

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan semakin berkembangnya zaman, semakin berkembang pula ilmu pengetahuan sehingga semakin canggih. Demikian pula dalam dunia maya (internet). Internet saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan kita, masyarakat semakin haus akan informasi semakin dimudahkan dengan adanya internet karena semua aspek kehidupan saat ini mulai memanfaatkan fasilitas internet dari hiburan, berita, sampai tempat promosi. Ini dikarenakan internet selalu memberikan informasi yang up to date.

Untuk menyampaikan informasi kepada orang-orang yang dituju dibutuhkan suatu visual yang bisa menangani semua hal yang berkaitan. Pada abad ke-19 fotografi mulai mengambil alih perhatian masyarakat untuk mengabadikan sesuatu, seperti mengabadikan acara dalam suatu event sampai digunakan untuk media masa untuk menyampaikan informasi dari produsen kepada konsumen. Desain Komunikasi Visual juga merupakan ilmu yang mempelajari tentang media untuk menyampaikan informasi, ide, konsep, ajakan dan sebagainya kepada khalayak dengan menggunakan bahasa visual. Baik itu berupa tulisan, foto, ilustrasi dan lain sebagainya.

Dalam hal ini layanan informasi didalam pemerintahan mempunyai kebutuhan untuk memberikan informasi yang dapat menunjang nilai dari kinerja

pemerintahan, seperti halnya dalam markas militer TNI-AL yang diketahui sekarang bernama ARMATIM (ARMADA TIMUR) Surabaya, membutuhkan sebuah media untuk menyampaikan informasi yaitu berupa web. Dalam web tersebut, berisi tentang company profile Armatim untuk menunjang minat masyarakat untuk lebih mengenal Armatim.

Armatim memiliki web yang menurut pihak armatim masih cukup kurang baik dan ada kekurangan, maka dari itu di lakukan pembuatan web sandingan.

Membuat prancangan sesuai permintaan Kepala Dinas untuk membantu membuat web sandingan untuk dijadikan alternatif web yang akan di presentasikan kepada Panglima Armatim, dengan konsep layout, desain layout yang sesuai dan ini dibutuhkan seorang konseptor untuk proses penggeraan web sandingan armatim tersebut, dengan adanya hal tersebut maka saya mengambil judul “Pembuatan Company Profile Berupa Web Sandingan Bagan Konsep Layout” sebagai mata kuliah kerja praktek ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka dapat diketahui permasalahan yang ada yaitu :

1. Bagaimana cara membuat layout website yang sesuai dengan visi misi dan karakter ARMATIM dengan menggunakan sofware photoshop?
2. Bagaimana membuat sebuah layout website yang sesuai dan menarik dengan tema yang di berikan oleh ARMATIM?

1.3 Batasan Masalah

Supaya kendala-kendala yang dirumuskan diatas dapat terselesaikan dan tidak menyimpang jauh dari lingkup permasalahan, maka dipandang perlu adanya pembatasan dalam pembahasannya. Dalam pembahasan ini penulis perlu membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Mendesain website sesuai konsep dan data-data perusahaan yang ingin ditampilkan oleh Koarmatim.

2. Memberi beberapa visual yang menarik dan mudah diingat pada layout website Koararmatim.

1.4 Tujuan

Kerja praktik yang dilakukan selama dua bulan ini bertujuan untuk :

1. Melihat hubungan materi antara teori yang diperoleh selama dibangku kuliah dengan realisasi dilapangan.
2. Mempraktekan teori dan matakuliah yang selama ini didapat di bangku kuliah didunia pekerjaan.

1.4.1 Tujuan Umum

Kerja Praktek ini sebagai persyaratan untuk menyelesaikan dan sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi SI Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya yaitu dengan melaksanakan mata kuliah Praktek Kerja Industri. Tujuan kerja praktek adalah untuk mengetahui dunia kerja yang sebenarnya agar dapat meningkatkan kualitas sumber daya mahasiswa STIKOM Surabaya serta diharapkan mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah didapat di kampus langsung ke tempat kerja. Dengan adanya kerja praktek ini, bertujuan juga untuk

memperdalam dan memperluas wawasan pengetahuan dalam dunia kerja, sekaligus sebagai tempat latihan bagi para mahasiswa sebelum terjun ke dunia kerja.

