

## **BAB IV**

### **METODE KERJA PRAKTEK DAN IMPLEMENTASI KARYA**

#### **4.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktek**

Prosedur dalam pelaksanaan kerja praktek adalah sesuai dengan prosedur pelaksanaan kerja praktek yang ditetapkan oleh STIKOM Surabaya. Yaitu dengan beberapa tahapan-tahapan penting yang harus dilalui sebagai berikut :

- a. Survey lapangan atau observasi, kegiatan ini ditujukan untuk mengamati proses pembuatan produksi multimedia.
- b. Study Kepustakaan, dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan dan dapat menjadi referensi untuk pelaksanaan rencana penggambaran system.
- c. Analisa Permasalahan, penganalisaan permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan klien atau kebutuhan instalasi dan menentukan bagaimana solusi terbaik yang akan diterapkan dalam instalasi.

Pembuatan Produk Multimedia, pada pembuatan produk sendiri terdapat beberapa tahapan, antar lain :

- Pendahuluan, identifikasi permasalahan yang ada, evaluasi, alternative, solusi dan prioritas pengembangan.
- Tahap analisa ruang lingkup permasalahan, ruang lingkup dan sasaran yang akan dikembangkan, identifikasi area permasalahan yang lebih terinci, evaluasi, perumusan dan penyusunan untuk menunjang perancangan desain.

- Tahap analisa kebutuhan pengguna, mendefinisikan kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk menunjang informasi yang akurat.
- Tahap spesifikasi media, dilakukan untuk melakukan spesifikasi fungsional, konfigurasi hardware atau software yang support dengan computer klien.
- Revisi produk, melakukan perbaikan dan pemantauan untuk menghasilkan produk yang sesuai target.
- Pembuatan laporan, semua dokumentasi dalam pembuatan produk multimedia tersebut, sebagai hasil dari proyek disusun dalam sebuah laporan.

#### **4.2 Acuan Kerja Praktek**

##### **Pra-Kerja Praktek :**

1. Sebelum melaksanakan kerja praktek, wajib mengisi Form Acuan Kerja yang terdiri dari dua halaman yang merupakan “kontrak kerja” antara mahasiswa dengan perusahaan dimana anda melaksanakan kerja praktek dan dosen pembimbing kerja praktek.
  2. Pengisian form acuan kerja harus lengkap beserta tanda tangan parah pihak terkait.
  3. Form acuan kerja yang terisi lengkap, diperbanyak oleh mahasiswa sebanyak dua kali dengan ukuran A4.
- Copy 1 : Diserahkan kepada perusahaan.
  - Copy 2 : Diserahkan kepada PPKP
  - Asli : Dilampirkan saat pembuatan Buku Laporan Kerja Praktek.

### Kerja Praktek

1. Melaksanakan kerja praktek sesuai jangka waktu yang ditetapkan.
2. Melakukan bimbingan ke dosen pembimbing.

### Pasca Kerja Praktek

1. Mengambil Form Nilai Kerja Praktek untuk perusahaan.
2. Mahasiswa melakukan demo ke pihak perusahaan terlebih dahulu, kemudian ke dosen pembimbing.
3. Setelah demo ke perusahaan, mahasiswa menyerahkan form nilai dari perusahaan secara lengkap ke bagian PPKP untuk ditukar dengan Form Nilai Kerja Praktek untuk dosen pembimbing.
4. Melakukan demo ke dosen pembimbing dan setelah melakukan demo ke dosen pembimbing mahasiswa menyerahkan form nilai dari dosen pembimbing ke bagian PPKP.
5. Mahasiswa membuat Buku Laporan Kerja praktek dengan bimbingan dosen pembimbing kerja praktek.
6. Merevisi laporan jika ada yang perlu dibenahi
7. Buku Laporan Kerja Praktek dan CD diserahkan ke bagian PPKP/ perpus.
8. Kerja Praktek berakhir, mahasiswa tinggal menunggu hasil nilainya.

### 4.3 Pencarian Data

Untuk dapat membuat dan merancang karya interaktif profile yang baik perlu dilakukan sebuah perencanaan terlebih dahulu secara matang agar hasil yang di dapat bisa maksimal.

