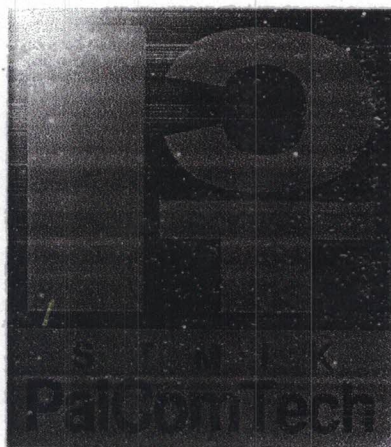


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH PALEMBANG**

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**DESAIN MULTIMEDIA COMPANY PROFILE
PT.VINAYAKA ABADI PALEMBANG**



Diajukan Oleh :

Bobby Van Arga Haloho

021110079

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah
Praktik Kerja Lapangan Dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2015

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH PALEMBANG**

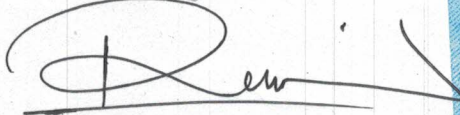
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Bobby Van Arga Haloho
Nomor Pokok Mahasiswa : 021110079
Pogram studi : Sistem Informasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Konsentrasi : Desain Dan Pemrograman
Judul Laporan : Desain Multimedia Company Profile
PT.Vinayaka Abadi Palembang.

Palembang, 04 Februari 2015

Menyetujui,

Pembimbing PKL



M. Ridho Ardiansyah, S.kom.

NUPN : 9902702034

Mengetahui,

Ketua



Benedictus Effendi, ST., M.T.

NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH PALEMBANG**

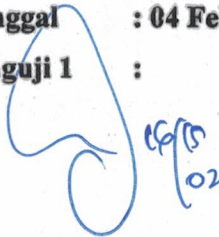
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Bobby Van Arga Haloho
Nomor Pokok Mahasiswa : 021110079
Pogram studi : Sistem Informasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Konsentrasi : Desain Dan Pemrograman
Judul Laporan : Desain Multimedia Company Profile

PT.Vinayaka Abadi Palembang.

Tanggal : 04 Februari 2015

Penguji 1 :

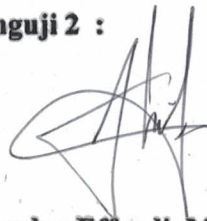


Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.

NIDN : 0215028002

Tanggal : 04 Februari 2015

Penguji 2 :



Hendra Effendi, M.Kom.

NIDN : 0217108001

Menyetujui :

Ketua,



Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

Motto Dan Persembahan

MOTTO

- **Lakukan hal yang baik hari ini, menuai yang baik juga esok hari. do the best for today to make good life in every day.**

Kupersembahkan Untuk :

- ❖ **Papa dan mamaku yang kusayang (Yonsen & haloho Dan Helenah siahaan).**
- ❖ **Dosen yang mengajarku dan yang sudah membimbing dalam laporan ini.**
- ❖ **Teman-temanku yang kukasihi.**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang MahaEsa serta para sahabat yang sudah memberikan support sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan praktik kerja lapangan dengan judul”Desain Multimedia Company Profile PT.VINAYAKA ABADI Palembang”, sebagai salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah Praktik Kerja Lapangan dan syarat penyusunan skripsi.

Penulis dengan sangat sadar menyadari bahwa Penulis mendapatkan banyak bantuan dalam penyusunan laporan ini, baik berupa bimbingan, petunjuk dan saran dari dosen pembimbing, serta data yang diberikan baik secara tertulis maupun secara lisan oleh pihak terkait dari PT. Vinayaka abadi Palembang. Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih tak terhingga terutama kepada Kedua Orang Tua serta, Ketua STMIK Palcomtech Palembang Benedictus Effendi, S.T., M.T., Kaprodi Sistem Informasi Herlinda Kusmiati, S.Kom., M.Kom.,M. Ridho Ardiansyah,S.kom.,selaku Dosen Pembimbing yang sangat penulis hormati, Dosen-dosen yang ada di STMIK Palcomtech Palembang, para pegawai di lingkungan PT. Vinayaka Abadi Palembang, dan sahabat-sahabat yang telah membantu memberikan doa dan dorongan sehingga Penulis dapat menyelesaikan praktik kerja lapangan ini sampai dengan selesai.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna dan terdapat banyak kekeliruan didalam penulisan ataupun kekurangan, oleh karena itu kritik serta saran yang bersifat membangun

