

## **COMPANY PROFILE AKADEMI KESEHATAN ASIH HUSADA**

Septian Rendy Iriyanto

Jurusan Teknik Informatika – DIII,  
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

### **ABSTRAK**

Perkembangan di dunia kesehatan saat ini begitu pesat, dikarenakan banyak peluang pekerjaan di bidang ini yang masih banyak di butuhkan di rumah sakit, rumah bersalin, apotik dan lain sebagainya. Akademi Kesehatan Asih Husada Semarang adalah sebuah institusi akademi yang bergerak di bidang kesehatan keperawatan dan kebidanan di daerah semarang. Sudah semakin banyak institusi pendidikan di bidang kesehatan di daerah semarang ini yang membuat persaingan di Akademi Kesehatan sangat ketat, maka dari itu dibutuhkannya suatu alat media promosi untuk memperkecil persaingan diantaranya. Untuk media promosi di Akademi Kesehatan Asih Husada Semarang sendiri sebenarnya sudah ada seperti booklet, pamphlet, poster dan lain sebagainya. Oleh karena itu penulis membuat media promosi Company Profile berbasis android. Aplikasi ini diterapkan di smartphone dengan operating system android. Karena di jaman sekarang handphone pintar ini masih banyak diminati oleh anak muda dan dengan sasaran dari Akademi sendiri adalah anak muda yang ingin meneruskan pendidikannya di bidang kesehatan. Company profile ini dibuat menggunakan Software Adobe Flash CS6 dengan action script 3, karena software ini yang sangat mendukung pembuatan aplikasi android dengan tambahan animasi – animasi bergerak serta tambahan audio untuk pendukung Company profile ini. Dengan dibuatnya company profile Akademi Kesehatan Asih Husada Semarang ini bisa membantu mempromosikan institusi pendidikannya.

**Kata Kunci:** Company Profile Akademi Kesehatan Asih Husada Semarang

## **ABSTRACT**

*Progress in medicine now is so fast, due to many job opportunities in this field are most needed at hospitals, maternity homes, pharmacy and others. Husada Semarang medical academy as an institution was operating at the academy of midwifery in the nurses' health and Semarang. Is a lot of educational institutions in the health field in these that make the Semarang competition in medical academy, very strictly therefore it is an instrument to promote dibutuhkannya media to minimize competition among others. For the promotion of health academy Asih Husada Semarang own actually existing as booklets, the pamphlet posters and others. Hence writers make media promotion company profile on the androids. The application is applied in the smartphone with operating system android. Because now the smart cell phone is still much in demand by young children and with the target of the academy itself is a young child who want to continue pendidikannya in the field of health. Company profile is made using adobe flash software cs6 action the script with 3, because this software that supports making the android application with additional animation move as well as additional audio to supporters this profile company. With his company profile of the academy health Asih of Husada Semarang this can help promote pendidikannya institutions*

**Keywords :** *Company profile health academy Asih of Husada Semarang*

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Akademi Kesehatan Asih Husada merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang bergerak di bidang kesehatan. Akademi kesehatan ini diawali dengan Akademi Keperawatan Asih Husada yang berdiri sejak April 1985. Saat ini lembaga kesehatan ini berada dibawah naungan penyelenggara Yayasan Kesehatan Jiwa Puri Asih berkedudukan di Semarang. Bentuk pendidikan yang ditawarkan adalah Program Studi D-III Keperawatan dan D-III Kebidanan. Kampus berlokasi di Jalan Mucharom Nomor 1 Tegalkangkung Semarang.

Sehubungan dengan banyaknya akademi kesehatan yang makin menjamur saat ini,

Akademi Kesehatan Asih Husada tentunya membutuhkan media informasi. Hal ini bertujuan supaya Akademi Kesehatan Asih Husada semakin di kenal masyarakat baik di salam maupun di luar kota dan mampu bersaing dengan lembaga pendidikan kesehatan lainnya.

Di era global seperti saat ini, informasi adalah hal yang sangat dibutuhkan oleh khalayak umum. Penyampaian informasi atau promosi sangat menunjang bagi kemajuan suatu institusi. Dengan adanya informasi, masyarakat dapat mengetahui profil dan citra dari suatu lembaga. Maka dari itu, diperlukan suatu sarana promosi supaya masyarakat lebih tertarik untuk bergabung serta

menambah daya pikat bagi mitra usaha.

Ada beberapa media promosi yang sudah dapat diketahui dengan mudah, seperti *company profile*, banner, pamlet, poster, dan masih banyak lagi. Salah satu media promosi yang sedang naik daun adalah *company profile*. *Company Profile* adalah merupakan salah satu media *Public Relations* yang merepresentasikan sebuah perusahaan (organisasi). Produk *Public Relations* ini berisi gambaran umum perusahaan, di mana perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya disesuaikan dengan kepentingan publik sasaran.

