

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

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**ANIMASI INFORMASI GENERIK APOTIK SAUDARA**



**Diajukan Oleh :**

**RENI ERLINA**

**021100031**

**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**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**ANIMASI INFORMASI GENERIK APOTIK SAUDARA**



**Diajukan Oleh :**

**RENI ERLINA**

**021100031**

**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 PKL**

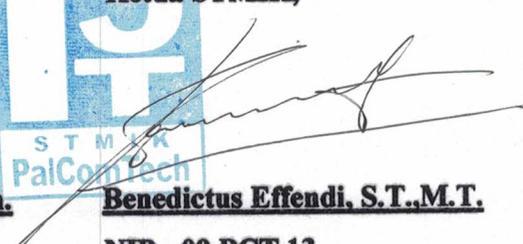
**NAMA** : Reni Erlina  
**NOMOR POKOK** : 021100031  
**PROGRAM STUDI** : Sistem Informasi  
**JENJANG PENDIDIKAN** : Strata Satu (SI)  
**KONSENTRASI** : Pemrograman dan Desain  
**JUDUL PKL** : Animasi Informasi Generik Apotik Saudara

**Tanggal** : 03 Agustus 2015  
**Pembimbing,**



**Muhammad Ridho Ardiansyah, S.Kom.**  
**NUPN : 9902702034**

**Mengetahui,**  
**Ketua STMIK,**



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

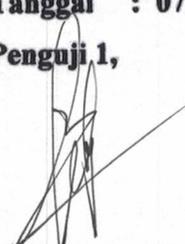
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH PALEMBANG**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL**

**NAMA** : Reni Erlina  
**NOMOR POKOK** : 021100031  
**PROGRAM STUDI** : Sistem Informasi  
**JENJANG PENDIDIKAN** : Strata Satu (SI)  
**KONSENTRASI** : Pemrograman dan Desain  
**JUDUL PKL** : Animasi Informasi Generik Apotik Saudara

**Tanggal** : 07 Agustus 2015  
**Penguji 1,**

  
**Febriyanti, SE,M.Si**  
**NIDN: 0031027002**

**Tanggal** : 11 Agustus 2015  
**Penguji 2,**

  
**Hendra Hadiwijaya, SE,M.Si**  
**NIDN: 0229108302**



**Disetujui oleh :**  
**Ketua STMIK,**

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

**NIP. 09.PCT.13**

**MOTTO :**

*Hasrat dan Kemauan adalah tenaga yang terbesar didunia. Ia lebih berharga dari uang, kekuasaan dan pengaruh.*

*(Shakespear)*

**Ku persembahkan kepada :**

- *Ayahanda dan Ibunda Tercinta*
- *Saudara-saudara tersayang*
- *Para Pendidik yang kuhormati*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'alamin, berkat rahmat dan inayah-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan dan penulisan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini yang berjudul **“Animasi Informasi Generik Apotik Saudara”**. Shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Dalam penulisan laporan praktek kerja lapangan ini penulis sadari sepenuhnya bahwa penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik dari pihak instansi, akademik, keluarga, maupun sahabat-sahabat seperjuangan. Oleh karena itu, penulis ucapkan terimakasih yang tulus serta do'a dan harapan semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis dapat diterima oleh Allah SWT, Amin.

Penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sangat dalam terutama kepada : Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. selaku ketua STMIK PalComTech, Andri Saputra, S.Kom., M.Kom.. selaku Ka.Prodi Sistem Informasi, Muhammad Ridho Ardiansyah, S.Kom. selaku pembimbing. Serta para Dosen dan Staf PalComTech, kedua orang tua tercinta saya ayah dan ibu yang selalu mendukung saya setiap saat, kepada teman dan sahabat terkasih yang telah banyak memberikan motivasi dan dorongan moril kepada penulis sehingga terselesainya penulisan laporan ini.

Kritikan dan saran yang membangun dari semua pihak akan Penulis terima dengan tangan terbuka demi kesempurnaan laporan praktek kerja lapangan ini. Akhirnya penulis berharap semoga laporan praktek kerja lapangan ini bermanfaat bagi diri pribadi dan pembaca sekalian. Amin ya Rabbal'alam.