sangat diharapkan guna perbaikan dimasa yang akan datang dan semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, Februari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
Latar Belakang	1
Ruang Lingkup PKL	2
Tujuan dan Manfaat PKL	2
1.3.1.Tujuan PKL	2
1.3.2.Manfaat PKL	3
1.3.2.1.Manfaat Bagi Penulis	3
1.3.2.2.Manfaat Bagi Perusahaan / Instansi	3
1.3.2.3.Manfaat bagi Akademik	4
1.4.Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.4.1.Lokasi Praktik Kerja Lapangan	4
1.4.2.Waktu Praktik Kerja Lapangan	4

1.5. Teknik pengumpulan data	5
1.5.1. Observasi	5
1.5.2. Wawancara	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori	7
2.1.1. Desain	7
2.1.2. Multimedia	7
2.1.3. Company Profile	8
2.2. Gambaran Umum Perusahaan / Instansi	8
2.2.1. Sejarah Perusahaan	8
1. Profil Perusahaan	9
2. Visi Dan Misi Perusahaan	10
A. Visi Perusahaan	10
B. Misi Perusahaan	10
2.2.2. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas dan Wewenang	11
2.2.2.1. Tugas Dan Wewenang	11
1. Direktur	11
2. Manager	12
3. Marketing	12
4. Arsitek	12
5. Administrasi	13
6. Administrasi Keuangan	13
7. Humas	13

8.Kepala Proyek	14
9.Kepala Pembukuan.....	14
10.Staff Proyek	14
11.Subkon	15
12.kasir	15
2.2.3.Uraian Kegiatan	15

BAB III LAPORAN KEGIATAN

3.1.Hasil Pengamatan	18
3.1.1.Prosedur Yang Berjalan.....	18
3.2.Evaluasi dan Pembahasan	20
3.2.1.Evaluasi	20
3.2.1.1.Permasalahan dan Kendala	20
3.2.2.Pembahasan	21
3.2.2.1.Tahapan Pembuatan Animasi.....	21
1.PraProduksi.....	22
2.Produksi	22
3.PascaProduksi.....	23
3.2.2.2.Storyline	23
3.2.2.3.StoryBoard.....	24
3.2.2.4.Hasil Akhir.....	28

BAB IV PENUTUP

4.1.Simpulan	34
4.2.Saran	34

Daftar Pustaka

Lampiran

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.Struktur Organisasi PT. VINAYAKA ABADI	11
Gambar 3.2.Contoh Brosur Perusahaan.19
Gambar 3.3.prosedur yang berjalan20
Gambar 3.4.Logo Perusahaan.....	.24
Gambar 3.5.Perpindahan Logo ke Pojok.....	.24
Gambar 3.6.Slide Berpindah Kesamping24
Gambar 3.7.Tentang History Perusahaan.....	.25
Gambar 3.8.Isi History Perusahaan.....	.25
Gambar 3.9.Masuk ke Halaman Perusahaan26
Gambar 3.10.Efek Penulisan Yang Naik Keatas26
Gambar 3.11.Menunjukkan Isi dari Proyek Perusahaan26
Gambar 3.12.Perpindahan Slide ke Slide Kedua27
Gambar 3.13.Masuk Keslide Proyek Kedua.....	.27
Gambar 3.14.Penjelasan Proyek Kedua27
Gambar 3.15.Proyek Yang Sudah Dikerjakan.....	.28
Gambar 3.16.Slide Penutup Ucapan Trimakasih.....	.28
Gambar.3.17.Tampilan Awal Saat Video Diputar.....	28
Gambar.3.18.Tampilan Ini Menjelaskan Tentang Pendiri Perusahaan..	28
Gambar.3.19.Pergantian Desain Menggunakan Efek	29
Gambar.3.20.History Perusahaan	29
Gambar.3.21.Isi Dari History Perusahaan.....	29
Gambar.3.22.Tentang Proyek Yang Sedang Dikerjakan	30

