

DESAIN DAN IMPLEMENTASI COMPANY PROFILE BERBASIS WEB MENGUNAKAN ADOBE FLASH 8.0 PADA RJS DIGITAL PRINTING

Oktandia Cahyo Widodo ¹⁾, Dwi Safiroh Utsalina ²⁾

Program Studi Sistem Informasi STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang
ockta_yk@yahoo.co.id¹⁾, utsalina@gmail.com²⁾

Abstract

Interactive multimedia is widely used to make the company profile, animation, games, sketches and others. The author chose an interactive company profile because on Information Technology, an interactive multimedia become a trend for many companies and other institutions as a visualization media profile, the work result and their files. one of Multimedia functions is the media to give information. Its to promote some goods or services to another company. RJS Digital Printing is a company engaged in the field of company printing, many products have generated by company printing, now RJS Digital Printing is growing in their business. Therefore, to maintain existing customers and new customers, we need a media that can introduce the capacity and quality of the company to the businessman to make a cooperation in the digital printing. After analyzing the problems of digital printing, the authors has an initiative to create a company profile, it is an interactive web that used to make a cooperation with another company. Hopefully, by using this strategy would make a company to be grow up and would minimize a promotion costs.

Keywords: Interactive Multimedia, Company Profile Interactive, flash web

Abstrak

Multimedia interaktif banyak digunakan untuk membuat profil perusahaan, animasi, permainan, sketsa, dan lain-lain. Penulis memilih profil perusahaan interaktif karena di bidang Teknologi Informasi, multimedia interaktif menjadi tren bagi banyak perusahaan dan lembaga lain sebagai media visualisasi profil, hasil kerja, dan file mereka. Salah satu fungsi multimedia adalah sebagai media penyampaian informasi. Tujuannya adalah untuk mempromosikan barang atau jasa kepada perusahaan lain. RJS Digital Printing adalah perusahaan yang bergerak di bidang percetakan perusahaan. Banyak produk telah dihasilkan oleh percetakan perusahaan, dan kini RJS Digital Printing sedang berkembang pesat. Oleh karena itu, untuk mempertahankan pelanggan yang sudah ada dan menarik pelanggan baru, dibutuhkan media yang dapat memperkenalkan kapasitas dan kualitas perusahaan kepada para pebisnis untuk menjalin kerja sama di bidang percetakan digital. Setelah menganalisis permasalahan percetakan digital, penulis berinisiatif untuk membuat profil perusahaan, yaitu web interaktif yang digunakan untuk menjalin kerja sama dengan perusahaan lain. Diharapkan, dengan menggunakan strategi ini dapat membantu perusahaan untuk berkembang dan meminimalkan biaya promosi.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Profil Perusahaan Interaktif, web flash

PENDAHULUAN

Dewasa ini, multimedia interaktif banyak digunakan untuk membuat *Company Profile*, animasi, *game*, sketsa dan lain-lain. Penulis memilih interaktif *company profile* karena seiring perkembangan *IT (Information Technology)*, multimedia interaktif menjadi tren bagi banyak perusahaan maupun instansi lainnya sebagai media visualisasi profil, hasil karya, maupun koleksi mereka.

Multimedia dapat diartikan sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi dan berinteraksi dengan aplikasi tersebut.

Dalam definisi ini terkandung beberapa komponen penting multimedia yaitu harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita, harus ada *link* yang menghubungkan kita dengan informasi, harus ada alat navigasi yang memandu kita. Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi serta ide kita sendiri.

Fungsi Multimedia salah satunya adalah sebagai media penyampaian informasi yaitu sebagai alat promosi untuk memasarkan suatu barang atau jasa pada sebuah perusahaan. Multimedia mempunyai beberapa bentuk atau jenis sebagai media penyampaian diantaranya multimedia

berbasis *web* interaktif, multimedia berbasis *movie*, dan Multimedia berbasis CD Interaktif. Multimedia termasuk media yang mudah dimengerti oleh setiap kalangan dibandingkan media brosur karena multimedia merupakan gabungan atau kombinasi dari teks, suara, gambar, animasi dan video.

RJS Digital Printing yang bertempat di Jl. LA. Sucipto 458 Malang merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang advertising atau media cetak. RJS Digital Printing didirikan pada 12 Mei 2010. RJS Digital Printing adalah perusahaan yang membantu memecahkan masalah tentang advertising untuk di berbagai bidang seperti bisnis, pemerintahan, lembaga pendidikan, dll. Misalnya, membuat sebuah brosur untuk lembaga pendidikan, membuat majalah pemerintah kota malang, dan lain sebagainya.

