

BAB IV

PERANCANGAN KONSEP DAN DESAIN

1.1 Pengumpulan Data

1.1.1 Observasi

Observasi, yaitu mengadakan pengamatan secara langsung mengenai profil CV. ASG BORDIR. Data dan gambar yang dibutuhkan diperoleh langsung dari perusahaan tersebut.

1.1.2 Wawancara

Digunakan untuk mendapatkan data dengan cara mengadakan tatap muka dan pembicaraan langsung dengan pihak-pihak yang terkait dan terlibat dengan objek penelitian sehingga akan diperoleh data mengenai sejauh mana sistem pengolahan data pegawai yang ada pada perusahaan tersebut. Dari wawancara ini data akan dijadikan pedoman dalam pembuatan company profile tersebut.

Dalam wawancara ini pihak-pihak yang membantu antara lain :

- a. Abdul Kadir Assegaf (Direktur CV. ASG BORDIR)
- b. Munif Bahanan (General Manager)
- c. Fitri (Admin)

Pedoman wawancara yang digunakan adalah :

1. Perkenalan

2. Permohonan ijin kerja praktek
3. Mencari perumusan masalah yang dapat digunakan sebagai obyek kerja praktek.
4. Mengajukan izin untuk pengambilan gambar/ foto yang digunakan untuk image didalam multimedia interaktif.

4..1.3 Penentuan Konsep, layout dan warna :

1. Setiap orang memiliki konseptual tersendiri, maka dengan penentuan konsep dapat memunculkan ide baru sehingga akan dijadikan sebuah gagasan yang akan dikerjakan.
2. Setelah konsep ditemukan maka dapat disimpulkan warna yang sesuai dengan konsep perusahaan.
3. Setelah warna sesuai dengan konsep perusahaan, maka tahap selanjutnya yaitu menentukan layout yang simple, interaktif dan tidak terlalu glamour.
4. Konsep, warna dan layout telah ditemukan tahap selanjutnya yaitu proses desain. Pada proses desain tersebut dibutuhkan waktu +/- 12 hari (belum termasuk ralat dan lainnya).
5. Tahap setelah proses desain yaitu Launching aplikasi untuk menyakinkan bahwa projek multimedia interaktif tersebut telah layak digunakan.