Gambar.3.23.Proyek Lematang Regency.....	30
Gambar.3.24.Isi Dari Proyek Lematang Regency	30
Gambar.3.25.Proyek Yang Berjalan di Gandus.....	31
Gambar.3.26.Isi Dari Proyek Griyameteor Indah.....	31
Gambar.3.27.Proyek Yang Pernah Dikerjakan.....	31
Gambar.3.28.Penjelasan Tentang Proyek	32
Gambar.3.29.Penutupan Dengan Nama Perusahaan dan Pembuat.....	32
Gambar.3.30.Ucapan Trimakasih Kepada Palcomtech.....	32
Gambar .3.31.Ucapan Trimakasih	33

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.StoryLine Iklan Promotion Multimedia..... 23

BAB 1

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 di dunia teknologi multimedia jangkauannya sudah menjurus ke beberapa perancangan multimedia yang sudah universal,di eropa bahkan di belahan negara lain teknologi multimedia menjadi suatu kebutuhan khusus untuk bidang-bidang tertentu terutama dalam bidang teknologi multimedia,baik dalam bidang desain multimedia, film , sponsor produk-produk tertentu,bahkan perancangan suatu desain aplikasi yg berbasis multimedia,di indonesia khususnya teknologi multimedia banyak di gunakan dalam bidang animasi,film atau sponsor.teknologi multimedia juga berfungsi sebagai media promosi bagi suatu perusahaan,lembaga atau organisasi tertentu yg bersangkutan dengan teknologi multimedia,tujuannya agar mereka mudah memperkenalkan produk yang dipasarkan.

Dalam hal ini yang menjadi pokok masalah utama adalah dalam promosi desain pengenalan atau desain promotion produk rumah yang mereka bangun kepada masyarakat, Selama ini PT.VINAYAKA ABADI Palembang dalam mempromosikan produk yang di jual masih menggunakan brosur dan melalui *personal selling*, yang dirasakan belum memberikan hasil

yang optimal. Kendala lain adalah sulitnya *customer* dalam melakukan pembelian produk yang di jual oleh PT.VINAYAKA ABADI Palembang, karena para *customer* harus datang langsung ke kantor pemasarannya atau ke lokasi pembangunan untuk melakukan transaksi penjualan.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk membuat promosi desain multimedia yang dapat membantu PT.VINAYAKA ABADI Palembang dalam memasarkan produk yang di jual. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penulis mengambil judul PKL ini adalah **“DESAIN MULTIMEDIA COMPANY PROFILE PT.VINAYAKA ABADI PALEMBANG”**.

1.2 Ruang lingkup PKL

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah diungkapkan di atas, bahwa pembahasan yang akan dipaparkan dalam laporan ini adalah mengenai “desain multimedia untuk promosi perumahan” untuk PT.VINAYAKA ABADI, maka dari pada itu penulis berniat. “Bagaimana membuat suatu media promosi perumahan pada PT.VINAYAKA ABADI Palembang berbasis *“desain multimedia ”*”

1.3 Tujuan dan Manfaat Praktik Kerja Lapangan

1.3.1 Tujuan

Tujuan Praktik Kerja Lapangan ini adalah untuk membuat suatu desain multimedia promosi perumahan pada PT.VINAYAKA ABADI Palembang berbasis *desain multimedia*.

