

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN 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. *Survei lapangan atau observasi*, kegiatan ini ditujukan untuk mengamati proses pembuatan produksi multimedia.
- b. *Studi kepustakaan*, dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan dan dapat menjadi referensi untuk pelaksanaan rencana pengembangan sistem.
- c. *Analisa permasalahan*, penganalisaan permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan klien atau instansi dan menentukan bagaimana solusi terbaik yang ditetapkan dalam instansi.
- d. *Pembuatan produk multimedia*, pada pembuatan produk sendiri terdapat beberapa tahap, antara lain:
  - Pendahuluan, identifikasi permasalahan yang ada, evaluasi, alternatif, solusi dan prioritas pengembangan.
  - Tahap analisa ruang lingkup permasalahan, ruang lingkup dan sasaran yang akan dikembangkan, identifikasi area permasalahan yang lebih terperinci, 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 komputer klien.
  - Revisi produk, melakukan perbaikan dan pemantauan baik untuk *website* setelah dilakukan percobaan oleh klien.
- e. Pemuatan laporan, semua dokumentasi dalam pembuatan produk multimedia tersebut, sebagai hasil dari proyek disusun dalam sebuah laporan.

## 4.2 Detail Proses Pengerjaan Promosi Interaktif DIV Komputer Multimedia

### STIKOM Surabaya

Ruang lingkup pengerjaan interaktif promosi ini dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu:

#### 4.2.1 Tahap Konsep

Mengetahui permintaan konsep interaktif, setelah mencari informasi dan permintaan DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya, maka konsep yang disetujui untuk digunakan yaitu “*Simple and Interactive*”.

Untuk mewujudkan konsep itu ada beberapa aspek yang mengikuti, yaitu simple, minimalis dan elegan. 3 aspek ini di kemas sesuai dengan latar belakang dari DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya. Yang berbasis warna *orange*.

#### 4.2.2 Tahap Desain Lay Out

Dalam tahapan ini desain manual direalisasikan pada software, software yang digunakan adalah Adobe Flash CS3 dan Photoshop CS3. Berikut ini adalah desain lay out pembuka yang telah disetujui oleh DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya.

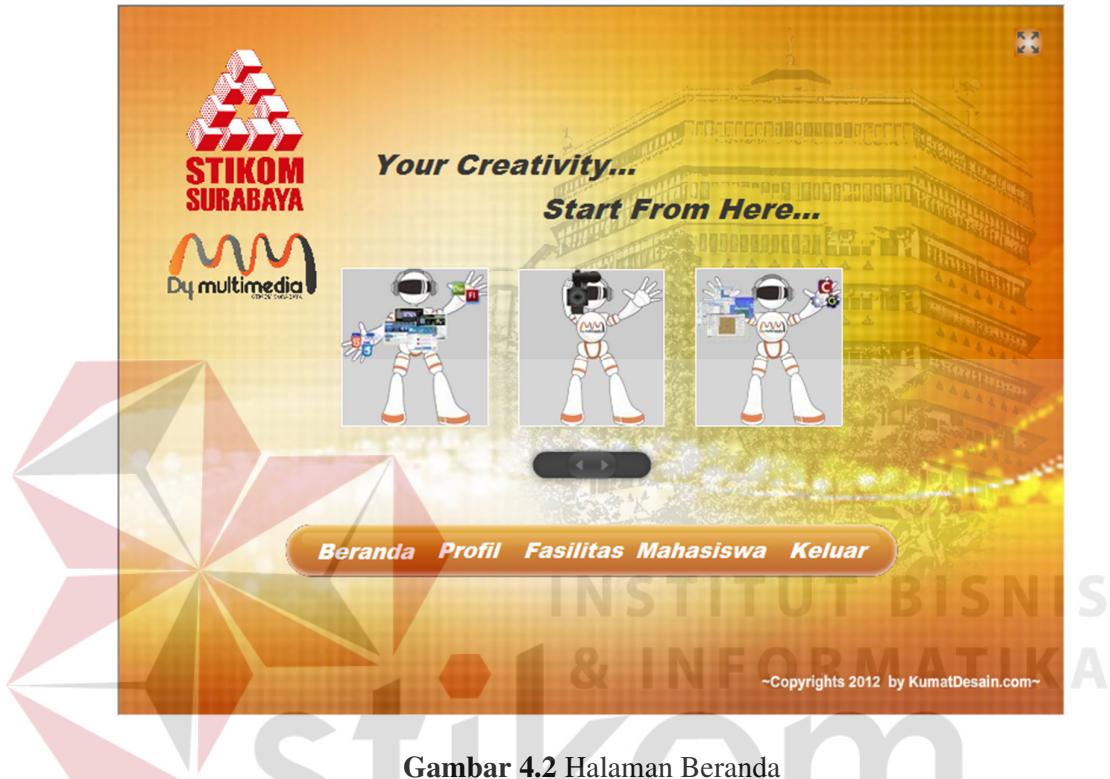
Media beserta penjelasannya:



**Gambar 4.1 Lay Out Opening**

Desain *lay out Opening* ini pada umumnya ditujukan membangun interaksi dengan konsumen. Tampilan awal menunjukkan identitas dari DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya dengan animasi sederhana membawa konsumen mengenal logo DIV Komputer Multimedia dan STMIK STIKOM Surabaya. Pemilihan latar belakang yang dominan *orange*, sesuai dengan logo

DIV Komputer Multimedia yang yang berwarna *orange*. Semua *lay out* tertata secara rapi dan simpel guna memperjelas dalam membantu membaca pesan.



