# BAB III
# Laporan Kerja Praktek

## 3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Didalam Object Technology yang bergerak dibidang informasi seperti informasi *Hardware* dan *Sofware* dan juga dalam usaha perdagangan, terdapat beberapa pembagian kerja yang dilakukan oleh masing-masing pegawai. Salah satunya adalah menawarkan produk Hardware kepada masyarakat melalui *Website Specification Hardware.*

## 3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Tahapan pertama mencari *Specification Hardware* pada Internet dan mencari reverensi pada *Website Specification Hardware* yang lain.

## 3.3 Metode Kerja Praktikan

Selama pelaksanaan kerja praktek, praktikan menerima pekerjaan dari pembimbing tempat pelaksanaan kerja praktek untuk membuat sebuah Website *Specification Hardware* yang sesuai dengan konsep yang ditentukan. Kemudian setelah membuat Website, praktikan membuat contoh percobaan *Layout* dan *Specification* untuk di *asistensi* oleh pembimbing. Setelah melakukan *asistensi* percobaan, praktikan melakukan *Website* yang sebenarnya, untuk diserahkan kepada pembimbing/multimedia yang kemudian langsung di buat.

Langkah awal yang dilakukan praktikan dalam membuat suatu Website yaitu sesuai dengan konsep tema mengenai Hardware yang sedang bayak diminati . Hal ini dilakukan agar tingkat pemasaran cocok dengan *target audience*. Setelah itu praktikan memberikan masukan–masukan kepada pembimbing sebagai pertimbangan pembuatan *Website* tersebut.

Setelah melakukan sebuah kesepakatan maka praktikan akan langsung mengerjakan perancangan desain praktikan membuat tampilan *Layout* secara keseluruhan, dari mulai jenis *image* yang akan dipakai, jenis huruf yang akan digunakan, dan jenis warna pun sangat mendukung sesuai dengan tema.

Tugas yang praktikan dapatkan ketika melaksanakan kerja praktek yakni membuat dan mendesain media promosi seperti *Website.*

## 3.4 Perancangan

Selama melaksanakan kegiatan *kerja praktek*, penulis memperoleh banyak pengalaman dalam dunia kerja, diantaranya penulis dituntut agar mampu menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu.

Untuk merancang sebuah karya desain Promosi yang baik pertama-tama kita harus mengumpulkan semua data-data dari hasil *observasi*. Setelah data-data itu terkumpul baru dimulai masuk ke proses *editing*, dengan mengolah data menggunakan *software* yang sudah ditentukan. Pertama-tama jalankan *aplikasi Adobe Flash CS3*, setelah *aplikasi Adobe Flash CS3* sudah terbuka *import* gambar dan *Layout* sesudah itu masukan data-data *Specification* untuk di jadikan *Website*.

### 3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan suatu proses awal yang melibatkan kreatifitas untuk menghasilkan *Layout* yang baik. Dalam merancang *Website* ini pratikan mencoba untuk menyesuaikan dengan tema,

Adapun langkah yang di lakukan oleh pratikan untuk membuat *video* ini adalah menentukan konsep visual yang berkonsep promosi yang mencakup :

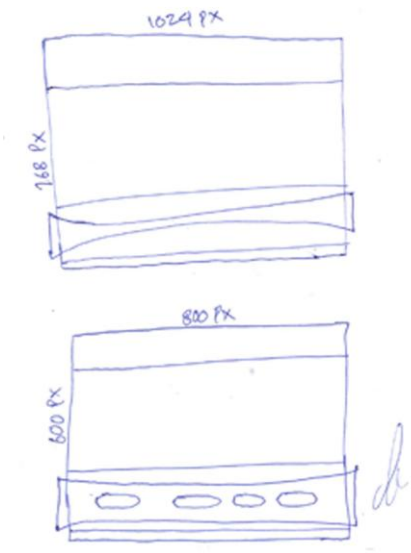
- Sketsa
- *Image* / Foto
- Data *Specification*
- Tipografi

Kemudian setelah melakukan beberapa langkah, Konsep perancangan sebuah *Website* dimulai dari proses pencarian ide yang salah satunya berupa promosi. Beberapa proses perancangan yang dilakukan seperti :

Tahap pertama adalah menyiapkan sketsa manual tujuannya adalah untuk mempermudah proses *editing* pada tahapan selanjutnya. *Layout* dibuat secara manual hanya sebagai gambaran dasar.