Permasalahan yang terjadi pada team marketing RJS Digital Printing yaitu perlu adanya publikasi kepada masyarakat terutama instansi-instansi dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran yang jelas dan menarik. Awalnya tim marketing RJS Digital Printing membuat proposal atau sebuah buku untuk publikasi kepada instansi-instansi. Karena perusahaan ini masih baru, sehingga banyak orang yang belum mengetahui tentang perusahaan dan produk apa saja yang dijual pada perusahaan ini. Untuk itu perlu adanya publikasi kepada masyarakat dalam bentuk visual dan online agar masyarakat bisa lebih mengenal perusahaan beserta produk-produknya. Belum adanya sistem yang memberikan kemudahan dalam penyajian profil perusahaan, yang didapat oleh konsumenpun kurang memiliki gambaran yang jelas dan mudah dicerna dari maksud profil yang ada, karena media kertas yang terbatas informasinya.

Berdasarkan pemaparan diatas, diperlukan suatu solusi pada permasalahan yang terjadi dengan cara mengembangkan sekaligus mempublikasikan

RJS Digital Printing melalui media perancangan multimedia yang interaktif, menarik, mudah digunakan dan tepat sasaran maka penelitian ini akan diarahkan pada implementasi multimedia, dengan mengambil judul “DESAIN DAN IMPLEMENTASI COMPANY PROFILE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN ADOBE FLASH 8.0 PADA RJS DIGITAL PRINTING”.

Pengertian Desain

Desain berasal dari Bahasa Italia *designo* yang artinya gambar. Sedangkan dalam Bahasa Inggris *design* yang berarti rancangan, rencana, atau reka rupa. Dalam dunia seni rupa istilah desain dipadukan dengan reka bentuk, reka rupa, rancangan atau sketsa ide. Desain adalah sebuah kegiatan kreatif yang mencerminkan keanekaan bentuk kualitas dan sistem, bagaikan sebuah lingkaran yang saling berhubungan. Desain grafis menerapkan beberapa prinsip, yakni: kesederhanaan, keseimbangan, kesatuan, penekanan, dan repetisi. Sedangkan elemen-elemen yang diusungnya meliputi garis, bentuk, ruang, tekstur, dan warna. Selain itu, desain merupakan faktor yang yang membangun kegiatan inovasi pemanusiaan teknologi, dinamika budaya, dan perubahan ekonomi (ICSID,1999). Menurut (Sachari, 2005: 6) desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia.

Company Profile

Menurut (Agustrijanto 2001: 133) *company profile* atau profil perusahaan yaitu gambaran

umum mengenai diri suatu perusahaan yang hendak melakukan serangkaian promosi terpadu melalui sebuah buku. Pernyataan tersebut memberikan pengetahuan kepada kita bahwa pada awalnya company profile suatu perusahaan hanya berbentuk sebuah buku yang merupakan hasil print out yang berisi data-data dan segala sesuatu tentang perusahaan seperti yang dijelaskan diatas. Company profile akan menyiratkan jiwa berusaha perusahaan tersebut (Agustrijanto 2001: 133). Dalam bahasa Indonesia company profile dapat diartikan sebagai profil perusahaan.

Sedangkan untuk fungsi dari company profile itu sendiri yang paling utama adalah sebagai media untuk menyimpan data atau file yang berisi tentang profil perusahaan, manajemen perusahaan dan data-data yang lain yang dapat digunakan sebagai media untuk berpromosi, ataupun hanya sebagai media untuk memperkenalkan perusahaan kepada pasar atau audience.

Promosi

Menurut Buchari Alma (2007:79) promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran yang merupakan aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi dan mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan. Sedangkan menurut Fandy Tjitono (2008:219) promosi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu program pemasaran untuk memberikan informasi mengenai adanya suatu produk.