**Gambar 4.2** Halaman Beranda

Tampilan menu awal Beranda ini langsung mengajak konsumen untuk mengenal DIV Komputer Multimedia, seperti macam penjurusan, peminatan dan deskripsi dari peminatan Videografi, Multimedia Interaktif dan Game Desain dari Prodi ini.

**Videography**

Berkembangnya Multimedia saat ini tidak hanya berbicara dunia pertelevisian dan film, tetapi sudah menyebarluas pada dunia mobile communication seperti Multimedia Messaging System (MMS) dan Video Streaming. Konvergensi media ini berdampak pada seluruh perilaku masyarakat, baik dalam konteks individu maupun komunal.

Perkembangan televisi dan mobile phone saat ini bisa menampilkan animasi yang bagus dan interaktif. Hal inilah yang mengakibatkan tingginya sumber daya manusia di bidang Videografi. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STIKOM) merupakan kampus yang siap mencetak tenaga profesional di bidang videoografi dengan berbasis sains, softskill yang tinggi dan entrepreneurship serta siap menjawab tantangan. Hal ini didukung tenaga pengajar yang berkompeten di bidangnya dengan latar belakang pendidikan S2 dan S3, serta didukung tenaga praktisi profesional.

**Beranda Profil Fasilitas Mahasiswa Keluar**

~Copyrights 2012 by KumatDesain.com~

**Gambar 4.3** Halaman Deskripsi Peminatan

Tampilan menu deskripsi peminatan ini langsung mengajak konsumen untuk mengenal lebih jauh macam penjurusan peminatan dan deskripsi dari peminatan Videografi, Multimedia Interaktif dan Game Desain dari Prodi ini.





**Gambar 4.5** Halaman Fasilitas

Halaman Fasilitas ini memperlihatkan lab dan studio yang ada DIV Komputer Multimedia STMIK STIKOM Surabaya. Hal ini sebagai daya tarik tersendiri dari Prodi ini.

**Mahasiswa**

Pada dasarnya Perguruan Tinggi mempunyai tugas untuk mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia yang memiliki keseimbangan antara Hardskill dan softskill. Menyadari akan betapa besarnya kontribusi softskill terhadap sukses hidup seseorang sampai dengan 80%, maka STIKOM Surabaya umumnya telah merintis dan mengembangkan program softskill sejak tahun 1995, dengan pengembangan kepribadian dan kerjasama kelompok (K3). Melalui evaluasi yang dilakukan secara terus menerus, maka sejak tahun 2004 dilakukan penyempurnaan program dengan nama STIKOM Culture and Character Building, disingkat CUTTING. Sementara program CUTTING dijalankan, pengajaran terus dilakukan terhadap efektifitas pencapaian tujuan program. Sementara itu disisih lama Program Studi DIV Komputer Multimedia secara khusus berperan dalam hal pembinaan mahasiswa mulai dari pembekalan Hardskill dan softskill. Sehingga untuk mewujudkan visi dan misi STIKOM SURABAYA dimana tercapainya kepeloporan karena keunggulan manusia pada peringkat benchmark yang pada tahun 2018 mendekati keunggulan sumber daya manusia Singapura, maka dilaksanakan beberapa kegiatan yang dapat diikuti oleh mahasiswa antara lain :

Adalah himpunan para mahasiswa DIV-KM, tempat mahasiswa DIV Komputer Multimedia mengembangkan kemampuan berorganisasi. Setiap mahasiswa DIV Komputer Multimedia secara otomatis akan menjadi anggota HIMA DIV-KM dan memiliki segala hak, kewajiban, tanggung jawab, dan segala atribut anggota HIMA DIV-KM yang diatur dalam AD/ART HIMA DIV-KM.

HIMA DIV-KM juga merupakan wadah bagi mahasiswa untuk dapat memberikan masukan-masukan langsung kepada prodi, memfasilitasi mahasiswa untuk mewujudkan kreativitas mereka dalam berbagai kegiatan yang berhubungan dengan prodi, dan yang terutama sebagai tempat untuk menjalin jejaring dengan rekan-rekan dari sesama prodi. Baik rekan seangkatan, angkatan di bawahnya, maupun angkatan di atasnya.

**Beranda Profil Fasilitas Mahasiswa Keluar**

~Copyrights 2012 by KumatDesain.com~

**Gambar 4.6 Halaman Mahasiswa**

Halaman ini berisi info tentang CUTTING dan HIMA DIV-MM.

**stikom**  
INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA  
SURABAYA

### 4.2.3 Script dan Link Menu

Link, yakni tombol yang berfungsi menghubungkan halaman satu menuju halaman lainnya. Untuk masuk ke dalam halaman yang di tuju, maka penulis membuat script pada button, berikut:

- Pertama, pilih button yang akan dijadikan link-nya.
- Kedua, buka lembar actionscript.
- Untuk perpindahan scene dalam satu file penulis memberikan script sebagai berikut:

```
on (release){  
    gotoAndPlay("Scene 2",1);  
}
```

Setelah pemberian link selesai dilakukan maka penulis menyimpan seluruh promosi interaktif dengan format \*.exe yang berupa aplikasi, agar animasi dapat diputar pada komputer yang tidak memiliki flash player.