#### 1. Sumber Data

Sebagian besar data yang digunakan merupakan data sekunder. Data sekunder merupakan data yang telah dikumpulkan oleh lembaga pengumpul data dan dipublikasikan kepada masyarakat pengguna data.

#### 2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, digunakan 2 teknik pengumpulan data, yaitu :

##### a. Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan langsung untuk mendapatkan informasi - informasi lebih dalam. Metode wawancara ini termasuk dalam data primer. Pihak yang akan diwawancarai adalah informan yang dianggap memadai dan mengerti tentang Stimik Stikom Surabaya seperti pimpinan atau pihak –pihak yang berpengaruh terhadap Stimik Stikom Surabaya.

##### b. Kuisisioner

Yaitu pengumpulan data dari perpustakaan yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku literatur, majalah, artikel internet, dan informasi lainnya sebagai bahan tinjauan literatur yang berkaitan dengan penelitian interaktif profile ini seperti yang dijelaskan pada landasan teori diatas.

#### 4.4 Observasi

Pada tahap ini dilakukan analisa dan alur kerja yang diperlukan. Tujuan dari analisa adalah untuk menentukan permasalahan yang dihadapi, sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisa maka permasalahan yang ada akan dapat teratasi.

##### 1. Studi Eksisting

Dalam setiap perancangan suatu proyek multimedia, dilakukan proses studi eksisting, yaitu kegiatan menelusuri dan mengamati dengan seksama proyek multimedia yang sudah ada sebelumnya. Objek yang digunakan sebagai studi eksisting bisa dianggap sebagai kompetitor bagi proyek multimedia yang akan diproduksi.

Universitas Multimedia Nusantara



Gambar 4.1 Study Eksisting UNM

Universitas Multimedia Nusantara adalah sebuah universitas yang berdiri pada tahun 2006 dengan kampus definitif yang berada di daerah Summarecon Serpong, Tangerang.

Universitas ini diresmikan pendiriannya pada tanggal 20 November 2006. Fokus pendidikannya adalah dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Universitas ini didirikan oleh Kelompok Kompas Gramedia, sebuah kelompok usaha terkemuka yang bergerak di bidang media massa, penerbitan, percetakan, toko buku hotel dan jasa pendidikan. Sebagai pendiri, Kompas Gramedia mendukung UMN tidak saja dalam hal penyediaan sarana fisik tetapi juga tenaga pengajar dan sarana kerja magang bagi mahasiswanya.