Dari beberapa pengertian promosi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa promosi merupakan kegiatan pemasaran dan penjualan dalam rangka menginformasikan dan mendorong permintaan terhadap produk, jasa, dan ide dari perusahaan dengan cara mempengaruhi para konsumen agar mau membeli produk dan jasa yang

dihasilkan oleh perusahaan. Komunikasi pemasaran adalah salah satu dari empat elemen utama bauran promosi perusahaan maupun instansi pemerintah. Pemasar dan pengiklan harus tahu bagaimana menggunakan iklan, promosi penjualan, publisitas, dan penjualan personal, untuk mengkomunikasikan suatu produk beserta nilainya kepada konsumen yang dituju (target). Proses komunikasi itu sendiri terdiri dari sembilan elemen, yaitu: penyampaian pesan, penerima pesan, penyandian, pembaca sandi, pesan, media, tanggapan, umpan balik, dan gangguan.

Multimedia

Menurut Rosch (Darmawan, 2011: 32) mengatakan bahwa multimedia dipandang sebagai suatu kombinasi antara komputer dan video. Pendapat yang lain dikemukakan oleh Mc. Cormik (Darmawan, 2011: 32) yang mengatakan bahwa multimedia merupakan sebuah kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks. Dalam konteks komunikasi pembelajaran, Hofsteder (Darmawan, 2011: 32) menyebutkan bahwa multimedia dapat dipandang sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Jadi, dukungan elektronik memungkinkan komputer digunakan sebagai media untuk mengembangkan atau inovasi-inovasi model pembelajaran yang lebih baik, interaktif, dan berbasis teknologi.

Multimedia memiliki empat komponen penting yaitu 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 membantu kita, menjelajah informasi yang saling terhubung.

Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri. 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 namanya film, bukan multimedia. Demikian juga jika kita tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri maka namanya televisi, bukan multimedia. Dan beberapa definisi diatas, maka multimedia ada yang online (internet) dan multimedia yang offline (tradisional).

Jenis Multimedia

a. Multimedia Linier

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak di lengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat di operasikan oleh pengguna. Contoh Multimedia Linier adalah : TV dan Film.

b. Multimedia Interaktif

Menurut penelitian pada Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut (ISSN : 2302-7339 Vol. 01 No. 09 2012), Multimedia interaktif adalah Kegiatan berinteraksi yang dilakukan oleh pemakai komputer dengan komputer secara langsung sehingga ketika pengguna komputer tersebut memberikan suatu perintah maka pengguna komputer tersebut melihat langsung hasilnya pada perangkat keluaran seperti pada monitor. Contoh Multimedia Interaktif adalah : Multimedia pembelajaran interaktif, Company Profile, aplikasi game, dan lain-lain.

Elemen - Elemen Multimedia

a. Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah di simpan dan di kendalikan adalah teks. Teks dapat membentuk kata, suara atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita. Kebutuhan teks bergantung pada kegunaan aplikasi multimedia. Lebih dari itu file teks mempunyai struktur linier sederhana. Meskipun mungkin saja ada multimedia tanpa teks, kebanyakan sistem multimedia menggunakan teks, sebab teks sangat efektif untuk menyampaikan ide serta memberikan panduan kepada pengguna. Secara umum terdapat empat macam teks, yaitu teks cetak, teks hasil scan, teks elektronik dan hypertext.

b. Grafis

Grafis seringkali muncul sebagai latar belakang suatu teks untuk menghadirkan kerangka yang mempermanis teks. Gambar juga berfungsi sebagai ikon, yang bila di padu dengan teks, menunjukkan berbagai opsi yang bisa di pilih, atau gambar bisa muncul full-screen menggantikan teks, tapi tetap memiliki bagian-bagian tertentu yang berfungsi sebagai pemicu yang bila di klik akan menampilkan obyek atau event multimedia lain.

c. Suara atau Audio

Ada beberapa kemampuan dasar bunyi yang harus dimiliki PC multimedia. Pertama, membuat dan mesintesis bunyi. Kedua, menangkap bunyi dari dunia luar, dari yang di dengar dan dari PC (Compact Disk). Ketiga, mengendalikan bunyi yang di buat dari instrument elektronik, misalnya MIDI. Keempat, memainkan kembali bunyi tersebut lewat speaker atau sejenisnya. Bunyi dapat di tambahkan dalam produksi multimedia melalui suara, music dan efek-efek suara.

d. Video

Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Ada empat macam video yang dapat digunakan sebagai obyek link dalam aplikasi multimedia: live video feeds, videotape, videodisk, dan digital video.

e. Animasi

Animasi merupakan teknik dan proses memberikan gerakan yang nampak pada obyek mati. Gerakan gambar yang di hasilkan dari suatu rangkaian gambar tak hidup yang tersusun dengan urut dalam gerak yang minim pada setiap frame. Frame adalah struktur gambar dasar pada suatu gerakan atau gambar-gambar yang berkesinambungan sehingga menghasilkan gerak, baik dalam film maupun video. Jadi pada prinsipnya animasi yaitu memindahkan suatu citra gambar secara berturut-turut sebelum suatu gambar muncul ditempat lain maka gambar yang ada harus di hapus terlebih dahulu sehingga obyek dapat kelihatan bergerak hidup.