1.4.2 Tujuan Khusus

Setelah melaksanakan kerja praktek, diharapkan agar para mahasiswa dapat:

1. Mengenal dan memahami secara cermat situasi dunia kerja
2. Mempraktekkan materi atau ilmu yang diperoleh di kampus ke dalam dunia kerja
3. Mahasiswa diharapkan lebih professional dan mampu mengembangkan potensi diri.

1.5 Kontribusi

Pelaksanaan kerja praktek di ARMATIM (ARMADA TIMUR) Surabaya ini memiliki kontribusi untuk membantu dan menunjang minat masyarakat untuk lebih mengenal lebih jauh apa saja kegiatan ARMATIM (ARMADA TIMUR) dan apa si yang ada di dalamnya, sejauh ini masyarakat Surabaya tahu armatim itu pangkalan TNI dan tempat persenjataan kapal laut. Namun perlu diketahui ARMATIM (ARMADA TIMUR) itu sendiri juga pusat wisata dan pengtahuan, maka dari itu pihak ARMATIM (ARMADA TIMUR) Surabaya ingin sekali memperkenalkan hal-hal yang ada didalam ARMATIM (ARMADA TIMUR) yang selama ini sudah telah ada sebelumnya.

1.6 Manfaat

Bagi Perguruan Tinggi

1. Menciptakan hubungan kerja sama yang baik antara perguruan tinggi dengan perusahaan.
2. Memperoleh gambaran nyata tentang perusahaan sebagai bahan informasi untuk pengembangan dunia pendidikan.

Bagi Mahasiswa

1. Memberi pelajaran bahwa kedisiplinan sangat dituntut ketika memasuki dunia kerja yang secara langsung berhadapan dengan konsumen.
2. Memberi gambaran tentang lapangan kerja yang sesuai dengan jurusan yang dimiliki oleh mahasiswa yang bersangkutan.
3. Memperluas wawasan serta menambah pengetahuan mahasiswa mengenai sistem dan mekanisme kerja di perusahaan.

1.7 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan desain sistem informasi, yaitu:

a. Observasi

Dalam pelaksanaan kerja praktek ini dilakukan pendekatan dengan survey untuk mengetahui masalah apa yang bisa dikerjakan sesuai dengan materi ilmu yang dimiliki. Survey ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data yang berhubungan dengan penyelesaian masalah selain itu juga untuk mengetahui langkah-langkah apa yang

dilakukan oleh instansi atau suatu perusahaan dalam mengembangkan usahanya.

b. Wawancara

Metodologi Wawancara adalah penelitian yang dilakukan selama melakukan kerja praktek di PT. Karya Mandiri Bersama. Dengan mencatat semua data-data yang kita butuhkan kemudian kita olah menjadi data yang lebih akurat demi suksesnya program yang dibuat.

Dimana dalam mendapatkan data-data diperoleh dari narasumber.

1.8 Metodologi Desain

1. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data – data yang diperlukan dan sesuai dengan judul yang diambil penulis

2. Studi Literatur

Mencari dan mengolah data sekunder dari berbagai data literature, catatan kuliah dan dokumen lainnya yang berhubungan dengan isi laporan dan kegiatan yang berlangsung di lapangan.

3. Teknik Wawancara

Mencari data melalui Tanya jawab dengan pihak yang terkait dengan kegiatan kerja praktek dan isi laporan.

4. Bahan Pustaka

Mencari data dari buku – buku yang berhubungan dengan judul yang diambil.

1.9 Sistematika Penulisan

Laporan kerja ini terbagi dari beberapa bab, dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub bab yang bertujuan dapat menjelaskan pokok-pokok bahasan dalam menyusun 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, kontribusi, dan sistematika penulisan.

Bab II Gambaran umum perusahaan

Dalam bab ini berisi tentang gambaran umum ARMATIM (ARMADA TIMUR) Surabaya.

Bab III Landasan teori

Dalam bab ini dibahas tentang dasar-dasar merancang sebuah website sebagai dasar teori untuk pembahasan Bab V.

Bab IV Metode kerja praktek

Dalam bab ini berisi tentang metode pelaksanaan kerja praktek dan perancangan website sandingan.

Bab V Hasil dan pembahasan

Dalam bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan desain website sandingan yang dibuat saat kerja praktek.

Bab VI Penutup

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

