

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Web Interaktif adalah suatu karya multimedia yang diberikan sentuhan animasi berformatkan HTML/XHTML dengan tujuan memberikan informasi kepada orang lain berupa web interaktif dengan computer, ponsel, atau hardware lain yang mendukung sebagai media visualisasinya. Selain itu media ini bisa juga sebagai media promosi, karena dengan media, penyajian dan penampilan yang menarik akan mempengaruhi minat masyarakat untuk mengetahui lebih jauh apa saja yang ditawarkan oleh pihak yang memakai jasa web interaktif ini.

Pembuatan web profile dengan elemen flash dapat jauh lebih menarik daripada hanya sebuah web interaktif statis yang tidak ada animasi dalam bentuk apapun di dalamnya. Karena dalam Interaktif ini akan banyak mendapat informasi dari perusahaan tersebut, mulai dari profil perusahaan, sejarah, visi, misi, susunan struktur organisasi, fasilitas yang disediakan dan juga berbagai tarif untuk iklan.

Penulis dalam hal ini mengambil Company Profile dari PT.Rajekwesi. Untuk mendapatkan informasi selengkapya tentang Profile dari PT.Rajekwesi. tentu saja dibutuhkan suatu media yang mampu menampung semua informasi yang dibutuhkan, yaitu berupa CD interaktif atau Website. Web interaktif ini dapat digunakan untuk tujuan promosi atau pun untuk lebih meyakinkan masyarakat yang ingin mengetahui lebih jauh tentang PT.Rajekwesi.

1.2 Perumusan Permasalahan

Dalam pembuatan web profile ini terdapat beberapa masalah utama yang perlu dipecahkan, antara lain :

1. Bagaimana membuat sebuah company profile berbasis web yang mempermudah masyarakat untuk memperoleh informasi yang mereka inginkan?
2. Bagaimana mendesain web yang menarik, dalam satu kemasan yang jelas dan mudah dijalankan?

1.3 Batasan Permasalahan

Batasan masalah pada pembuatan web profile ini adalah membuat company profile berbasis web PT.Rajekwesi sebagai media informasi yang praktis dan efisien tetapi tetap menarik dan bagus.

1.4 Tujuan

Tujuan dari KP ini adalah mengaplikasikan seluruh komponen atau materi yang telah diajarkan selama matakuliah, khususnya pada materi yang berbasis Multimedia Interaktif untuk pembuatan company profile berbasis web PT.Rajekwesi sebagai media informasi yang praktis dan efisien tetapi tetap menarik dan bagus. Web interaktif ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan, dan sekaligus sebagai media promosi PT.Rajekwesi.

1.5 Kontribusi

Konsep secara umum dari aplikasi ini adalah memiliki fungsi sebagai media informasi yang bukan saja lebih praktis dan efisien, tetapi mampu memuat informasi-informasi yang perlu disampaikan, yaitu tentang apa dan bagaimana PT.Rajekwesi itu. Metode yang dilakukan, yaitu dengan menggabungkan dan mengadaptasi beberapa informasi yang ada, yakni hasil pengumpulan materi yang didapat. Informasi yang paling penting adalah bagaimana menunjukkan ciri khas PT.Rajekwesi sehingga mampu membuat orang yang melihatnya tertarik dan lebih yakin dengan PT.Rajekwesi. Penulis memberikan beberapa button dan elemen Flash, untuk mendukung hal tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktek ini terbagi dari berbagai bab dimana masing-masing bab terdiri dari berbagai sub-sub bab yang bertujuan dapat menjelaskan pokok-pokok bahasan dalam penyusunan laporan ini. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi, dan sistematika pembahasan.

BAB II PROFILE PERUSAHAAN

Dalam bab ini berisi gambaran umum perusahaan yang meliputi profil perusahaan, riwayat singkat, visi, misi, susunan struktur organisasi, dan fasilitas-fasilitas yang ada.

BAB III LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas macam-macam teori dasar tentang desain yang banyak mengacu pada prinsip-prinsip dari apa yang harus diterapkan selama mengikuti mata kuliah web Interaktif dan desain web.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Menjelaskan beberapa metode-metode kerja selama melakukan kerja praktek. Dimana nantinya metode-metode ini dapat digunakan dalam proses pembuatan karya atau proyek Multimedia selama kerja praktek di PT.Rajekwesi. Serta hasil dan pembahasan pembuatan desain.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini penulis mengemukakan kesimpulan dan saran dari kerja praktek.