

COMPANY PROFILE BERBASIS ANDROID TELEVISI KAMPUS UDINUS (TVKU)

Fergan Yonanza Setyawan, Teknik Informatika-D3

Universitas Dian Nuswantoro Semarang

ABSTRAK

Company profile sering digunakan untuk media promosi periklanan zaman sekarang walau masih sedikit penggunaannya, ilmu dengan mempelajari perhitungan dasar. TVKU mulai memosisikan diri sebagai stasiun televisi lokal Semarang, dari sebelumnya televisi komunitas yang terbatas di kalangan kampus saja. Kanal frekuensi pun ditingkatkan menjadi 49 UHF sehingga lebih stabil dan jernih. Didukung dengan teknisi yang berpengalaman, menjadikan TVKU sebagai televisi lokal satu-satunya di Semarang yang didirikan oleh kelompok mahasiswa kampus. TVKU saat ini memiliki dua jaringan siaran, yakni dari RTV dan juga media lokal terbesar dan pertama di Jawa Tengah, Harian Suara Merdeka mulai tahun 2011 bekerjasama dengan TVKU untuk menyiarkan berbagai konten lokal yang disiapkan oleh Suara Merdeka sebagai wadah aspirasi pembaca harian itu dan masyarakat Jawa Tengah. Dalam Proyek Akhir yang berjudul “Company Profile Berbasis Android Televisi Kampus Udinus (TVKU)”, penulis menginovasi konsep penyampaian dan promosi dengan menggunakan Company Profile dalam aplikasi berbasis Adobe Flash CS6 yang memadukan gambar, audio dan animasi untuk konten yang lebih menarik.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Company profile (profil perusahaan) adalah laporan yang memberikan gambaran tentang sejarah, status saat ini, dan tujuan masa depan sebuah bisnis. Kegunaan dan manfaat dari *company profile* sangat banyak salah satunya yaitu sebagai alat marketing untuk memperoleh klien, dan disetiap manfaat dan kegunaannya nanti dipengaruhi oleh bentuk desain dan

kelengkapan data. Sehingga pada dasarnya *company profile* yang menariklah yang akan banyak pengunjung/klien, baik menarik dari segi image maupun tulisan.

Televisi Kampus Universitas Dian Nuswantoro (TVKU) merupakan stasiun televisi lokal yang berdiri dan mengudara di Semarang, Jawa Tengah. Dengan berbekal Surat

Keputusan Gubernur Jawa Tengah No. 483/116/2003 tanggal 13 September 2003. Pada awalnya TVKU hanya terbatas di kalangan kampus saja dengan menempati frekuensi awal 21 dan 23 UHF. Seiring berjalanya waktu TVKU mulai menempatkan diri sebagai televisi lokal Semarang, frekuensinya pun di tingkatkan menjadi 49 UHF sehingga lebih stabil dan jernih.

Multimedia yang digunakan untuk membuat suatu gambar gerak dengan efek 2D yaitu dengan *software* Adobe Flash CS6 yang dinilai sangat dipercaya untuk berkarya pembuatan *Company Profile* tentang Televisi.

Dengan memanfaatkan informasi dan gambar gerak dengan efek 2D, dapat membuat suatu karya yang dinilai layak untuk dikembangkan. Dengan menggabungkan antara tema dan karya dapat menghasilkan suatu *Company Profile* tentang TVKU yang dapat dilihat oleh berbagai kalangan umum dengan menggunakan *smartphone* untuk mengetahui informasi tentang TVKU. Dari uraian diatas maka, penulis mengangkat judul “*Company Profile*

Berbasis Android Televisi Kampus UDINUS (TVKU).

1.2 Rumusan Masalah

Karena minimnya media promosi pada TVKU, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana menunjang upaya promosi melalui pembuatan *company profile* TVKU berbasis android agar semakin mudah di akses dan di gunakan oleh marketing maupun masyarakat luas melalui aplikasi mobile.

1.3 Tujuan

- a. Membuat *company profile* yang dapat berjalan diatas perangkat *smartphone* berbasis android.
- b. Memudahkan marketing TVKU dalam pemasaran dan masyarakat luas untuk mengakses informasi mengenai seputar TVKU.

