

PERANCANGAN COMPANY PROFIL BERBASIS MULTIMEDIA PADA JURUSAN ADMINISTRASI NIAGA POLITEKNIK NEGERI UJUNG PANDANG

Amiruddin¹⁾, Askariani Sahur²⁾

^{1), 2)} Dosen Politeknik Negeri Ujung Pandang, Makassar

ABSTRACT

This multimedia based company profile application was designed with the aim of becoming one of the promotional media majors in the Department of Commerce of Ujung Pandang State Polytechnic to prospective students. This application was created using Macromedia Flash and Photoshop. The research began with data collection in 4 ways: observation, interview, documentation and literature study. Furthermore, design, manufacture, testing and packaging are carried out. The output of this research is in the form of a multimedia-based company profile and publication in scientific journals as well as being a reference material in the Presentation Computer Application course at the Ujung Pandang State Polytechnic, Commercial Department.

Keywords: *Company Profil, Multimedia*

1. PENDAHULUAN

Jurusan Administrasi Niaga (AN) sebagai salah satu jurusan di Politeknik Negeri Ujung Pandang (PNUP) mendapatkan banyak tantangan atau saingan dalam mendapatkan calon mahasiswa (peminat) yang banyak dan berkualitas. Persaingan ini tidak hanya dari luar PNUP tetapi juga dari sesama jurusan atau program studi yang ada di PNUP. Adanya persaingan yang semakin ketat inilah yang mendorong pengelola jurusan untuk mampu mengembangkan promosi dan informasi melalui teknologi informasi yang berbasis multimedia. Selama ini sistem penyajian informasi yang dilakukan oleh jurusan Administrasi Niaga masih menggunakan media konvensional seperti buku panduan, brosur, spanduk serta pameran-pameran.

Untuk meningkatkan jumlah dan kualitas peminat calon mahasiswa jurusan AN maka perlu dilakukan berbagai bentuk dan model promosi. Bentuk atau model promosi yang baik dapat diukur dari kemampuan promosi tersebut mempengaruhi calon konsumen dalam memilih produk yang kita tawarkan, dapat diakses secara luas dan mudah dan biaya untuk melakukan promosi tersebut tidak terlalu besar. Selain bentuk atau model promosi, maka yang tidak kalah penting juga adalah isi dan cara penyajian informasi tersebut. Salah satu bentuk penyajian informasi yang bisa ditawarkan yaitu penyajian informasi yang berbasis multimedia.

Keuntungan penyajian informasi yang berbasis multimedia antara lain: dapat dibuat lebih menarik karena dapat dipadukan dengan berbagai media (teks, gambar, video, suara dan animasi), sehingga calon konsumen (calon mahasiswa) tidak bosan membaca informasi yang disajikan, dapat diakses melalui internet, sehingga dapat menjangkau lebih banyak calon mahasiswa, dapat digunakan berulang-ulang sehingga dapat menghemat biaya serta dapat didistribusikan baik secara off line maupun dengan online.

Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan masalah di atas yaitu dengan cara merancang company profil yang berbasis multimedia. Tujuannya, agar calon mahasiswa dapat memperoleh informasi yang menarik serta mudah diakses sehingga diharapkan calon mahasiswa yang mendaftar dan diterima di jurusan AN adalah mahasiswa yang berkualitas dan memiliki motivasi tinggi untuk mengembangkan diri dalam bidang administrasi bisnis.

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan penelitian ini adalah bagaimana membuat company profil jurusan AN yang berbasis multimedia yang mampu memberikan informasi yang menarik serta mudah diakses kepada calon mahasiswa jurusan AN sehingga jumlah peminat meningkat dan kualitas mahasiswa yang diterima juga meningkat.

Secara umum, manfaat utama yang diharapkan dari hasil penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- 1) Tersedianya company profil jurusan AN yang berbasis multimedia yang dapat diakses dengan mudah oleh calon mahasiswa atau pihak-pihak tertentu yang membutuhkan.
- 2) Memberikan informasi secara lengkap dan menarik dengan memanfaatkan media teks, gambar, video, suara dan animasi.

¹ Korespondensi penulis: Amiruddin, 081355306506, amiruddin@poliupg.ac.id

- 3) Memudahkan pihak jurusan dalam melakukan promosi karena company profil ini dapat didistribusikan secara on line maupun off line.
- 4) Menghemat biaya dan tenaga jika dibandingkan dengan model promosi brocure, spanduk, pameran atau kunjungan.