Website

Era globalisasi mempengaruhi media yang digunakan. Salah satu contoh perkembangan globalisasi dalam teknologi informasi khususnya media adalah ditemukannya media baru yaitu media online atau website. Dalam sebuah perusahaan, website telah menjadi sebuah kebutuhan karena website tergolong sebagai media yang praktis yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. World wide web sering disingkat dengan www atau web adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara, maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser (Yuhfizar, 2009:159). Sedangkan menurut Hidayat (2010:2) website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis membentuk suatu rangkaian bangunan yang selalu terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi

informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa website adalah sebuah halaman dalam web yang memuat teks, gambar, animasi, tabel, maupun dokumen.

PHP

Pada awalnya PHP adalah singkatan dari Personal Home Page, namun karena dalam perkembangannya PHP tidak hanya digunakan untuk membuat halaman web pribadi, PHP saat ini merupakan singkatan dari Hypertext Preprocessor, sebuah kepanjangan rekursif yakni permainan kata dimana kepanjangannya berisi juga singkatan itu sendiri. PHP dirilis dalam lisensi PHP License, sedikit berbeda dengan lisensi GNU General Public License (GPL) yang biasa digunakan untuk proyek Open Source. Namun penggunaan PHP tetap tidak dikenakan biaya (gratis). Kemudahan dan kepopuleran PHP sudah menjadi standar bagi programmer web di seluruh dunia.

Dalam membuat halaman web, PHP sebenarnya bukanlah bahasa pemrograman yang wajib digunakan. Sebuah website sederhana dapat dibuat tanpa menggunakan PHP sama sekali. Anda bisa membuat sebuah website, murni dengan menghubungkan beberapa halaman HTML saja. Namun jika anda ingin membuat web yang dinamis, bisa menyimpan data ke dalam database, atau ingin membuat halaman yang berubah-ubah sesuai input dari user, maka pada saat itulah PHP dibutuhkan. Untuk pembuatan web, kode PHP biasanya di sisipkan kedalam dokumen HTML. Karena fitru inilah PHP disebut juga sebagai Scripting Language atau bahasa pemrograman script.

Beberapa kelebihan PHP dari bahasa pemrograman web, antara lain:

1. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.

2. Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana – mana dari mulai apache, IIS, Lighttpd, hingga Xitami dengan konfigurasi yang relatif mudah.

3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis – milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.

4. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.

5. PHP adalah bahasa open source yang dapat digunakan di berbagai mesin (Linux, Unix, Macintosh, Windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

Deskripsi Masalah

Media penyampaian sistem informasi profil RJS Digital Printing masih dokumen yang kurang menarik perhatian orang lain untuk mengetahui perusahaan dan jenis produk dari perusahaan tersebut. Terkadang informasi kurang memiliki gambaran lengkap yang bisa di cerna dari makna yang terkandung dari informasi tersebut, sehingga sulit untuk menggambarkan ruang imajinasi dari pesan atau informasi tersebut. Selain itu cakupan promosi pada perusahaan hanya sebatas kota Malang, itupun belum semua mengetahui tentang perusahaan.

Pemecahan Masalah

Dengan membuat sebuah media informasi yang menarik yang dapat menambah peminat calon klien dan memberikan informasi secara visual. Multimedia Interaktif berbasis web menjadi solusi sebagai media penyampaian informasi yang menarik dan mudah digunakan. Selain itu dengan adanya website, perusahaan bisa lebih dikenal tidak hanya dikota Malang saja, tetapi bisa beberapa kota

di Indonesia bahkan bisa sampai luar Indonesia. Maka di butuhkan Metode Pengumpulan data dan Metode Pengembangan Multimedia untuk merancang Multimedia Interaktif Company Profile berbasis web.

