL KARYA

4.1 Deskripsi Karya

Animasi teks muncul di atas dan bawah panggung. Kemudian muncul logo CV. Sinar Mulia dengan animasi warna alpha, dan diteruskan dengan animasi empat buah kotak, animasi kotak panjang dan teks tombol yang muncul satu per satu dari arah kanan panggung kekiri panggung, berakhirnya animasi ini di lanjutkan dengan munculnya logo CV. Sinar Mulia, tombol *sound on off*.

4.2 Analisis Karya

Karya ini dibuat dengan menggunakan *software Macromedia Flash* sepenuhnya. Penulis menganimasikan dari arah kiri dan kanan, maknanya bertujuan untuk menyatukan golongan. Agar *company profile* ini bisa memberikan informasi untuk semua golongan. Penyusun memakai kotak persegi dalam animasi ini karena kotak memiliki makna sebagai

bentuk yang mempersentasikan yang kokoh dan kuat.

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penyusunan Proyek Akhir mengenai CV. Sinar Mulia, penyusun proyek akhir dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

Dijadikan media tambahan untuk promosi CV. Sinar Mulia yang awal hanya menggunakan media cetak berupa brosur dan *company profile* yang dijilid ukuran F4. Dengan adanya