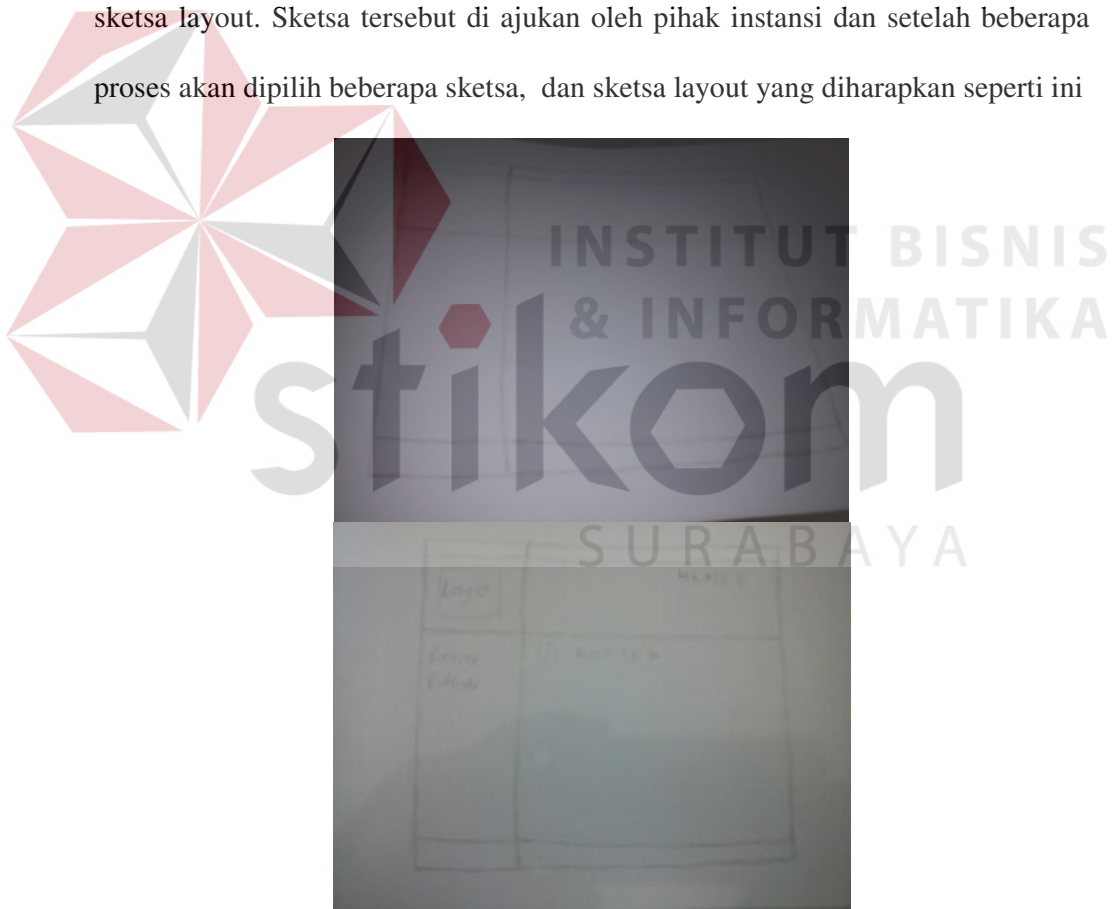
Interaktif profile	Universitas Multimedia Nusantara
Strength	- Desain interaktif profile yang memiliki banyak gambar sehingga langsung memusatkan perhatian ke info-info tentang instansi tersebut
Weakness	- Tombol menu masih menggunakan desain yang ada pada umumnya
	- Desain interaktif profile nya masih terlalu mirip dengan blog
Oportunity	- Salah satu universitas yang fokus pendidikannya adalah dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (ICT).
Thread	- Thread dari interaktif profile ini adalah banyaknya desain seperti ini dikarenakan desain yang hampir menyerupai blog.

#### 4.5 Perancangan Karya

Merupakan salah satu tahapan yang penting dalam pembuatan suatu proyek interaktif profile. Pada tahap ini terdapat beberapa teknis perancangan yang diperlukan untuk menerjemahkan metode perancangan yang dibuat sesuai dengan ke inginan Instansi.

##### 1. Sketsa Layout

Awal setelah mengobservasi dan melakukan pencarian data, setelah itu melakukan sketsa layout. Sketsa tersebut di ajukan oleh pihak instansi dan setelah beberapa proses akan dipilih beberapa sketsa, dan sketsa layout yang diharapkan seperti ini



Gambar 4.2. Sketsa Layout

## 2. Font

Jenis huruf *Times New Roman* akan digunakan pada karya interaktif profile Stimik Stikom Surabaya ini baik pada konten isi serta digunakan juga pada tombol menu. *Times New Roman* dipilih karena jenis huruf ini lebih formal tapi dan tingkat kejelasannya juga baik.

## 3. Warna

Penggunaan warna lebih di dominasi warna cerah yang cendrung kalem dan elegan dan penambahan warna abu-abu pada bagian background semakin menampilkan kesan elegan. Masing-masing warna tersebut memiliki filosofi dan fungsi sebagai berikut :

- Warna Abu-Abu : Digunakan untuk warna background agar tampil elegan
- Warna Biru : Digunakan pada background tombol dan logo.
- Warna Orange : Digunakan untuk layer atas dan bawah sebagai trade warna instansi.

## 4. Konsep

Mengetahui permintaan konsep interaktif, setelah mencari informasi dan permintaan Instansi Humas STMIK STIKOM Surabaya, maka konsep yang disetujui untuk digunakan yaitu “*Simple and Elegan*”. Berikut adalah penjelasan dari tampilan konsep Interaktif.