Konsep Implementasi Metode

Tahap konsep yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi audience, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Kontribusi yang dihasilkan dari hasil wawancara diantaranya adalah menghasilkan deskripsi tentang spesifikasi company profile, sedangkan tujuan dari aplikasi yaitu memberikan informasi tentang profil dan produk perusahaan.

Tahapan Pemecahan Masalah

Pada tahapan ini perancangan dibuat dengan menggunakan dua metode yaitu metode storyboard dan Struktur Navigasi. Perancangan ini digabungkan supaya mendapatkan gambaran dan pemahaman yang lengkap.

a. Desain berbasis Multimedia

Penggunaan *software* mulai digunakan dalam pembuatan desain dari *stage* dan mengatur isi sebaik-baiknya. Perancangan multimedia menurut jenis multimedia menggunakan perangkat *Storyboard* yang digunakan untuk multimedia linier. Penggunaan *storyboard* bermanfaat bagi pembuatan multimedia, pemilik multimedia, dan sponsor. Bagi pengembang dan pemilik multimedia, *storyboard* merupakan visual tes yang pertama-tama dari gagasan dimana secara keseluruhan dapat dilihat apa yang dapat disajikan. Bagi staf pembuat multimedia, *storyboard* merupakan pedoman dari aliran pekerjaan yang harus dilakukan. Bagi

sponsor, *storyboard* merupakan gambaran suatu multimedia yang akan diproduksi. Kontribusi yang dihasilkan dari tahapan ini diantaranya menghasilkan sketsa tampilan.

b. Desain Struktur Navigasi

Dalam pengembangan *web*, terdapat beberapa model *navigasi* dasar, dimana desainer harus mengenal dengan baik karena setiap model memberikan solusi untuk kebutuhan yang berbeda. Struktur navigasi adalah struktur atau alur dari suatu program yang merupakan rancangan hubungan atau rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen pembuatan *website*. Menentukan struktur navigasi merupakan hal yang sebaiknya dilakukan sebelum membuat suatu *website*. Ada empat macam bentuk dasar dari struktur navigasi yang biasa digunakan dalam proses pembuatan *website*, yaitu :

1. Struktur Navigasi linier

Struktur navigasi linier hanya mempunyai satu rangkaian cerita yang berurut, yang menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurut menurut urutannya. Tampilan yang dapat ditampilkan pada struktur jenis ini adalah satu halaman sebelumnya atau satu halaman sesudahnya, tidak dapat dua halaman sebelumnya atau dua halaman sesudahnya.

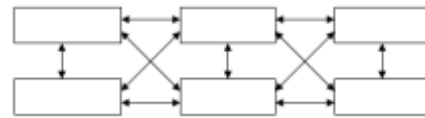


Gambar 1

2. Struktur Navigasi Non-linier

Struktur navigasi non-linier atau struktur tidak berurut merupakan pengembangan dari struktur navigasi linier. Pada struktur

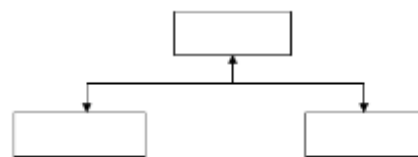
ini diperkenankan membuat navigasi bercabang. Percabangan yang dibuat pada struktur *nonlinier* ini berbeda dengan percabangan pada struktur hirarki, karena pada percabangan nonlinier ini walaupun terdapat percabangan, tetapi tiap-tiap tampilan mempunyai kedudukan yang sama.



Gambar 2

3. Struktur Navigasi Hirarki

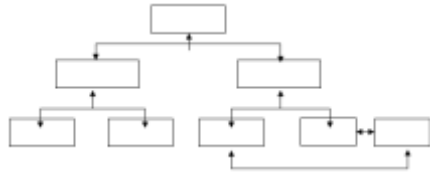
Struktur navigasi hirarki biasa disebut struktur bercabang, merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu pertama akan disebut sebagai halaman utama pertama, halaman utama ini mempunyai halaman percabangan yang disebut halaman pendukung. Jika salah satu halaman pendukung dipilih atau diaktifkan, maka tampilan tersebut akan bernama halaman utama kedua, dan seterusnya. Pada struktur navigasi ini tidak diperkenankan adanya tampilan secara *linier*. Dan struktur navigasi hirarki ini yang digunakan untuk pembuatan *company profile* berbasis *web* pada RJS Digital Printing.



