

Pembuatan *Company Profil* Berbasis Multimedia Flash PD BPR Bank Daerah Karanganyar

Ratna Arica Rina, Ayu Fiska Nuryana
cubby_recha@yahoo.co.id

Abstract: The development of information technology has developed rapidly, with virtually all areas of business applications has used the information system, so as to promote and develop the business properly. Today multimedia is one way to facilitate the conveying of information, since multimedia can produce something more interesting. One of them can be used to manufacture the company profile. Submission of information used by the Regional Bank Karanganyar PD BPR still use a sedeharna, namely distribution of brochures, books and installation company profile banners. So the optimal information dissemination. Using flash-based company profile is expected to be a medium of information and effective promotional tool to the public.

Formulation of the problem of this research is how to make a company profile PD BPR Regional Bank Karanganyar using multimedia flash. This study is limited to the manufacture company profile PD BPR Regional Bank Karanganyar using adobe flash. The purpose of this research is to create a company profile PD BPR Regional Bank Karanganyar flash-based multimedia to promote PD BPR Regional Bank Karanganyar to the public.

The benefit of this research is that it can be used as media campaigns and information PD BPR Karanganyar Regional Bank. The research methodology used was observation, literature, interviews, analysis, design company profile, Editing and Implementation. The results achieved in this study is a flash-based multimedia company profile PD BPR Karanganyar Regional Bank are expected to be used as a means of promotion and information.

Keyword: company profile, multimedia.

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi saat ini telah berkembang pesat, dimana hampir semua bidang aplikasi bisnis telah memakai sistem informasi, sehingga mampu memajukan dan mengembangkan usaha dengan baik. Sekarang ini multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah menyampaikan suatu informasi, karena multimedia dapat menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik. Salah satunya dapat digunakan untuk pembuatan *company profile*. Penyampaian informasi yang digunakan oleh PD BPR Bank Daerah Karanganyar masih menggunakan cara yang sedeharna, yaitu penyebaran brosur, buku *company profile* dan pemasangan spanduk. Sehingga penyebaran informasi kurang optimal. Dengan menggunakan *company profile* berbasis flash ini diharapkan dapat sebagai media informasi dan sarana promosi yang efektif kepada masyarakat.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana membuat *company profile* PD BPR Bank Daerah Karanganyar menggunakan multimedia flash. Penelitian ini dibatasi pada pembuatan *company profile* PD BPR Bank Daerah Karanganyar menggunakan adobe flash. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat *company profile* PD BPR Bank Daerah Karanganyar yang berbasis multimedia flash untuk mempromosikan PD BPR Bank Daerah Karanganyar kepada masyarakat luas.

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai media promosi dan informasi PD BPR Bank Daerah Karanganyar. Metodologi Penelitian yang digunakan adalah Observasi, Kepustakaan, Wawancara, Analisis, Perancangan *company profile*, Editing dan Implementasi. Hasil yang dicapai dalam penelitian adalah *Company Profile* berbasis multimedia flash PD BPR Bank Daerah Karanganyar yang diharapkan dapat digunakan sebagai sarana promosi dan informasi.

Kata kunci : profil perusahaan, multimedia.

1.1. Latar Belakang

PD BPR Bank Daerah Karanganyar adalah Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) yang bergerak dibidang keuangan. Dalam upaya untuk menyebarkan informasi dan produk, maka dibutuhkan *company profile* yang menarik, efektif dan modern.

Media promosi yang menarik, efektif, dan modern sangat dibutuhkan untuk memperkenalkan suatu perusahaan ataupun menginformasikan produk yang dimiliki perusahaan tersebut. Pada saat ini PD BPR Bank Daerah Karanganyar masih menggunakan media promosi dalam bentuk brosur, spanduk

ataupun buku profil. Sehingga penyebaran informasi kurangnya optimal. Oleh karena itu dibutuhkan media promosi yang lebih menarik, efektif dan modern. Dengan menggunakan *company profile* berbasis multimedia flash ini, dapat mengefektifkan penyebaran promosi maupun informasi.

Hal di atas melatarbelakangi pembuatan *company profile* berbasis multimedia flash, yang diharapkan dapat mengefektifkan penyebaran informasi produk-produk yang dimiliki oleh PD BPR Bank Daerah Karanganyar.