2. Landasan Teori

2.1 Company Profile

Company profile (Profil perusahaan) adalah laporan yang memberikan gambaran tentang sejarah, status saat ini, dan tujuan masa depan sebuah bisnis. Sebuah profil perusahaan bisnis dapat sesingkat satu halaman, atau mengandung data yang cukup untuk mengisi beberapa halaman.

Walaupun ada sejumlah format yang berbeda yang digunakan menyusun sebuah profil, ada beberapa jenis informasi penting yang wajib disertakan. Seperti informasi kontak, sejarah, statistik umum, dan rencana masa depan bisnis.

2.2 Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia Game.

Media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses-proses selanjutnya. Pengguna akan mendapatkan informasi atau umpan balik sesuai dengan aksi atau navigasi yang dipilih, informasi tersebut menggunakan berbagai bentuk format

data seperti teks, gambar, audio, video, simulasi dan lain-lain.

2.3 Adobe Flash CS6

Adobe Flash CS 6 adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.

2.4 Android

Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

Secara umum Android adalah platform yang terbuka (Open Source) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai piranti bergerak.

Perkembangan Android dari tahun 2009 – 2014:

1. Android versi 1.1
2. Android versi 1.5 (Cupcake)
3. Android versi 1.6 (Donut)
4. Android versi 2.0/2.1 (Eclair)
5. Android versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt)
6. Android versi 2.3 (Gingerbread)
7. Android versi 3.0/3.1 (Honeycomb)
8. Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich)
9. Android versi 4.1 (Jelly Bean)
10. Android versi 4.4 (KitKat)

11. Android versi 5.0 (Lollipop)

3. Metode Penciptaan Karya

Dalam pembuatan *company profile* berbasis android ini terdapat beberapa tahapan yang harus diperhatikan dan dilakukan, antara lain yaitu :

1. Analisa *Company Profile*

Menentukan konsep yang akan digunakan dalam pembuatan *Company Profile* berbasis android. Konsep merupakan suatu abstraksi yang menggambarkan ciri – ciri umum sekelompok objek, peristiwa atau fenomena lainnya.

2. Equipment Check

Menyiapkan dan memeriksa peralatan yang akan digunakan, sehingga akan tahu kelebihan dan kekurangan peralatan, baik hardware maupun software.

3. Modelling

Membuat model tampilan yang akan digunakan dalam *Company Profile*. Model *Company Profile* harus dibuat dengan sedetail – detailnya aktual dengan apa yang ada di TVKU agar orang yang melihat tertarik dengan apa yang

dijelaskan dalam *Company Profile* tersebut.

4. Penyusunan Storyline dan Storyboard

Menyusun proses dan penggambaran visual yang akan dianimasikan, yaitu perancangan dari setiap scene dari awal hingga akhir. Agar proses dalam membuat *Company Profile* berbasis android menjadi menarik harus membuat sketsa alur / proses.

5. Animating

Membuat animasi gerakan. Dalam tahap ini tampilan yang sudah dibuat dan dirancang kemudian diberi gerakan – gerakan sesuai keinginan pembuat agar menarik.

4. Hasil Karya

Print Out Hasil Karya



Gambar 4.1 Copyright Penulis



Gambar 4.2 Logo UDINUS



Gambar 4.3 Logo TVKU



Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang penulis peroleh dari pembuatan proyek akhir ini adalah :

1. Video *company profile* ini berisi tentang semua informasi yang mengenai tentang TVKU (Televisi Kampus UDINUS) .
2. Video *company profile* TVKU dapat dijadikan alternatif lain atau pilihan lain dalam mempromosikan perusahaan atau instansi selain menggunakan baliho, iklan, brosur, dll.

5.2 Saran

Saran penulis kepada pembaca agar proyek akhir ini dapat menjadi panduan dan inspirasi yang terus dikembangkan :

1. Dalam pembuatan video *company profile* ini akan menarik minat masyarakat untuk menggunakan aplikasi ini apabila dalam pembuatan diperbanyak tampilan animasinya.
2. Dalam proses pembuatan video *company profile* yang berbasis android ini hendaknya berhati-hati dalam memasukkan action script, karena kurang tanda baca saja maka aplikasi tidak akan mau bekerja.
3. Dalam pembuatan video *company profile* ini informasi yang disampaikan harus sesuai dengan prosedur yang sudah ada.