Beberapa studi pendahuluan atau penelitian yang berhubungan dengan “company profil” di antaranya adalah “Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus CV. Ganetic)” oleh Septiana Firdaus dkk. [5].

“Pembuatan Video Company Profile pada Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah Karanganyar” oleh Soma Dwi Saftanto [7].

Selain itu hasil penelitian yang berjudul “Perancangan Company Profile The Geek Apple Authorised Reseller Yogyakarta Berbasis Multimedia Flash Sebagai Sarana Promosi Dan Informasi” oleh Moh. Alif Cindi Momintan dan Rizqi Sukma Kharisma. [8].

Selanjutnya oleh Tri Haryanto dan Sarwo Nugroho [12] melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Video Company Profile Sebagai Media Promosi Perusahaan Pada PT. Propan Raya ICC Semarang”.

Dari hasil-hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi multimedia interaktif company profile yang berbasis teknologi komputer sangat membantu dalam memberikan informasi yang efisien, efektif dan menarik.

2. METODE PENELITIAN

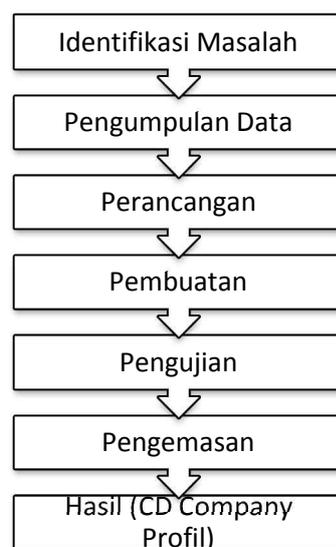
Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah: observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka.

Setelah dikumpulkan data-data yang dibutuhkan sebagai sarana pendukung dalam pembuatan aplikasi atau program company profil ini, maka dilanjutkan dengan perancangan system, pembuatan, pengujian dan pengemasan.

Implementasi pembuatan aplikasi company profil yang berbasis multimedia pada jurusan AN PNUP menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash untuk mendesain dan membangun company profil, serta didukung oleh perangkat lunak Adobe Photoshop untuk mengolah gambar.

Pengujian hasil rancangan aplikasi dilakukan dengan metode *black box* yaitu suatu metode pengujian program dengan cara menguji semua fasilitas yang ada dalam aplikasi apakah sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Setelah aplikasi berjalan sesuai yang diharapkan maka kegiatan selanjutnya adalah melakukan pengemasan file company profil ke dalam file .exe, sehingga aplikasi dapat berjalan secara otomatis apabila CD aplikasi dimasukkan ke dalam CD ROM.

Adapun alur penelitian dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 1 Bagan Alur Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan tahapan penelitian yang digambarkan dalam bagan alur penelitian, maka dapat diuraikan hasil dan pembahasan yang dihasilkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Persiapan Alat dan Bahan
Pada tahapan ini dilakukan kegiatan berupa:
 - a. Install software Macromedia Flash.
 - b. Install software Adobe Photoshop.
- 2) Pengumpulan Data
Pada tahapan ini dilakukan kegiatan berupa:
 - a. Pengumpulan Data Profil Jurusan AN (Visi, Misi dan Tujuan, Struktur Organisasi, Program Studi, Kurikulum, Fasilitas, Sumber Daya Manusia (Dosen dan Staf))
 - b. Pengambilan gambar fasilitas laboratorium, dosen dan staf dan kegiatan di jurusan AN.
- 3) Perancangan (Design)
Pada tahapan ini dilakukan kegiatan perancangan yang terdiri dari 5 (lima) hal, yaitu:
 - a. Perancangan storyboard