1.2. Rumusan Masalah

- a. PD BPR Bank Daerah Karanganyar masih menggunakan media promosi buku profil, brosur, dan spanduk.
- b. Nasabah di PD BPR Bank Daerah Karanganyar masih relatif sedikit, karena penyebaran promosi dan informasi yang kurang optimal.

1.3. Batasan Masalah

- a. Membuat *Company Profile* untuk PD BPR Bank Daerah Karanganyar.
- b. Program Pembuatan *Company Profile* PD BPR Bank Daerah Karanganyar Berbasis Multimedia Flash berformat video.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah terbentuknya *company profile* yang dapat digunakan untuk media informasi produk-produk yang dimiliki oleh bank tersebut, dan untuk media promosi kepada masyarakat luas.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya media promosi dan informasi berbasis multimedia flash ini dapat mempermudah proses penyampaian informasi kepada masyarakat.

2.1. Multimedia

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur, yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik, dan animasi.

Disini dapat digambarkan bahwa multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.

Definisi lain dari multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (*video dan animasi*) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, serta berinteraksi. Kedua, harus ada link yang menghubungkan user dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu untuk menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat

untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri. (Suyanto, M.2003).

2.2. Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa manusia, hewan, maupun tulisan.

Definisi lain dari animasi adalah penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. (Suyanto, M.2003). Selain itu animasi merupakan sumber utama untuk melakukan aksi dinamis dalam suatu presentasi multimedia. Animasi paling sederhana muncul dalam ruang dua dimensi (2-D), animasi yang lebih kompleks muncul dalam ruang intermediet "2,5-D" (dimana bayangan, highlight, perspektif buatan menyediakan ilusi mengenai kedalaman, tiga dimensi) dan animasi yang paling realistis muncul dalam ruang tiga dimensi (3-D). (Vaughan, Tay.2004).

2.3. Adobe Flash

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. (Wikipedia)

2.4. Company Profile

Company Profile adalah sebuah data atau profil mengenai sebuah perusahaan atau instansi. Sebuah *company profile* biasanya dibuat untuk ditunjukkan kepada calon nasabah (*client*) dalam memperkenalkan sebuah perusahaan agar dapat meyakinkan calon nasabah (*client*) tersebut.

3.1. Analisis Sistem Lama

Company Profile PD BPR Bank Daerah Karanganyar bertujuan memberikan kemudahan kepada nasabah ataupun calon nasabah untuk mengetahui segala informasi yang ada pada PD BPR Bank Daerah Karanganyar, sekaligus sebagai media promosi yang terprogram. Sebelum *company profile* berbasis multimedia flash ini dibuat, PD BPR Bank Daerah Karanganyar hanya menggunakan media penyampaian profil dengan brosur, spanduk ataupun buku profil.



Gambar 3.1: Buku Profil

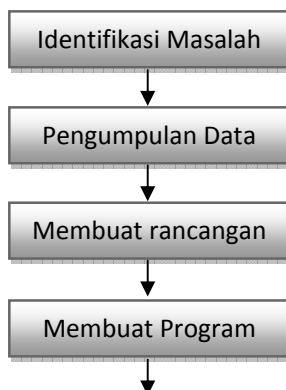
3.2. Identifikasi Permasalahan Yang Dihadapi

Sebelumnya promosi yang dilakukan di PD BPR Bank Daerah Karanganyar masih menggunakan brosur, spanduk ataupun buku profil, sehingga penyampaian informasi dan promosi belum efektif dan masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang perusahaan perbankan tersebut.

3.3. Alternatif Pemecahan dan Pengembangan

Setelah permasalahan teridentifikasi, maka selanjutnya adalah analisa sistem. Menurut analisa sistem yang telah kami lakukan, maka ada yang perlu diperbaiki, yaitu membuat suatu *company profile* yang dapat digunakan sebagai media informasi produk-produk bank dan promosi yang lebih menarik dan efektif.