1.3.2 Manfaat

1.3.2.1 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 *desain multimedia*.
- 2) Menambah pengetahuan yang lebih mendalam tentang Sistem Informasi promosi perumahan pada PT.VINAYAKA ABADI Palembang.
- 3) Untuk memenuhi persyaratan mata kuliah praktik kerja lapangan dengan program desain dan programming pada studi sistem informasi di program sarjana STMIK PALCOMTECH.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan

- 1) Dengan dibuatnya multimedia promosi perumahan pada PT.VINAYAKA ABADI Palembang ini diharapkan dapat mempermudah dalam penjualan rumah pada PT.VINAYAKA ABADI 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 di inginkan.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

- 1) Bagi akademik laporan ini dapat menjadi bahan perbandingan atau referensi untuk penelitian-penelitian lainnya dimasa yang akan datang.
- 2) Lembaga Pendidikan ikut berkontribusi dalam kinerja kerja produksi di Instansi maupun Perusahaan lewat program Praktek Kerja Lapangan
- 3) Palcomtech menjadi lembaga pendidikan yang mutualitas dalam implementasi dibidang komputer dan teknologi.

1.4 Tempat dan Waktu pelaksanaan PKL

1.4.1 Lokasi PKL

Adapun lokasi Praktik kerja lapangan yaitu pada PT.VINAYAKA ABADI yang bertempat di Jl.Veteran NO.757 A-B Palembang.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan ini dilakukan sejak 1 september 2014 sampai dengan 1 oktober 2014,yaitu dengan jam operasi kantor dari jam 08.00-16.00 wib.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Gulo (2007:110) pengumpulan data merupakan suatu cara untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian, dalam teknik penelitian ada 2 metode pengumpulan data yaitu :

1.5.1. Observasi

Menurut Vincentius (2006:66) observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang standar. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi yaitu melakukan pengamatan langsung dengan mencatat secara sistematis keperluan yang dibutuhkan untuk memperoleh hasil yang akurat dan tepat sesuai dengan permasalahan dan kendala yang terjadi di perusahaan tersebut sesuai dengan sasaran observasi langsung ke objek yakni PT. VINAYAKA ABADI Palembang.

1.5.2. Wawancara

Menurut Nani (2007:01) Wawancara adalah suatu pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada narasumber. pertanyaan-pertanyaan yang diajukan biasanya disiapkan terlebih dahulu disesuaikan dengan tujuan. agar pada saat wawancara nanti tidak memakan banyak waktu untuk memikirkan pertanyaan yang akan dipertanyakan kepada nara sumber. Wawancara dilakukan secara langsung dengan staf-staf dan pihak-pihak intern yang berwenang untuk memberikan informasi yang berhubungan dengan data yang dibutuhkan dalam penulisan laporan. Metode ini dilakukan dengan cara mewawancarai bagian informasi, staf maupun karyawan yang

bersangkutan didalam PT. VINAYAKA ABADI Palembang secara langsung guna penyelesaian laporan Praktik Kerja Lapangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin .2007 .*33 InspirasiDesainRumahTinggal* .Jakarta :PenebarSriwijaya.
- Binanto.2010.*Multimedia Digital-DasarTeori Dan Pengembangannya*.Yogyakarta:andi.
- Doddy . (2013) .*Proses PembuatanKaryaAnimasi*. [Online] Tersedia
:http://www.dodyanimation.com/2013/08/29/proses-pemuatan-karya-animasi/. [Htm] 15januari 2015].
- Ees.2007.*Profil Perusahaan InteraktifDengan MS Powerpoint 2007*.Jakarta:Elex Media Komputindo.
- Gulo.2007.*MetodelogiPenelitian*.Jakarta:Grasindo.
- Nani.2007.*Get Smart BahasaIndonesia*.Bandung:Grafindo Media Pratama.
- Suyanto. 2010. *AplikasiDesainGrafisUntukPeriklanan*.Yogyakarta :andi
- Suyanto.2005.*Multimedia AlatUntukMeningkatkanKeunggulanBersaing*.Yogyakarta:Andi.
- Sutarminingsih .2004.*TeknologiPengolahanPangan PELUANG USAHA NATA DE COCO*.Yogyakarta:Kanisius.
- Vincentius.2006.*Seri PanduanBelajar Dan Evaluasi*.Jakarta:Grasindo.