Gambar 3

4. Struktur Navigasi Campuran

Struktur navigasi campuran merupakan gabungan dari ketiga struktur sebelumnya yaitu linier, non-linier dan hirarki. Struktur navigasi ini juga biasa disebut dengan struktur navigasi bebas.



Gambar 4

METODE

Pada tahap ini dilakukan kegiatan mengenai penelusuran awal untuk membangun sistem dengan melakukan tahap-tahap diantaranya :

1) Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya-jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal. Karena itu, wawancara tidak hanya menangkap pemahaman atau ide, tetapi juga dapat menangkap perasaan, pengalaman, emosi, motif yang dimiliki oleh responden yang bersangkutan.

Kontribusi yang dihasilkan dari hasil wawancara diantaranya adalah strategi pengenalan dan pemasaran produk di perusahaan tersebut.

2) Observasi

- a. Observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan, merasakan, yang kemudian dicatat seobjektif mungkin. Hasil dari kegiatan observasi yang telah dilakukan, maka

diperoleh rincian mengenai : Konsep Perancangan Profil Perusahaan berbasis Multimedia Interaktif.

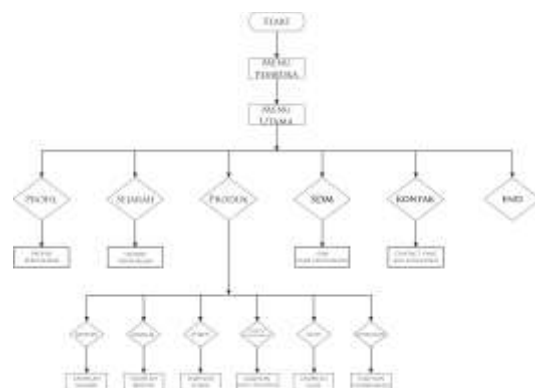
- b. Mengetahui data-data untuk perancangan tersebut yang bisa menarik perhatian calon pelanggan.

3) Studi Pustaka

Studi Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari beberapa dokumen, file, literatur-literatur yang ada hubungannya dengan masalah penelitian, terutama dokumen-dokumen tentang ketentuan yang berlaku yang sifatnya mengikat. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini diantaranya adalah, studi pustaka terkait literatur-literatur serta dokumentasi yang berhubungan dengan penelitian.

Diagram alur (Flowchart)

Alat yang banyak digunakan untuk membuat algoritma adalah diagram alur. Diagram alur dapat menunjukkan secara jelas pengendalian algoritma, yakni bagaimana rangkaian pelaksanaan program. Berikut ini adalah diagram alur (Flowchart) sistem :



Gambar 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi

Implementasi sistem adalah sekumpulan prosedur yang ada dalam sebuah dokumen, menginstal atau memulai menggunakan sistem baru maupun sistem

yang telah di perbaiki. Dalam bab ini akan dijelaskan tentang konfigurasi *hardware* dan *software*, petunjuk pengoperasian sistem dan implementasi *output* atau hasil.

Konfigurasi Hardware

Spesifikasi minimum utama *hardware* yang dibutuhkan untuk mengaplikasikan sistem ini adalah :

PERANGKAT KERAS
1 UNIT KOMPUTER
Intel Dual Core 2.8Ghz
RAM 1024 DDR2
VGA 1024
DVDRW 24x
Cassing new ATX
HDD 250 GB Sata
Sound Crad 3D
Monitor
SpeakerStandar
Keyboard+Mouse

Konfigurasi Software

Software adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan. Agar sistem ini dapat berjalan, ada beberapa *software* yang harus diinstal. Beberapa *software* tersebut diantaranya :

No	PERANGKAT LUNAK
1	Sistem Operasi WINDOWS XP Professional SP2 / 7
2	Adobe Flash Player
3	Adobe Flash 8.0 Professional
4	Google Chrome

Pengujian Efisiensi

Sebelum menggunakan aplikasi, RJS *Digital Printing* menggunakan media cetak untuk mempublikasikan produk-produknya. Hal ini kurang efisien karena harus mengeluarkan biaya

cetak yang harganya tiak murah. Selain itu cetak untuk media promosi tidak hanya satu kali cetak, melainkan beberapa kali cetak. Misalnya bulan januari cetak untuk promosi daerah A, bulan depan cetak lagi untuk daerah B, bulan depannya lagi cetak untuk daerah yang lainnya. Jadi biaya untuk promosi jauh lebih mahal. Sedangkan untuk menggunakan aplikasi ini biayanya memang cukup mahal tapi hanya satu kali saja, bulan berikutnya tidak perlu mengeluarkan biaya lagi. Selain itu cakupannya sudah sangat luas, bisa dilihat semua kalangan. Berikut ini adalah rincian biaya pengeluaran menggunakan media cetak.