3.4. Kerangka Masalah

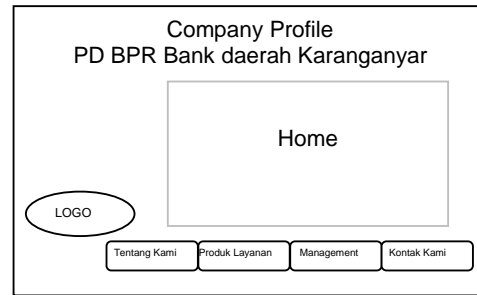


Menguji

Media Promosi (*Company Profile*)
Bentuk CD

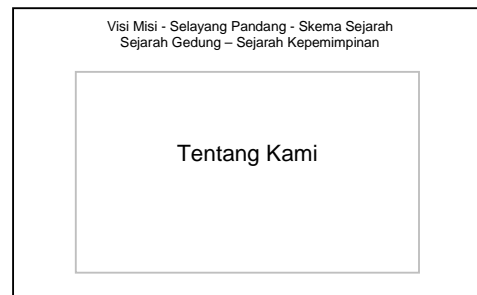
3.5. Sistem yang dirancang

3.5.1. Desain Halaman Menu



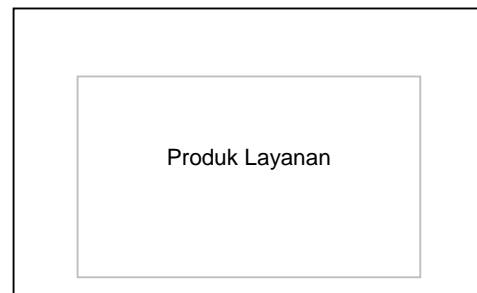
Gambar 3.2: Rancangan Tampilan Halaman Menu

3.5.2. Desain Halaman Tentang Kami



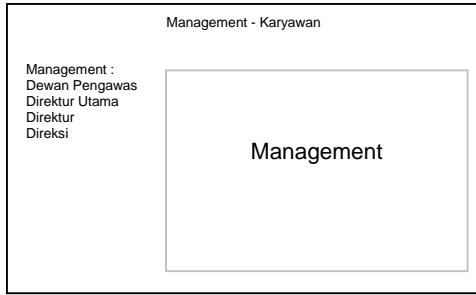
Gambar 3.3: Rancangan Tampilan Halaman Tentang Kami

3.5.3. Desain Halaman Produk Layanan



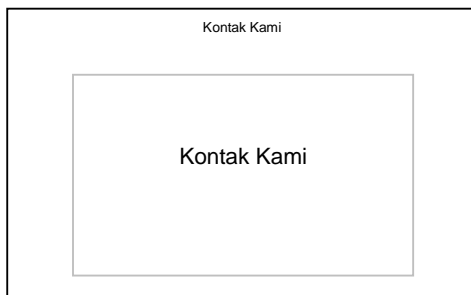
Gambar 3.4: Rancangan Tampilan Halaman Produk Layanan

3.5.4. Desain Halaman Management



Gambar 3.5: Rancangan Tampilan Halaman Management

3.5.5. Desain Halaman Kontak Kami



Gambar 3.6: Rancangan Tampilan Halaman Kontak Kami

3.6. Perbandingan jumlah nasabah menggunakan sistem lama dengan sistem baru

a. Jumlah nasabah tabungan menggunakan sistem lama sekitar 213 nasabah. Jumlah nasabah kami hitung dari tanggal 1 – 31 Agustus 2012.

MySQL Analyzer

```
SELECT count(*) from tabung where tg_regime = <20120801 and tg_regime = <20120801 and kode_produk = <130 or kode_produk = <100 or kode_produk = <120 or kode_produk = <111
```

COUNT(*)

213

Gambar 3.7: Nasabah Tabungan Menggunakan Sistem Lama

b. Jumlah nasabah tabungan menggunakan sistem baru sekitar 317 nasabah. Jumlah nasabah kami hitung dari tanggal 1 – 17 September 2012.

MySQL Analyzer

```
SELECT count(*) from tabung where tg_regime = <20120917 and tg_regime = <20120917 and kode_produk = <130 or kode_produk = <100 or kode_produk = <120 or kode_produk = <111
```

COUNT(*)

