

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**IKLAN PENJUALAN PRODUK RUMAH PT. SENTOSA PRIMALAND
BARBASIS MULTIMEDIA**



Diajukan oleh :

AMRAN

021110060

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan

Dan Syarat Penyusunan Skripsi

PALEMBANG

2016

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

NAMA : AMRAN
NOMOR POKOK : 021110060
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
KONSENTRASI : DESAIN DAN PEMROGRAMAN
JUDUL LAPORAN : IKLAN PENJUALAN PRODUK
RUMAH PT. SENTOSA PRIMALAND
BERBASIS MULTIMEDIA

Tanggal : 8 Januari 2016

Pembimbing PKL



M. Ridho Ardiansyah, S.Kom
NUPN :9902702034

Mengetahui,



Benedictus Effendi, ST.,M.T
NIP : 09.PCT.13

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

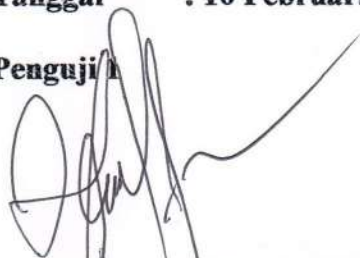
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

NAMA : AMRAN
NOMOR POKOK : 021110060
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
KONSENTRASI : DESAIN DAN PEMROGRAMAN
JUDUL LAPORAN : IKLAN PENJUALAN PRODUK RUMAH
PT. SENTOSA PRIMALAND BERBASIS
MULTIMEDIA

Tanggal : 10 Februari 2016

Tanggal : 09 Februari 2016

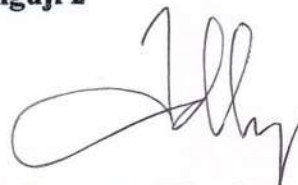
Penguji 1



Hendra Hadiwijaya, SE., M.Si.

NIDN : 0229108302

Penguji 2

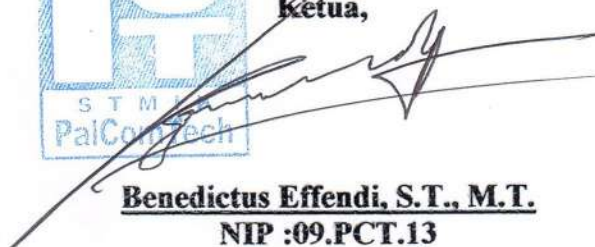


Eka Presetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.

NIDN : 02254048203



Menyetujui :
Ketua,



Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dibidang komputer semakin canggih dan pesat terutama dalam bidang desain multimedia. Perkembangan multimedia yang begitu pesat dikalangan masyarakat bahkan dunia, saat ini jangkauan teknologi multimedia sudah menjurus ke beberapa negara perancangan multimedia yang sudah universal, di belahan negara lain. Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video, yang disampaikan dengan komputer ataupun dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif. Sedangkan iklan adalah segala bentuk penyajian dan promosi ide, barang atau jasa secara nonpersonal oleh suatu sponsor tertentu yang memerlukan pembayaran.

Saat ini PT. Sentosa Primaland masih menggunakan brosur sebagai sarana promosi. Cara tersebut dirasakan masih terbatas kurang efektif untuk mencapai target pemasaran yang luas. Untuk itu diperlukan adanya suatu cara promosi yang baru yaitu melalui periklanan.

Dari penjelasan diatas teknologi multimedia itu sangat bermanfaat bagi suatu perusahaan, lembaga atau organisasi tertentu untuk mengembangkan suatu produk, salah satunya adalah PT. Sentosa Primaland, yang menggunakan teknologi multimedia sebagai alat media promosi produk rumah yang mereka buat, di samping itu manfaat teknologi multimedia di PT. Sentosa Primaland sebagai media promosi dapat memberikan peran lebih

baik, dalam hal memperkenalkan produk rumah yang dibuat, agar konsumen lebih tertarik dengan adanya teknologi multimedia, serta promosi yang berjalan dapat lebih efisien, di bandingkan dengan promosi secara manual.

Hal inilah yang membuat penulis untuk mempromosi iklan yang dapat membantu PT. Sentosa Primaland Palembang dalam memasarkan produk yang di jual. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penulis mengambil judul PKL ini adalah **“Iklan Penjualan Produk Rumah PT. Sentosa Primaland Berbasis Multimedia”**.

1.2.Ruang lingkup PKL

Berdasarkan uraian pada latar belakang, Iklan Penjualan Produk Rumah PT. Sentosa Primaland Berbasis Multimedia. Berupa bentuk video yang didalamnya terdapat beberapa komponen antara gambar, audio dan efek. Yang akan mempermudah *marketing* untuk memasarkan produknya.

1.3. Tujuan dan Manfaat Praktik Kerja Lapangan

1.3.1.Tujuan

Tujuan Praktik Kerja Lapangan ini adalah untuk membuat suatu iklan promosi perumahan pada PT. Sentosa Primaland Palembang berbasis multimedia.

1.3.2.Manfaat Bagi Penulis

1. Penulis dapat menerapkan ilmu yang didapat di bangku kuliah khususnya pada mata kuliah bidang pemrograman dan

desain. dengan penerapan pada sistem informasi berbasis multimedia.

2. Menambah pengetahuan yang lebih mendalam tentang Sistem Informasi promosi perumahan pada PT. Sentosa Primaland untuk memenuhi persyaratan matakuliah praktik kerja lapangan dengan program desain dan programming pada studi system informasi di program sarjana STMIK PALCOMTECH.

1.3.3. Manfaat Bagi Perusahaan/Tempat PKL

1. Untuk mempermudah marketing dalam promosi penjualan rumah pada PT. Sentosa Primaland Palembang.
2. Dapat menarik minat konsumen dalam penjualan produk. Yang dijual oleh perusahaan.
3. Dengan dibuatnya media promosi penjualan yang berbasis multimedia tersebut bisa mencapai target penjualan yang diinginkan.

1.3.4. Manfaat Bagi Akademik

1. Sebagai bahan evaluasi dibidang akademik.
2. Sebagai meningkatkan mutu pendidikan sehingga didapat suatu keselarasan antara teori-teori yang diberikan dalam kurikulum dengan kenyataan yang ada pada lapangan kerja.

3. Sebagai sarana menjalani hubungan yang erat antara universitas dengan instalasi tempat kerja praktek.

1.4. Tempat dan Waktu pelaksanaan PKL

1.4.1.Lokasi PKL

Lokasi tempat Praktik Kerja Lapangan pada PT. Sentosa Primaland yang bertempat di Jl. Jend.Sudirman Km. 3 NO. 22 Palembang.

1.4.2. Waktu pelaksanaan PKL

Waktu pelaksanaan Praktik kerja lapangan ini dilakukan sejak 1 September 2015 sampai dengan 30september 2015.

1.5.Teknik Pengumpulan Data

1.5.1.Observasi

Menurut Suharsaputra (2012:209) Observasi berarti memerhatikan dengan penuh perhatian seseorang atau sesuatu, memerhatikan dengan penuh perhatian berarti mengamati tentang apa yang terjadi

1.5.2.Wawancara

Menurut Suharsaputra (2012:209) Wawancara adalah metode pengumpulan data melalui wawancara dalam penelitian kualitatif umumnya dimaksudkan untuk mendalami suatu kejadian dan atau kegiatan subjek penelitian

Data yang didapat dari hasil wawancara adalah desain brosur yang akan dijadikan media promosi untuk PT. Sentosa Primaland.