Tabel 1. Perancangan Storyboard

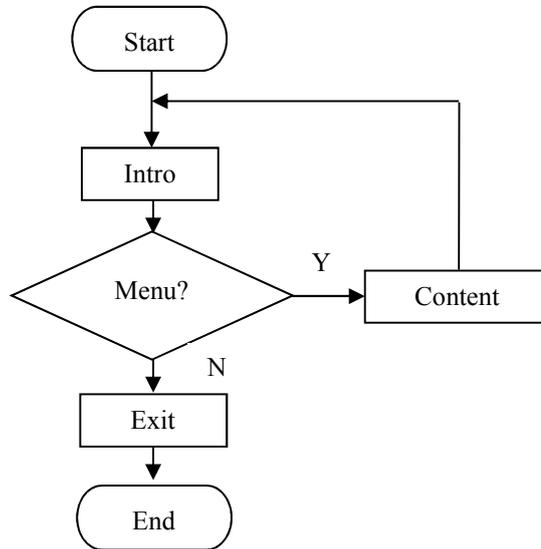
No.	Layer	Isi	Animasi	Keterangan
1.	Latar (Background)	Persegi panjang, gambar	Pemudaran (Fade)	Persegi panjang bergerak dari depan ke belakang kemudian memudar
2.	Judul (header)	Tulisan-1: Politeknik Negeri Ujung Pandang. Tulisan-2: Jurusan AN	Berkedip-kedip (Blink) dan Memudar	Tulisan-1 Berkedip-kedip, Tulisan-2 Memudar ke arah depan
3.	Logo	Logo PNUP	Pemudaran (Fade)	Logo bergerak membesar ke depan
4.	Tombol	Persegi panjang	Motion tween, Shape	Jika kursor berada pada tombol keluar bentuk oval warna merah, jika diklik ukuran tombol mengecil
5.	Sejarah	Tulisan	Motion tween dan fade	Tulisan tampil, kemudian persegi panjang bergerak dari kiri ke kanan melewati tulisan dengan warna memudar atau menghilang
6.	Visi dan misi	Tulisan, Persegi Panjang	Motion tween dan fade	Tulisan dari arah belakang, persegi panjang bergerak dari kanan ke kiri melewati tulisan dengan warna memudar
7.	Tujuan	Tulisan	Motion tween dan fade	Tulisan dan latar berganti-ganti warna
8.	Program Studi	Tulisan	Motion tween dan fade	Tulisan bergerak dari atas, kemudian berhenti
9.	Fasilitas	Tulisan dan Gambar	Motion tween	Tulisan bergerak, gambar bergerak dan berubah ukuran
10.	Kurikulum	Tulisan, Lingkaran	Motion tween dan fade	Tulisan berganti-ganti warna, lingkaran bersusun membesar dan memudar
11.	Dosen	Foto-Foto dan tulisan	Motion tween, masking dan blink	Foto dan tulisan tampil dari arah belakang dengan ukuran membesar, kemudian tampil bentuk oval membayangi foto tersebut
12	Exit	Tulisan dan Lingkaran	Blink, Motion tween	Tulisan bergerak dari belakang lalu berhenti, lingkaran dengan ukuran berbeda muncul bergantian (riak air)

b. Perancangan navigasi

Pada aplikasi ini menggunakan struktur navigasi linier, tampilan awal (intro) yang dilengkapi menu untuk berpindah ke halaman isi (content) kemudian kembali lagi ke tampilan awal atau keluar (exit).

c. Perancangan bagan alir (flowchart)

Alur informasi yang disampaikan dalam aplikasi dapat digambarkan dalam bentuk bagan alir (flowchart) sebagai berikut:



Gambar 1. Flowchart Alur Informasi

d. Perancangan Intro

Pada bagian intro atau halaman awal ditempatkan header, logo, tombol dan background. Adapun tampilan hasilnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2 Tampilan Halaman Intro

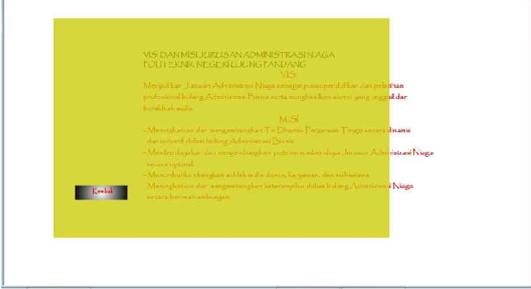
e. Perancangan isi

Perancangan isi dalam aplikasi company profil ini dibuat dalam bentuk menu yang terdiri dari 7 menu, yaitu:

1. Sejarah: berisi informasi sejarah berdirinya jurusan AN.
2. Visi dan Misi: berisi informasi visi dan misi jurusan AN.
3. Tujuan: berisi informasi tujuan jurusan AN.
4. Program Studi: berisi informasi program studi yang ada di jurusan AN.
5. Kurikulum: berisi informasi kurikulum atau matakuliah yang diajarkan setiap semester.
6. Fasilitas: berisi informasi fasilitas laboratorium atau studio yang ada di jurusan AN.
7. Dosen dan Staf: berisi informasi nama-nama dosen dan staf administrasi beserta fotonya.
8. Exit: berisi ucapan terima kasih telah membaca atau membuka company profil ini dan ajakan untuk melanjutkan pendidikan di jurusan AN PNUP.