1. Biaya cetak banner

Dibutuhkan banner jalan untuk promosi di tiap kecamatan, untuk satu kecamatan membutuhkan banner jalan kurang lebih 300 banner untuk dipasang ditempat yang strategis. Biaya cetak untuk 1 banner jalan ukuran 50x70cm adalah Rp. 5.250x300 banner = Rp. 1.575.000. Jadi untuk banner jalan 1 kecamatan diperlukan biaya sebanyak Rp. 1.575.000. Untuk 1 bulan bisa sampai 2 kecamatan, jadi biaya untuk banner jalan = Rp. 3.150.000

2. Biaya cetak brosur

Biasanya untuk brosur di sebar melalui *team marketing* langsung kepada instansi-instansi atau kepada perusahaan yang memerlukan percetakan. Untuk brosur diperlukan kurang lebih 1 rim brosur *full colour* ukuran A5 dengan kertas *ArtPaper*. Harga cetak brosur 1 rim *full colour* adalah Rp. 625.000.

3. Biaya cetak katalog

Sama dengan brosur, katalog juga di sebar *team marketing* langsung kepada instansi atau kepada perusahaan yang memerlukan percetakan. Untuk katalog diperlukan kurang lebih 100 katalog bentuk buku ukuran A5. Biaya untuk 1 katalog yaitu Rp. 8.000 x 100 katalog = Rp. 800.000

Jadi untuk biaya promosi selama 1 bulan = Rp. 3.150.000 + Rp. 625.000 + Rp. 800.000 = Rp. 4.575.000. Promosi tidak dilakukan setiap bulan, tapi dilakukan setiap *event-event* tertentu, misalnya menjelang pergantian tahun ajaran baru, menjelang hari raya atau tahun baru, dan lain sebagainya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pembahasan diatas, company profile dipergunakan untuk menyampaikan pesan dalam bentuk media promosi. Selain itu company profile tersebut juga akan membantu team marketing dalam pengenalan perusahaan maupun produk. Dengan adanya company profile diharapkan dapat meningkatkan suatu image atau citra dari perusahaan untuk menjalin kerja sama dengan relasi perusahaan, lembaga dan instansi terkait lainnya dan dapat di jadikan sebuah aset perusahaan dalam memperkenalkan kapasitas dan kualitas perusahaan kepada para pelaku bisnis untuk dapat bekerja sama. Selain itu dengan adanya company profile ini, biaya promosi akan jauh lebih ringan dan cakupan untuk promosi lebih luas, jadi penggunaan aplikasi ini lebih efisien. Saran untuk peneliti selanjutnya bisa di implementasikan dengan menggunakan metode yang lain.

REFERENSI

- Agustrijanto. 2001. Seni Mengasah Kreatifitas dan Memahami Bahasa Iklan. PT. Remaja Rosda Karya, Bandung.
- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital (Dasar Teori dan Pengembangannya). Andi, Yogyakarta
- Lusyani, Sunarya. 2013. enriching company profile sebagai penunjang media informasi dan promosi pada perguruan tinggi raharja. ISSN: 1978 – 8282 Vol.7 No.1.
- Maimunah, Lusyani Sunarya, Nina Larasati. 2012. Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi dan Promosi. Journal CCIT Vol.5 No.3– Mei 2012. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja.
- Pujiriyanto. 2005. Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer). Andi, Yogyakarta.

Rosa, A.S dan M. Shalahuddin. 2003. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Informatika, Bandung.

Sachari, Agus. 2005. Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa dan Desain (Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya). Erlangga, Jakarta.

Septiana, Firdaus. 2012. perancangan aplikasi multimedia interaktif company profile generic. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut (ISSN : 2302-7339 Vol. 01 No. 09), Garut.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. Multimedia Interaktif Dengan Flash. Graha Ilmu, Yogyakarta.

Suyanto, M. 2003. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Andi Offset, Yogyakarta.

Suyanto, M. 2004. Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan. Andi, Yogyakarta.

Tjiptono, Fandi. Strategi Pemasaran. Andi, Yogyakarta.