**Palembang, Agustus 2015**

**Penulis.**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL DEPAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup PKL .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL .....	2
1.3.1 Tujuan .....	2
1.3.2 Manfaat .....	3
1.3.2.1 Bagi Penulis .....	3
1.3.2.2 Bagi Apotik Saudara .....	3
1.3.2.3 Bagi Akademik .....	4
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL .....	4
1.4.1 Lokasi Tempat PKL .....	4
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL .....	4
1.5 Teknik Pengumpulan Data .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Landasan Teori .....	7
2.1.1 Animasi .....	7

2.1.2	Informasi .....	7
2.1.3	Multimedia .....	8
2.1.4	Flash .....	8
2.1.5	Generik .....	9
2.1.6	Storyboard .....	11
2.2	Sejarah dan Gambaran Umum Perusahaan .....	12
2.3	Visi dan Misi Perusahaan .....	13
2.3.1.	Visi Apotik Saudara .....	13
2.3.2.	Misi Apotik Saudara .....	13
2.4.	Struktur Organisasi Usaha dan Pembagian Tugas .....	14
2.4.1.	Struktur Organisasi .....	14
2.4.2.	Tugas dan Wewenang .....	15
2.4.3.	Uraian Kegiatan .....	16
 <b>BAB III LAPORAN KEGIATAN</b>		
3.1	Hasil Pengamatan .....	17
3.1.1	Prosedur yang berjalan .....	17
3.2	Evaluasi dan Pembahasan .....	18
3.2.1	Evaluasi .....	18
3.2.2	Pembahasan .....	19
3.2.2.1	Tahapan Pembuatan Animasi .....	19
3.2.2.2	Storyline .....	20
3.2.2.3	Rancangan dan Tampilan Layar .....	21
 <b>BAB IV SIMPULAN DAN SARAN</b>		
4.1	Simpulan .....	30
4.2	Saran .....	30
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>xiv</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyline Iklan Obat Generik Berbasis Multimedia .....	20
--	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Organisasi Apotik Saudara Palembang.....	14
Gambar 2.2	Alur yang Sedang Berjalan Apotik Saudara .....	18
Gambar 2.3	Tahapan Pembuatan Animasi .....	19
Gambar 3.4	Tampilan Awal Apotik Saudara Palembang .....	22
Gambar 3.5	Obat Generik .....	23
Gambar 3.6	Penjelasan Obat Generik .....	24
Gambar 3.7	Mutu Obat Generik .....	25
Gambar 3.8	Apa Tujuan Dari Obat Generik berlogo .....	26
Gambar 3.9	Mengapa Obat Generik Mudah Dikenali .....	27
Gambar 3.10	Masyarakat Harus Peduli Obat Generik .....	28
Gambar 3.11	Terima Kasih Semoga Bermanfaat .....	29

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Informasi dibutuhkan manusia untuk beragam keperluan dan disampaikan melalui berbagai cara. Banyak alat yang dibuat manusia untuk menghasilkan informasi. Alat-alat ini digunakan agar informasi yang dihasilkan lebih efektif, efisien, bermanfaat dan berstruktur. Salah satu alat yang dibuat adalah komputer yang terus berkembang seiring dengan peradaban manusia. Kecepatan mengolah data dalam jumlah besar dan tingkat akurasi yang tinggi yang dihasilkan merupakan alasan mengapa banyak komputer digunakan sebagai sarana dalam memenuhi kebutuhan informasi.

Apotik Saudara merupakan perusahaan yang bergerak dibidang obat. Perusahaan tersebut bergerak di bidang produksi dan penjualan obat-obatan seperti : tablet,sirup,masker.

Media informasi sebelum nya yang di lakukan oleh perusahaan yaitu iklan melalui spanduk banner. Tidak ada media promosi mengakibatkan minim nya informasi kepada masyarakat tentang keberadaan perusahaan ,kurang nya promosi, keuntungan yang di dapat lebih kecil. Tujuan pembuatan Animasi Informasi Generik Apotik Saudara agar lebih mudah mempromosikan produk obat generik yang ada di perusahaan tersebut.

Oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk membuat Animasi tersebut agar lebih memahami beberapa hal yang berkaitan dengan obat generik yang ada Animasi yang digunakan untuk mengetahui informasi obat generik yang ada di apotik saudara.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada perusahaan maka penulis tertarik untuk mengangkat judul pada praktik kerja lapangan yang berjudul “ Animasi Informasi Generik Apotik Saudara “

## **1.2. Ruang Lingkup**

Penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini akan membahas tentang “Bagaimana Cara Mendesain animasi Informasi Generik Apotik Saudara” Berbagai data yang disajikan di animasi informasi generik apotik saudara mengenai obat generik.