317

Gambar 3.8: Nasabah Tabungan Menggunakan Sistem Baru

4.1.1. Halaman Menu

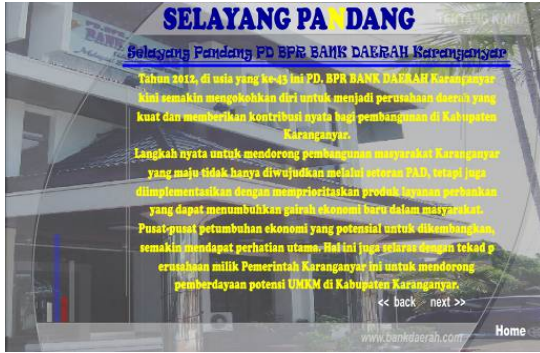


Gambar 4.1: Tampilan Halaman Menu

4.1.2. Halaman Tentang Kita



Gambar 4.2: Tampilan Halaman Kita Visi Dan Misi



Gambar 4.3: Tampilan Halaman Kita Selayang Pandang



Gambar 4.7: Tampilan Halaman Produk Layanan Deposito



Gambar 4.4: Tampilan Halaman Kita Skema Sejarah



Gambar 4.8: Tampilan Halaman Produk Layanan Tabungan



Gambar 4.5: Tampilan Halaman Kita Sejarah Gedung



Gambar 4.9: Tampilan Halaman Produk Layanan Kredit

4.1.4. Halaman Management



Gambar 4.6: Tampilan Halaman Kita Sejarah Kepemimpinan



Gambar 4.10: Tampilan Halaman Management

4.1.3. Halaman Produk Layanan

4.1.5. Halaman Kontak Kami



Gambar 4.11: Tampilan Halaman Kontak Kami

5.1. Kesimpulan

Dengan adanya pengembangan *company profile* berbasis multimedia flash PD BPR Bank Daerah Karanganyar dapat digunakan *company profile* ini sebagai media promosi dan informasi produk-produk yang ditayangkan pada rapat-rapat dinas ataupun kepada masyarakat luas dalam upaya menginformasikan tentang PD BPR Bank Daerah Karanganyar dan mempromosikan produk-produk yang dimiliki oleh perusahaan tersebut. Jumlah nasabah pun juga bertambah, yang sebelumnya setiap bulan hanya bisa mendapatkan nasabah ± 200 , dengan adanya *company profile* ini jumlah nasabah pada pertengahan bulan sudah bisa mencapai ± 300 nasabah.

Daftar Pustaka

- [1] **Bambang Eka Purnama (2013)**, *Konsep Dasar Multimedia*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- [2] **Budi Santosa, Bambang Eka Purnama**, *Perancangan Studio Mini Berbasis Multimedia Universitas Surakarta*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed 10 Vol 8 No 1 - Februari 2011, ISSN 1979 – 9330
- [3] **Yunanto Happi Urbani, Bambang Eka Purnama**, *Produksi Film Indie Komersial “Aku Cinta Indonesia – Generation” Berbasis Multimedia, IJCSS) 14 - Indonesian Journal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 9 No 3 – Desember 2012 - ijcss.unsa.ac.id*, ISSN 1979 – 9330
- [4] **Sri Maryati, Bambang Eka Purnama**, *Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Multimedia, IJCSS) 15 - Indonesian Journal on Computer Science Speed -*

- [5] **M.Suyanto**. Multimedia untuk meningkatkan Keunggulan Bersaing, Andi, Yogyakarta, 2003
- [6] **Wijaya Didik**, *Tip dan Trik Macromedia Flash MX*, Seminar, ELex Media Komputindo. Jakarta, 2003
- [7] **Hutasoit Pararulian Andar**, *Tip dan Trik Macromedia Flash MX dengan ActionScript*, ELex Media Komputindo dan Kelompok Gramedia. Jakarta, 2003
- [8] **MADCOMS**, *Panduan Lengkap CorelDRAW X4*, ANDI: Madiun, 2009.
- [9] **Vaughan, Tay**. *Multimedia: Making It Work*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2004.
- [10] **Buku Profil PD BPR Bank Daerah Karanganyar**, 2011
- [11] <http://tittiduit.blogspot.com>, diakses 5 September 2012
- [12] <http://edodoemungkin.blogspot.com/2011/11/pengertian-macromedia-flash.html>, diakses 5 September 2012
- [13] http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodule/company_profile/3.%20Company%20Profile%20yang%20Efektif.pdf, diakses 5 September 2012
- [14] <http://digilib.petra.ac.id/viewer.php?page=6&submit.x=6&submit.y=20&qual=high&submitval=next&fname=%2Fjiunkpe%2Fd3%2Fpkai%2F2007%2Fjiunkpe-ns-d3-2007-22304623-6435-alimindus-chapter1.pdf>, diakses 5 September 2012
- [15] http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash, diakses 5 September 2012