

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin hari kita dimudahkan dalam mengerjakan sesuatu hal. Contohnya saja dalam mencari sebuah informasi baru. Dengan cara hanya mengetikkan kata kunci mengenai hal yang diinginkan dalam sebuah situs pencarian informasi, maka tidak ada semenit semua hal yang berkaitan dengan kata kunci yang diketikkan akan muncul dengan sendirinya dan mendapatkan informasi sesuai dengan apa yang diinginkan.

Kecanggihan mengenai teknologi tidak hanya mengenai bagaimana cara mendapatkan informasi, tapi juga dalam hal komunikasi. Dalam hal komunikasi, teknologi yang ditawarkan sangat bervariasi, dari mengirim sebuah pesan singkat menggunakan handphone sampai dengan berkomunikasi langsung dengan melihat wajah lawan bicara kita dengan menggunakan teknologi 3G ataupun dengan alat biasa disebut dengan web cam.

Walaupun banyak media komunikasi yang ditawarkan oleh pasar pada saat ini, namun media komunikasi dalam bentuk cetak masih banyak diminati oleh banyak kalangan. Media komunikasi dalam bentuk cetak ini masih dinilai sebagai media yang komunikatif dan mudah untuk dipahami oleh berbagai kalangan. Salah satunya adalah brosur. Brosur adalah alat promosi yang terbuat dari kertas yang di dalamnya terdapat sejumlah informasi dan penawaran mengenai jasa atau produk. Keunggulan brosur terletak pada biaya pembuatannya yang murah.

Sehingga, DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya masih menggunakan media komunikasi ini sebagai sarana promosi dalam menjaring calon mahasiswa di SMA dan SMK Negeri maupun Swasta di Surabaya dan sekitarnya.

Namun, media komunikasi ini memiliki beberapa kelemahan, antara lain brosur yang dibagikan tidak pernah terbaca sampai habis dan usianya kurang dari 30 menit begitu sampai ditangan seseorang. Sehingga, cara ini masih kurang efektif untuk mempromosikan DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya. Untuk itu perlu dibuat sebuah inovasi dalam berpromosi. Yaitu, dengan membuat interaktif promosi DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya.

Dengan dibuatnya interaktif promosi DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya, diharapkan dapat memudahkan mahasiswa DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya berpromosi pada saat acara-acara workshop keliling di sekolah SMA dan SMK Negeri maupun Swasta. Dengan konten-konten yang menarik seperti penjelasan penjurusan peminatan yang ada di prodi DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya, profil prodi DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya dan fasilitas yang ada di prodi DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya dapat menarik minat mereka agar mendaftar menjadi salah satu mahasiswa prodi DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Di dalam pembuatan promosi yang berupa interaktif promosi DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya terdapat beberapa masalah utama yang perlu dipecahkan, antara lain :

1. Bagaimana pembuatan interaktif sebagai media promosi dan profil Prodi DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya?
2. Bagaimanakah mempresentasikan konten-konten dalam sebuah media interaktif?

1.3 Batasan Masalah

1. Membuat profil prodi dalam bentuk interaktif.
2. Mempresentasikan konten-konten dalam sebuah media interaktif.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktek ini adalah mengaplikasikan seluruh komponen atau materi yang telah diajarkan selama kuliah, khususnya pada materi Multimedia Interaktif dan Workshop dalam pembuatan interaktif yang menggambarkan profil dari prodi serta mempresentasikan konten-konten dalam sebuah media interaktif sebagai media komunikasinya. Sekaligus sebagai media promosi Prodi DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya.

1.5 Kontribusi

Pembuatan promosi Prodi DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya dalam bentuk interaktif tersebut sebagai sarana promosi Prodi itu sendiri. Dimana interaktif tersebut nantinya diaplikasikan pada beberapa media yang bertujuan untuk mempromosikan Prodi DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya. Selain sebagai media promosi, interaktif tersebut juga nantinya akan menambah daftar portfolio dari Prodi DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Kerja Praktek ini terdiri dari beberapa bab di mana masing-masing bab terdiri dari berbagai sub-sub bab yang bertujuan untuk 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, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PRODI

Dalam bab ini diuraikan tentang sejarah singkat program studi, visi, misi, domisili program studi dan struktur organisasi program studi.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas teori yang berhubungan dengan pembuatan Promosi Interaktif Prodi DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya antara lain teori tentang konsep desain grafis, promosi interaktif dan interaktif yang mengacu pada prinsip-prinsip dari apa yang harus diterapkan pada sebuah karya desain.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN KARYA

Dalam bab ini menjelaskan metode-metode kerja selama melakukan kerja praktek. Yaitu proses pengerjaan promosi interaktif dimana nantinya metode-metode ini dapat digunakan dalam proses pembuatan karya atau proyek multimedia selama kerja praktek di Prodi DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dari perancangan dan pembuatan promosi interaktif terkait dengan tujuan dan permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangan sistem dan desain promosi interaktif di masa mendatang.