Adapun tampilan hasil rancangan isi tersebut sebagai berikut:

Tabel 2. Tampilan Hasil Rancangan Isi

<p style="text-align: center;">Tampilan Halaman Sejarah</p> 	<p style="text-align: center;">Tampilan Halaman Visi dan Misi</p> 
<p style="text-align: center;">Tampilan Halaman Tujuan</p> 	<p style="text-align: center;">Tampilan Halaman Program Studi</p> 
<p style="text-align: center;">Tampilan Halaman Kurikulum</p> 	<p style="text-align: center;">Tampilan Halaman Fasilitas</p> 
<p style="text-align: center;">Tampilan Halaman Dosen</p> 	<p style="text-align: center;">Tampilan Halaman Exit</p> 

f. Perancangan tombol (user interface)

Tombol berfungsi sebagai menu yang digunakan untuk membuka isi company profil yang berupa informasi tentang JAN. Tombol didesign menggunakan Rectangle Tool yang diberi warna gradasi, diberi animasi over (saat kursor berada pada tombol) berupa jilatan api, down (saat tombol di klik) berupa ukuran tombol mengecil. Tombol ini dibuat menarik agar orang tertarik untuk membuka atau mengklik, karena dengan meng klik tombol tersebut informasi JAN dapat sampai ke calon pendaftar. Adapun hasil rancangan tombol sebagai berikut:

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan company profil berbasis multimedia di atas maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Hasil perancangan ini dapat memberikan informasi yang menarik serta mudah diakses oleh calon mahasiswa
- 2) Hasil perancangan ini dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi promosi jurusan AN PNUP kepada calon mahasiswa .

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agung G. 2004. 17 Efek Teks Fantastik Photoshop. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- [2] Andleigh, Prabath K. Thakrar, Kiran. 1996. Multimedia System Design. New Jersey: Prentice Hall Publishing Company
- [3] Fanani A.Z., Diginovac. 2007. Membuat Presentasi Multimedia Menggunakan Macromedia Flash Pro. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- [4] Hartono, Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [5] Moh. Alif Cindi Momintan dan Rizqi Sukma Kharisma, “Perancangan Company Profile The Geek Apple Authorised Reseller Yogyakarta Berbasis Multimedia Flash Sebagai Sarana Promosi Dan Informasi”, Jurnal DASI, Volume 14, No.4, halaman 32-38, Desember 2013.
- [6] Pramono A.2004. Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [7] Septiana Firdaus dkk, “Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus CV. Ganetic)”, Jurnal Algoritma Edisi 1, Volume 9, 2012.
- [8] Soma Dwi Saftanto, “Pembuatan Video Company Profile pada Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah Karanganyar”, Jurnal Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika, Volume 2, No 1, pada Maret 2013.
- [9] Sunyoto,A. 2010. Adobe Flash + XML – Rich Multimedia Applications : Yogyakarta Penerbit Andi.
- [10] Sutopo H.S. 2003. Multimedia Interaktif dengan Flash. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [11] Suyanto, M. 2004. Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- [12] Tri Haryanto dan Sarwo Nugroho, “Perancangan Video Company Profile Sebagai Media Promosi Perusahaan Pada PT. Propan Raya ICC Semarang”, Jurnal Ilmiah Komputer Grafis, Volume 8 No. 1, pada April 2015.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Direktur Politeknik Negeri Ujung Pandang yang telah memberikan kesempatan kepada dosen untuk melakukan penelitian melalui dana DIPA PNUP. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Ketua Pusat Penelitian dan Pengabdian PNUP yang telah memberikan arahan dan petunjuk sehingga kegiatan ini dapat terlaksana sesuai yang diharapkan. Juga tak lupa kami sampaikan ucapan terima kasih kepada Ketua Jurusan Administrasi Niaga yang telah memberikan data-data yang diperlukan dalam penelian ini.