Pada saat ini, Akademi Kesehatan Asih Husada sudah mempunyai beberapa media promosi, diantaranya booklet, brosur, spanduk, dan banner. Bookletnya sendiri masih dalam bentuk sederhana dengan template yang konvensional, demikian pula dengan bookletnya. Akademi Kesehatan Asih Husada dalam mempromosikan lembaganya dihadapkan pada suatu masalah yakni banyaknya masyarakat yang belum mengetahui profil Akademi Kesehatan Asih Husada secara lengkap. Untuk itu, dibutuhkan suatu media informasi yang dapat membantu Akademi Kesehatan Asih Husada mempromosikan institusinya secara lengkap, cepat, dan mudah. Sehingga masyarakat bisa memperoleh informasi

dengan cepat dan mudah.

Sebagai solusi untuk menjawab masalah tersebut, Adobe Flash Player CS6 Action Script 3 adalah software yang memungkinkan untuk digunakan. Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan *company profile* semakin berkembang. Dengan Adobe Flash Player CS6 Action Script 3 *company profile* dapat di jalankan di media komputer dan di dalamnya terdapat animasi sehingga *company profile* menjadi semakin menarik. Akademi Kesehatan Asih Husada ingin mempermudah dalam memperkenalkan perusahaanya dan produknya dengan membuat *company profile*.

Untuk itu penulis ingin membuat aplikasi *Company Profile* berbasis android yang bermanfaat bagi Institusi sebagai media promosi yang sebelumnya hanya menggunakan selebaran brosur dan untuk menarik konsumen khususnya para siswa sekolah menengah atas atau sederajat untuk bergabung ke dalam Akademi Kesehatan Asih Husada Semarang yang akan di bahas dalam laporan ini yang berjudul “*Company Profile* Akademi Kesehatan Asih Husada Semarang”

## 1.2 Rumusan Masalah

- 1 Media Promosi di Akademi Kesehatan Asih Husada Masih sangat terbatas
- 2 Kurang penyampaian mengenai aplikasi android Company Profile kepada konsumen, terutama

siswa sekolah menengah atas.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk mencegah terlalu luasnya materi pembahasan, maka perlu adanya suatu pembatasan masalah. Dalam Tugas Akhir kali ini, juga terdapat batasan-batasan masalah, yaitu untuk membantu Akademi Kesehatan Asih Husada Semarang dalam mempromosikan kampusnya dengan menggunakan *company profile* dengan software developer Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, CorelDRAW X5, Cool Edit Pro

### 1.4 Metode Pengambilan data

#### a. Interview

Yaitu cara pengumpulan data dengan menggunakan wawancara secara langsung kepada yang mempunyai peran di Akademi Kesehatan Asih Husada Semarang dengan tujuan mendapatkan informasi lengkap.

#### b. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung di lapangan. Penulis melakukan pengamatan terhadap Akademi Kesehatan Asih Husada Semarang meliputi segala aspek yang dibutuhkan dalam pembuatan proyek ini.

#### c. Dokumentasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara pengumpulan file-file foto, logo dan data-data berupa text dari pegawai

atau staff di Akkes Asih Husada Semarang. Semua hasil data yang terkumpul kemudian akan diaplikasikan ke dalam proses pembuatan produk *Company Profile*.

#### d. Daftar Pustaka atau Literatur

Merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mencari informasi teknik-teknik membuat animasi.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Teori Tema

#### 2.1.1 Sejarah

Akademi Kesehatan Asih Husada Semarang yang sekarang ini ada, diawali dengan Akademi Perawat Asih Husada Semarang yang berdiri sejak april 1995 dengan ijin Operasional dari Departemen Kesehatan RI Nomor : HK.06.1.1.1124 serta dibawah Yayasan Kesehatan Jiwa Puri Asih Semarang dengan Akta Notaris Nomor 280 tanggal 24 September 1993. Keberadaan Akademi Keperawatan Asih Husada Semarang ini tidak bisa dilepaskan dari peran serta pemrakarsa untuk mendirikan pendidikan kesehatan tersebut yaitu : Dr. Achmad Hardiman, SpKj.,MARS; I Made Sudiarsa, Bsc,SKM; Hj. Siti Rochjani, S.Pd,S.Kep,Ners

### 2.2 Teori Karya

#### 2.2.1 Pengertian Media Interaktif

Tentang Media Interaktif Berdasarkan penjelasan pada jenis-jenis media pembelajaran, bahwa

Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2002:33) mengelompokkan media interaktif merupakan kelompok pilihan media teknologi mutakhir. Media teknologi mutakhir sendiri dibedakan menjadi (1) media berbasis telekomunikasi, misal *teleconference*, kuliah jarak jauh, dan (2) media berbasis mikroprosesor, misal *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelegen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

### 2.2.2 Pengertian Promosi

Promosi menurut beberapa ahli dalam buku karangan Freddy Rangkuti (2009: 49-50) adalah kegiatan perusahaan yang menyebarkan arus informasi agar konsumen terus mengingatnya sehingga timbul keinginan konsumen untuk mencoba dan membeli produk perusahaan.

## 2.3 Software yang disukai

### 2.3.1 Adobe Flash Profesional CS6

Adobe Flash Professional CS5 merupakan salah satu program animasi 2D vektor yang sangat digemari oleh para Animator. Dalam perkembangannya, program Adobe Flash Pro melakukan banyak penyempurnaan pada setiap versinya. Program Adobe Flash Pro versi CS5.5 ini, menampilkan beberapa fitur baru yang membuat Adobe Flash semakin canggih untuk urusan animasi 2D berbasis vektor.