## **1.3. Tujuan dan Manfaat PKL**

### **1.3.1. Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat “ Animasi Informasi Generik Apotik Saudara ” menggunakan Adobe Flash Cs6.
2. Mempermudah konsumen untuk mendapatkan informasi produk.
3. Untuk mengenalkan siswa pada dunia usaha.

## **1.3.2. Manfaat**

### **1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa**

Manfaat yang bisa di ambil bagi mahasiswa antara lain:

1. Mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman tentang pembuatan Animasi Informasi Generik Apotik Saudara dengan menggunakan Adobe Flash Cs6.
2. Mahasiswa mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama menempuh pendidikan di STMIK Palcomtech.
3. Agar siswa mengetahui dan mengenal lapangan kerja yang sebenarnya
4. Melatih disiplin dan bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas

### **1.3.2.2. Manfaat Bagi Apotik Saudara**

1. Diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam mengetahui animasi informas generik apotik saudara yang di inginkan dengan cepat, tepat dan akurat.
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi pihak apotik saudara untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan dari sistem yang berjalan.

### **1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik**

Manfaat bagi akademik

1. sebagai acuan bagi akademik untuk dijadikan tolak ukur pemahaman dan penguasaan teori yang telah diberikan
2. Menyiapkan mahasiswa untuk mengetahui dunia kerja secara nyata.

## **1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL**

### **1.4.1 Lokasi Tempat Praktek Kerja Lapangan**

Praktek kerja lapangan ini dilakukan di Apotik Saudara Palembang yang terletak di jalan Angkatan 66 Ruko Ruby Recidence No.02 Kelurahan pipa reja, kecamatan kemuning Palembang.

### **1.4.2 Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan**

Praktek kerja lapangan dilakukan mulai dari tanggal 02 maret 2015 sampai dengan 31 maret 2015 di Apotik Saudara Palembang pada hari senin sampai sabtu mulai pukul 08.00-15.00 WIB.

## 1.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penulisan laporan praktik kerja lapangan sebagai berikut :

### a. Metode Pengamatan (*Observasi*)

Menurut Jogiyanto (2008:89), observasi teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung objek datanya. Pendekatan observasi dapat diklasifikasikan ke dalam observasi perilaku (*behavioral observation*) dan observasi non-perilaku (*nonbehavioral observation*). Penulis melakukan observasi pada praktik kerja lapangan di divisi pemasaran.

### b. Metode Wawancara (*Interview*)

Menurut Jogiyanto (2008:111), wawancara komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden. Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab langsung dengan Bapak Anton Felani pemimpin apotik saudara mengenai Animasi Informasi Generik Apotik Saudara apakah yang dibutuhkan di perusahaan pada Apotik Saudara adalah sebuah Animasi perusahaan yang terdiri dari data obat data karyawan, yang berhubungan dengan perusahaan tersebut.

**c. Studi Pustaka**

Menurut Nazir (2008:165) studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Peneliti mengumpulkan data dari buku-buku dan data dari bagian pemasaran dan bagian promosi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amsyah, Zulkifli. 2005. *Manajemen Sistem Informasi*. Yogyakarta : Palmerah Barat.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta : Andi.
- Bunandi, Suriman. 2007. *Membuat Animasi Kartu Ucapan Dengan Flash 8*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. 2007. *Seri Penuntun Visual Flash Cs3*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Hutahaen, Jeperso. 2014. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta : Deepublis.
- Jarot, Darma. 2009. *Buku Pintar Mengusai Multimedia*. Jakarta : Jagakarsa.
- Kusrianto, Adi . 2006. *Panduan Lengkap Memakai Macromedia Flash Profesional 8*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Madcoms. 2009. *Panduan Lengkap Video Adobe Premiere Pro Cs4*. Yogyakarta : Andi.
- Manurung, July. 2005. *Pemastian Mutu Obat*. Jakarta : Buku Kedokteran EGC.
- Nunnun, Dominicus. 2005. *Animasi 3D Profesional Maya* Jakarta : PT.Elex media komputindo.