- Tampilan pertama dari interaktif profil ini diawali dengan animasi yang memunculkan logo dan slogan Stmik Stikom Surabaya



- Peletakan tombol menu dibagian kiri bertujuan agar tombol menu tidak mengganggu dan lebih mudah dalam penggunaannya..
- Ada beberapa tombol menu yaitu home, sejarah, visi dan misi, program study, fasilitas, prestasi, kontak yang berisi sesuai dengan nama table

## 5. Ide

Ide awalnya adalah selama ini Stikom dalam mempromosikan instansinya masih menggunakan brosur. Brosur memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri misalnya dari segi kelebihan mampu menjelaskan secara singkat tentang jasa yang ditawarkan sedangkan kekurangannya tidak dapat menampung seluruh informasi yang ada karena brosur hanya terdiri dari satu atau dua halaman saja. Maka dari itu penulis akan membuat media promosi baru yang lebih lengkap dengan menggunakan Interaktif profile dalam mempromosikan instansi STIMIK STIKOM Surabaya. Media interaktif profil ini dipilih penulis karena memiliki berbagai macam kelebihan. Kelebihan utama dari media ini adalah mampu menampung banyak informasi yang dapat dibagikan kepada audien karena bentuknya hampir seperti web tetapi offline

## 6. Audio

Terdapat ambient music yang menjadi latar backsound pada company profile ini, dipilih instrument music ber genre pop agar pengguna waktu menjalankan aplikasi ini dapat dengan santai.

## 7. Sistem Navigasi

*Link*, yaitu tombol yang berfungsi menghubungkan halaman satu ke halaman lainnya. Untuk masuk ke dalam halaman yang dituju maka penulis membuat script pada button sebagai berikut:

- Pertama, pilih button yang akan dijadikan penghubungnya.
- Kedua, buka action script.
- Untuk berpindah halaman penulis memberikan script sebagai berikut:

```
On (release) {  
    gotoAndPlay(//di isi sesuai frame berapa//);  
}
```

Setelah pemberian link selesai dilakukan maka penulis menyimpan seluruh file interaktif dengan format exe yang berupa aplikasi agar animasi dapat diputar pada computer yang tidak memiliki flash player.

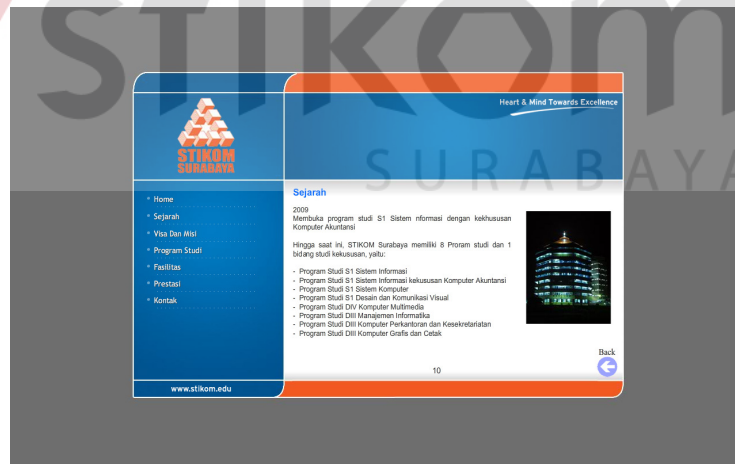
### 4.6 Implementasi Karya

Selama melakukan kerja praktek di instansi, penulis telah melakukan proyek yang diawali dengan adanya observasi dan komplikasi data yaitu mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai instansi maupun informasi mengenai masing-masing divisi. Implementasi karya dari interaktif profile ini mempunyai tahap-tahap atau proses-proses pembuatan desain dan tampilan interface-interface seperti berikut ini:



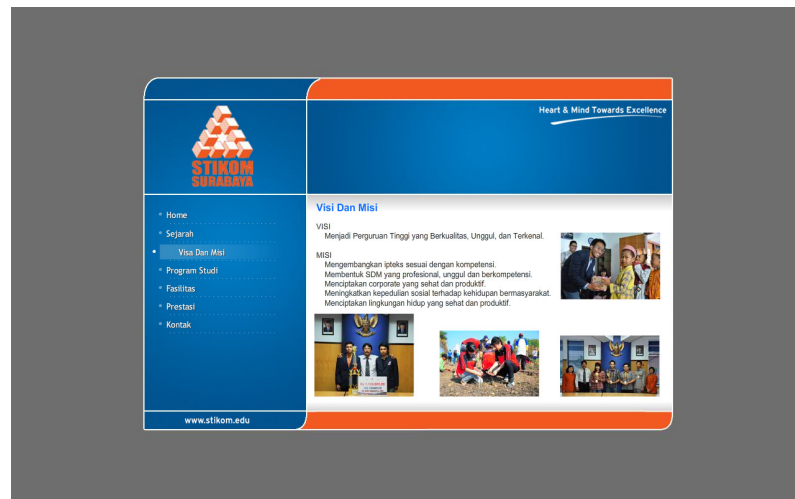
Gambar 4.3 Halaman Intro Berlanjut Ke Home