### 2.3.2 CorelDraw X5

CorelDraw adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah

perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terbarunya, CorelDRAW X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008.

CorelDRAW pada awalnya dikembangkan untuk sistem operasi Windows 2000 dan seterusnya. Versi CorelDRAW untuk Linux dan MacOS pernah dikembangkan, namun dihentikan karena tingkat penjualannya rendah.

### 2.3.3 Adobe Photoshop CS6

Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi duabelas adalah Adobe Photoshop CS5, dan versi yang terakhir (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6.

## 2.4 Definisi Storyboard

Pengertian *storyboard* Menurut Halas ( dalam Sutopo, 2003: 36) merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita. *Storyboard* adalah serangkaian

sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. *Storyboard* merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk dan gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya.

### 3. METODE PENCIPTAAN KARYA

#### 2.1 Pemilihan Alat dan Bahan

##### 2.1.1 Identifikasi Perangkat Keras

- a. Komputer
- b. Software

##### 2.1.2 Identifikasi Perangkat Lunak

- a. Adobe Flash Pro CS6
- b. CorelDraw X5
- c. Adobe Photoshop CS6

#### 2.2 Pemilihan Bahan

Bahan – bahan yang digunakan dalam pembuatan company profile ini terdiri dari beberapa format file dan disesuaikan dengan kebutuhan yang akan ditampilkan seperti animasi dan audio dengan bentuk aplikasi android. Adapun bahan sekunder yang berisi tentang metode dan teknik perancangan iklan didapat dari buku maupun internet.

##### 2.3 Proses Berkarya

- a. Pra Produksi
- b. Produksi
- c. Pasca Produksi

## 4. HASIL KARYA

### 4.1 Screenshoot



### 4.2 Diskripsi Karya

Media Company Profile ini mempunyai resolusi 1024x600 pixel. Media Company Profile ini dibuat *fullscreen*. Media company profile ini menggunakan format Android, dengan tujuan lebih menarik dari yang biasanya hanya menggunakan desktop ataupun power point biasa.

### 4.3 Analisis Karya

Company profile ini menjelaskan tentang keseluruhan informasi yang ada di kampus dengan tampilan animasi dan gabungan audio yang di tampilkan dalam sebuah aplikasi di android.

### 4.4 Tutorial Karya

Untuk membuat company profile ada beberapa animasi serta tampilan yang menarik agar konsumen lebih tertarik

## 5. Kesimpulan

### 5.1 Kesimpulan

Dalam penyusunan Proyek Akhir yang berupa “Company Profile Akademi Kesehatan Asih Husada

Semarang” ini penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Company Profile ini berisi tentang keseluruhan informasi yang ada di Akademi Kesehatan Asih Husada.
2. Company Profile ini menggunakan animasi dan berbasis android agar menarik pengguna untuk bergabung di Akademi Kesehatan Asih Husada. Memberikan kemudahan terhadap Akademi Kesehatan Asih Husada untuk mempromosikan institusinya.

## 5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan Company Profile Akademi Kesehatan Asih Husada ini belumlah sempurna, maka dari itu dibutuhkan saran untuk menunjang dalam pembuatannya, adapun saran sebagai berikut :

1. Lebih memperjelas keterangan – keterangan dari setiap fasilitas yang ditunjukkan.
2. Menghasilkan tampilan yang sangat interaktif diperlukan ide – ide yang sangat kreatif dan untuk lebih menarik pengguna agar dapat bergabung di kampus Akademi Kesehatan Asih Husada.

Untuk hasil yang maksimal diberi audio tentang lagu hymne Akademi Kesehatan Asih Husada.

## 6. Daftar pustaka

Anwar L.Ph., Wadjiz, 1980, Filsafat Estetika, Nur Cahaya, Yogyakarta.  
Schmitt, Bernd, dan Alex Simonson, Marketing Aesthetics, Free Press, New York, 1997  
Endang Endratman, S.T., 2008, Tips & Trick Graphic Design. Jakarta

Anwar L.Ph. (1980). In *Filsafat Estetika*. Yogyakarta  
Hendratman, Hendi dan Robby. (2012). *The Magic of 3D Studio Max*. Yogyakarta:

Informatika.

Hendratman, Hendi. (2012). *The magic of After Effects*. Yogyakarta: Informatika.

Hofstetter. (2001). *Multimedia Literacy*. Third Edition. McGraw-Hill, Irwin.

Kasali, Rhenald. (1992). *Manajemen Periklanan Konsep dan Aplikasinya di*

*Indonesia*. Jakarta : Pustaka

Utama Grafiti

Kotler, Philip. (2002). *Marketing Management, Millenium Edition*.

New Jersey :

Pearson Costum Publishing

Murphy, John and Michael Rowe. (1998). *How to Design Trademarks and Logos*.

Book, N. L.

Schmitt, Bernd and Alex Simonson. (1997). *Marketing Aesthetics*. New York.

Rangkuti, Freddy. (2009). *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus*