

Aplikasi *Company Profile* Multimedia Pada PT. Tuntex Garment Indonesia

Muhammad Iqbal Hanafri¹, Emma Ayu Rohmawati²

¹Dosen STMIK Bina Sarana Global, ²Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : ¹miqbalhanafri@stmikglobal.ac.id, ²emmaayurohmawati @stmikglobal.ac.id

Abstrak— *Company Profile* sebagai pembangun citra perusahaan membawa tujuan yang besar dalam membangun identitas perusahaan. Dalam sudut pandang tamu dan relasi perusahaan, *company profile* mewakili perusahaan dalam menunjukkan berbagai sisi membanggakan yang telah dicapai yang akan menentukan bagaimana perkembangan perusahaan di masa yang akan datang, mengingat perusahaan lain melihat sebuah perusahaan dari bagaimana mereka membangun citranya. Perkembangan penggunaan multimedia dalam dalam *company profile* membawa tantangan baru bagaimana kapasitas informasi yang dihasilkan akan lebih menarik bagi tamu. PT. Tuntex Garment Indonesia sebagai perusahaan berskala internasional dalam industri pakaian jadi membutuhkan kapasitas tersebut dalam *company profile*nya agar *company profile* tersebut tidak hanya menampilkan profil perusahaan namun juga dapat memandu tamu dalam berbagai agenda perusahaan.

Kata Kunci : *Company profile*, Multimedia, Pemetaan 3D, Simulasi

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam sebuah perusahaan berskala internasional, *company profile* merupakan bagian penting yang akan membangun citra perusahaan tersebut di mata relasi dan direksi perusahaan. *Company Profile* dalam perusahaan merupakan bentuk sajian pertama yang akan mewakili profil perusahaan kepada tamu. Penjelasan kepada tamu asing tentu akan lebih mudah dideskripsikan melalui bahasa internasional yang digunakan oleh mayoritas masyarakat dunia, sedangkan tidak semua pihak yang terlibat dalam acara memiliki kompetensi tersebut.

Selain itu, simulasi mengenai pemetaan gedung akan sangat dibutuhkan dalam memandu tamu untuk memahami pemetaan gedung dalam mengikuti jalannya kegiatan kunjungan perusahaan seperti *Gathering Events*, *Factory Visit* dan berbagai kegiatan lainnya yang agendanya adalah tamu berkeliling perusahaan dengan dipandu oleh *guide*.

PT. Tuntex Garment Indonesia merupakan perusahaan baju jadi yang berskala internasional. Perusahaan utama dan pemilik *brand vendor* adalah perusahaan asing. Mereka sering melakukan kunjungan untuk berbagai tujuan. Untuk itu PT Tuntex Garment Indonesia membutuhkan suatu *company profile* yang memiliki 3 macam bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa Mandarin guna mengurangi penggunaan penerjemah dari luar perusahaan ketika ada kunjungan. *Company Profile* yang ada saat ini berupa presentasi berbentuk Power Point dengan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

II. LANDASAN TEORI

A. Pengertian *Company Profile*

Menurut Maimunah dkk (2012 : 284) *company profile* adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan suatu *image* atau citra dari perusahaan untuk menjalin kerja sama dengan relasi perusahaan, lembaga dan instansi yang terkait lainnya. *Company Profile* merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat *corporate value* serta *product value* serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing berdasarkan kedua value diatas (Gunadarma 2014 :1).

B. Konsep Dasar Multimedia

Multimedia berasal dari kata "multi" dan "media". Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi (Pratiwi 2010:5). Jadi berdasarkan kata, multimedia dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa : teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara animasi, dan video disatukan dalam computer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linear maupun interaktif.

1. Teks (*Text*)

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks merupakan yang paling dapat dimengerti dan yang paling banyak dilihat. Kebutuhan teks bergantung pada kegunaan aplikasi multimedia. Contoh file teks : *.doc, *.txt.

2. Suara (*Audio*)

Suara (*audio*) atau bunyi dalam PC (*Personal Computer*) multimedia, khususnya pada aplikasi bidang bisnis dan game sangat bermanfaat. PC (*Personal Computer*) multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia. Contoh file suara (audio) : *.WAV (*Waveform Audio*), *.DAT (*Digital Audio Tape*), *.MIDI (*Musical Instrumen Digital Interface*). Gambar (Grafik)

3. Video

Video adalah salah satu media audio visual yang digunakan sebagai media komunikasi dalam pembangunan. Video dapat

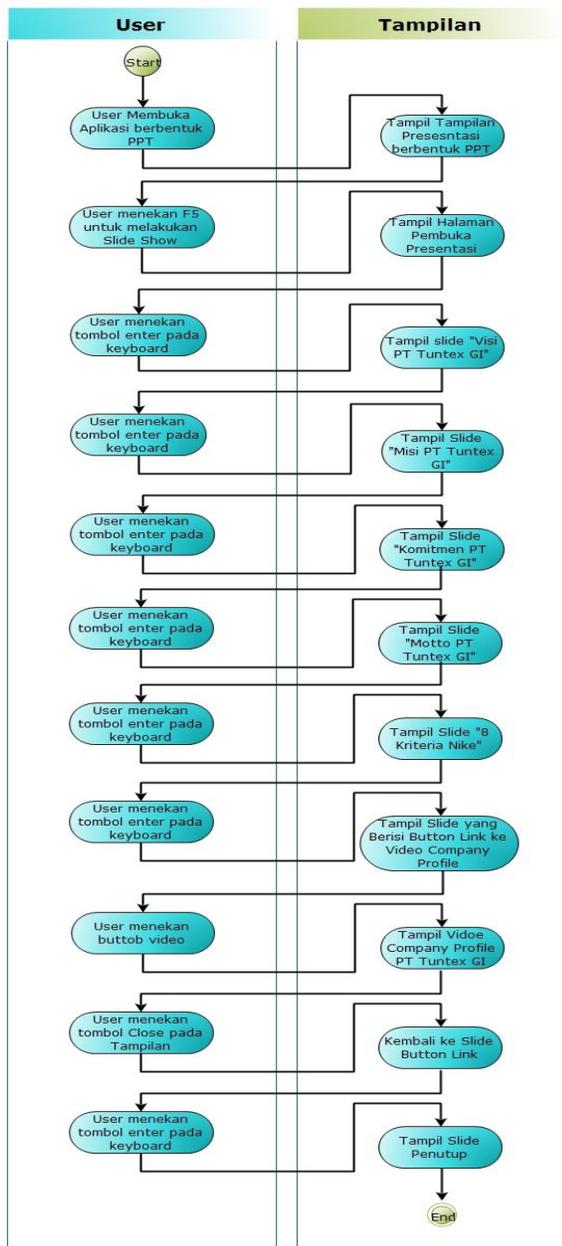
digunakan untuk menjelaskan atau menyampaikan pesan. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Contoh file video : *.AVI, *.MOV, *.MPEG.

4. Animasi (Animation)

Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Selain itu animasi merupakan sumber utama untuk melakukan aksi dinamis suatu presentasi multimedia. Animasi sederhana muncul dalam ruang dua dimensi (2-D) dan animasi yang paling realistis muncul dalam ruang tiga dimensi (3-D).

III. ANALISA APLIKASI YANG BERJALAN

A. Activity Diagram Aplikasi yang Ada

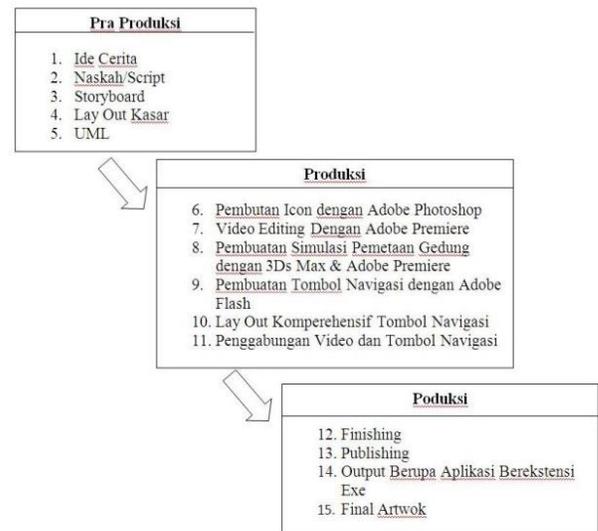


Gambar 1. Activity Diagram

Dalam aplikasi berbentuk presentasi Power Point ini halaman pertama pada presentasi merupakan halaman pembuka yang berupa judul, dilanjutkan dengan visi perusahaan, kemudian misi perusahaan, dilanjutkan slide mengenai komitmen perusahaan, kemudian motto perusahaan, setelah itu kriteria Nike dan selanjutnya ke button berukuran besar yang menghubungkan presentasi dengan video company profile PT. Tuntex Garment Indonesia. Slide penutup berupa ucapan terimakasih dalam bahasa Inggris tanpa tambahan apapun.

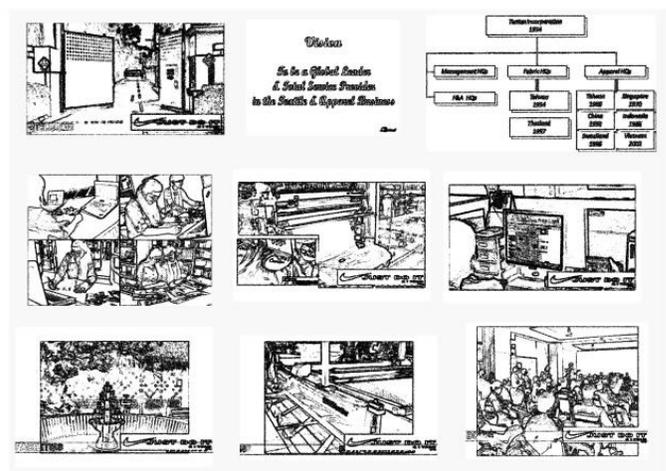
IV. RANCANGAN SISTEM YANG DIUSULKAN

A. Aliran Proses Perancangan Aplikasi yang Diusulkan



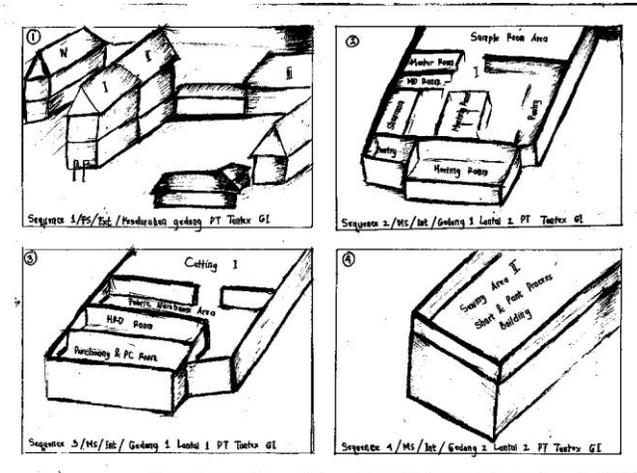
Gambar 2. Aliran Proses Perancangan

B. Storyboard Video Profile



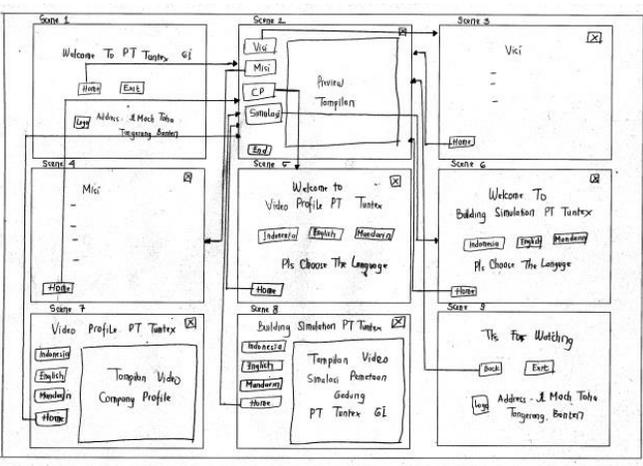
Gambar 3. Storyboard Video Profile

C. Storyboard Simulasi Gedung



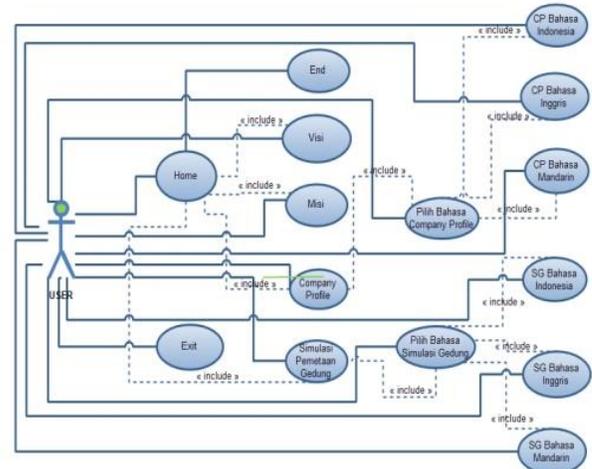
Gambar 4. Storyboard Simulasi Gedung

D. Storyboard Tombol Navigasi



Gambar 5. Activity Diagram

E. Use Case Tombol Navigasi



Gambar 6. Use Case Tombol Navigasi

F. Final Artwork



Gambar 7. Final artwork

1. Tampilan Scene "Opening"

- a. Logo Tuntex – Memberikan Keterangan Mengenai Perusahaan ketika disorot
- b. Button "Continue" – Menuju Scene "Home"
Button "Exit" – Keluar dari Aplikasi



Gambar 8. Gambar opening

2. Tampilan *Scene* “Home”
 - a. *Button* “Vision” – Menuju *Scene* “Visi”
 - b. *Button* “Mission” – Menuju *Scene* “Misi”
 - c. *Button* “Profile” – Menuju *scene* “Pilihan Bahasa Company Profile”
 - d. *Button* “Building” – Menuju *scene* “Pilihan Bahasa Simulasi Gedung”
 - e. *Button* “Back” – Kembali ke *scene* “Opening”
 - f. *Button* “End” – Menuju *scene* “Ending”



Gambar 9. Tampilan *Home*

3. Tampilan *Scene* “Vision”
 - a. *Button* “Home” – Menuju *Scene* “Home”



Gambar 10. Tampilan *Vision*

4. Tampilan *Scene* “Mission”
 - a. *Button* “Home” – Menuju *Scene* “Home”



Gambar 11. Tampilan *Mission*

5. Tampilan *Scene* “Pilihan Bahasa Company Profile”
 - a. *Button* “Indonesia” – Menuju *Scene* “Company Profile” dengan bahasa Indonesia
 - b. *Button* “English” – Menuju *Scene* “Company Profile” dengan bahasa Inggris
 - c. *Button* “Mandarin” – Menuju *Scene* “Company Profile” dengan bahasa Mandarin
 - d. *Button* “Home” – Menuju *Scene* “Home”



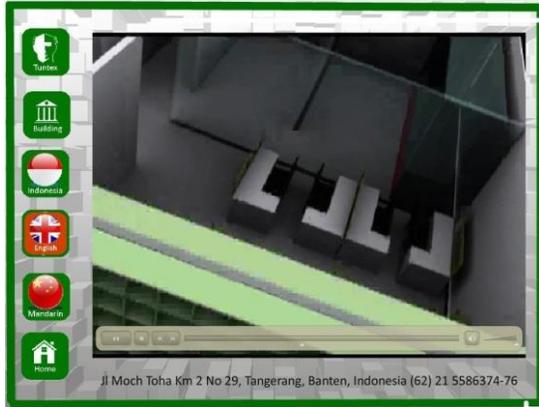
Gambar 12. Tampilan Pilih Bahasa *Company Profile*

6. Tampilan *Scene* “Pilihan Bahasa Simulasi Gedung”
 - a. *Button* “Indonesia” – Menuju *Scene* “Simulasi Gedung” dengan bahasa Indonesia
 - b. *Button* “English” – Menuju *Scene* “Simulasi Gedung” dengan bahasa Inggris
 - c. *Button* “Mandarin” – Menuju *Scene* “Simulasi Gedung” dengan bahasa Mandarin
 - d. *Button* “Home” – Menuju *Scene* “Home”



Gambar 14. Tampilan Pilih Bahasa Simulasi Gedung

7. Tampilan *Scene* “Company Profile”
 - a. *Button* “Indonesia” – Mengganti tampilan dengan teks bahasa Indonesia
 - b. *Button* “English” – Mengganti tampilan dengan teks bahasa Inggris
 - c. *Button* “Mandarin” – Mengganti tampilan dengan teks bahasa mandarin

d. *Button* “Home” – Menuju *Scene* “Home”Gambar 14. *Button* Home

e.

8. Tampilan *Scene* “Simulasi Gedung”

- Button* “Indonesia” – Mengganti tampilan dengan teks bahasa Indonesia
- Button* “English” – Mengganti tampilan dengan teks bahasa Inggris
- Button* “Mandarin” – Mengganti tampilan dengan teks bahasa mandarin
- Button* “Home” – Menuju *Scene* “Home”



Gambar 15. Tampilan Closing

9. Tampilan *Scene* “Closing”

- Logo TunTex – Memberikan Keterangan Mengenai Perusahaan ketika disorot
- Button* “Back” – Kembali ke *Scene* “Opening”
- Button* “Exit” – Keluar dari Aplikasi

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan dan uraian dalam penelitian ini, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

- Company Profile* yang ada pada PT TunTex Garment Indonesia saat ini belum menunjang kebutuhan perusahaan akan sebuah kemasan informasi yang menarik dan mendukung berbagai kegiatan perusahaan.

- Aplikasi *Company Profile* yang dirancang dalam penelitian ini bertujuan untuk menyempurnakan tampilan *company profile* yang telah ada sebelumnya dengan menggunakan konsep video dan animasi yang akan membuat tampilan lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Henderi dkk, *Desain Aplikasi E-Learning sebagai Media Pembelajaran Artificial Informatics (Dalam Journal CCIT Vol. 4 No.3)*, STMIK Raharja, Tangerang, 2011.
- Pratiwi, Yunita, *Profil Perusahaan Berbasis Multimedia pada CV Abdhitama Perkasa Multi Usaha sebagai Sarana Informasi*, STMIK Amikom, Yogyakarta, 2010.
- Saputra, Rasfin A, *Pembuatan Profil Perusahaan Berbasis Multimedia sebagai Media Promosi dan Informasi Perusahaan Djasoem (Djawa Soematra) Yogyakarta*, STMIK Amikom, Yogyakarta, 2012.
- Gunadarma, *Company Profile yang Efektif*, Universitas Gunadarma, Jakarta, 2014. (https://e-learning.gunadharma.ac.id/Company_Profile_yang_Efektif/) (Diakses Tanggal 15 Mei 2014 jam 08.00 WIB)
- Wahana Komputer, *3D Studio Max 2014*, ANDI, Yogyakarta, 2014.
- Fandi, *Adobe Premiere Pro CS4 untuk Orang Awam*, Maxikom, Palembang, 2010.
- M. Suyanto, *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*, ANDI, Yogyakarta, 2009.
- Maimunah, dkk, *Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi dan Promosi*, Journal CCIT Vol. 5 No 3 STMIK Raharja, Tangerang, 2012.