Tampilan pertama dari Interaktif Profile ini diawali dengan munculnya slogan Stikom Surabaya, kemudian muncul logo Stikom Surabaya. Setelah muncul logo diikuti munculnya tombol dan halaman home



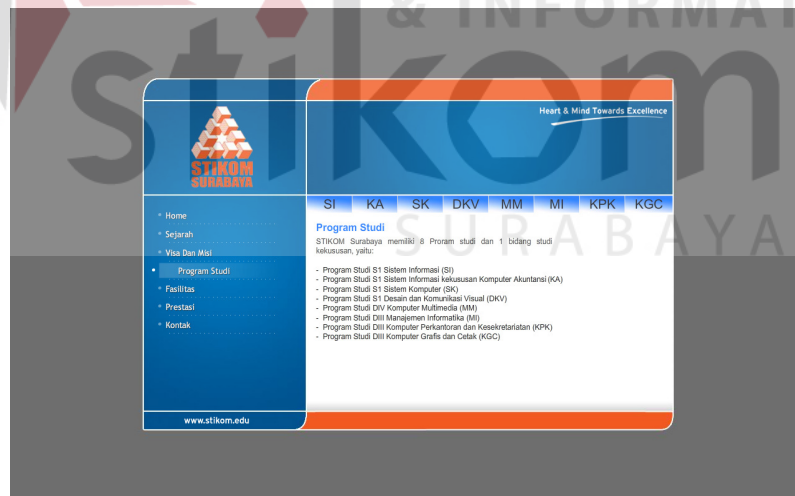
Gambar 4.4 Halaman Sejarah

Halaman Sejarah ini berisikan tentang sejarah instansi dari mulai awal berdiri sampai sekarang. Terdapat pula beberapa tombol untuk memilih halaman lainnya.



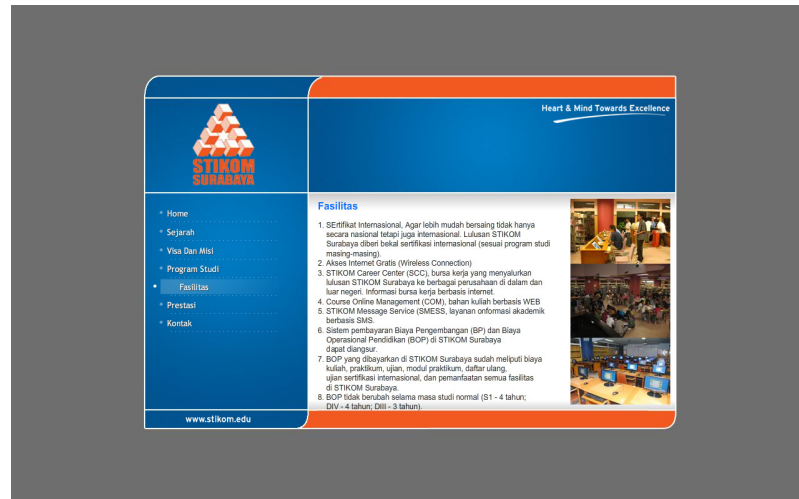
Gambar 4.5 Halaman Visi Dan Misi

Halaman Visi dan Misi ini berisikan tentang visi dan misi instansi yang ingin diwujudkan. Terdapat pula beberapa tombol untuk memilih halaman lainnya.



Gambar 4.6 Halaman Program Study

Halaman Program Study ini berisikan tentang berbagai macam program study yang terdapat dalam instansi. Terdapat pula beberapa tombol untuk memilih halaman lainnya.



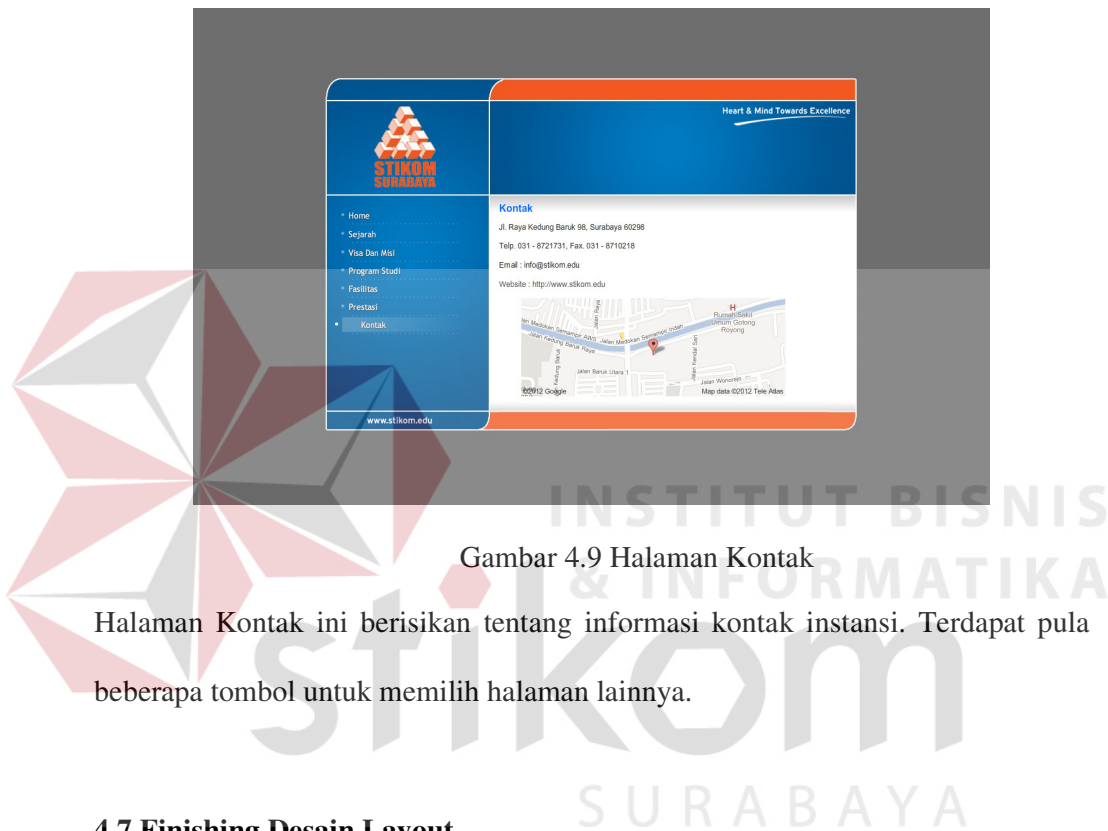
Gambar 4.7 Halaman Fasilitas

Halaman Fasilitas ini berisikan tentang berbagai macam fasilitas yang terdapat dalam instansi. Terdapat pula beberapa tombol untuk memilih halaman lainnya.



Gambar 4.8 Halaman Prestasi

Halaman Prestasi ini berisikan tentang berbagai macam prestasi yang didapat oleh instansi dan mahasiswa. Terdapat pula beberapa tombol untuk memilih halaman lainnya.



Gambar 4.9 Halaman Kontak

Halaman Kontak ini berisikan tentang informasi kontak instansi. Terdapat pula beberapa tombol untuk memilih halaman lainnya.

#### 4.7 Finishing Desain Layout

Dalam melakukan finishing penulis membutuhkan waktu sekitar satu minggu. Waktu pengerjaan sendiri sudah termasuk saat mendesain layout di awal dan beberapa kali revisi bagian opening. Untuk proses finishing penulis menggunakan software Adobe flash. Disini Adobe Flash digunakan sebagai pendesainan dan penempatan action script supaya gambar dan konten tidak monoton hal tersebut adalah untuk memenuhi keinginan instansi.