- **Sketsa**

**Sketsa manual *Layout Website***




*Gambar III. 1. sketsa manual Layout Website.*

- ***Image* / Foto**

Hasil *brainstorming* berupa *image*. Menentukan keseluruhan *image visual* yang akan digunakan. *Image* yang didapat dari Internet dan *background* yang di gunakan :




*Gambar III. 2. Image foto yang terpilih digunakan untuk pengerjaan sketsa digital*
*(Sumber : http://www.google.com/)*

- **Tipografi :**

Hasil *brainstorming* jenis *font* menentukan tipografi yang digunakan:

**“ARIAL”** :

Digunakan karena tingkat keterbacaannya jelas dan tidak membuat orang bingung untuk melihatnya. Digunakan untuk hal yang bersifat informatif.

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ‘ “ ? ! ()**

**a b c d f g h I j k l m n o p q r s t u f w x y z**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ‘ “ ? ! ()**

**The Quick Brown Jumps Over The Lazy Dog**

### 3.4.2 Teknis Perancangan

Teknis perancangan merupakan penjabaran mengenai proses pembuatan *Website*. Dalam hal ini penulis membuat *Layout image* foto dan elemen-elemen *visual* agar mudah di baca..

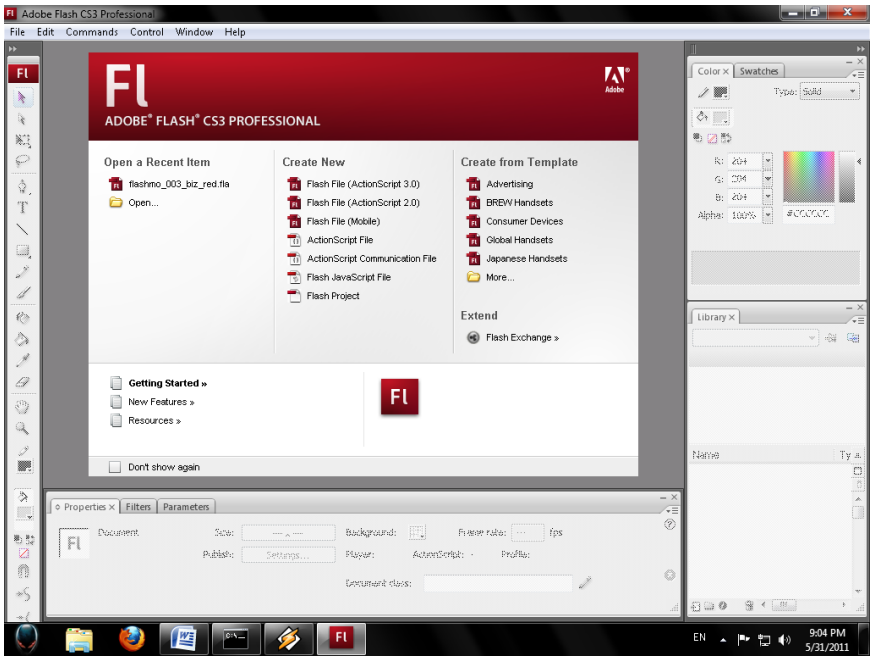
Selanjutnya adalah tahapan-tahapan perancangan untuk *edit* Foto dengan layout yang akan dibuat *Website* sebagai berikut:

**a. Menyiapkan image foto dan Layout**

Pertama-tama siapkanlah beberapa image foto dan Layout, kemudian edit foto tersebut menggunakan Adobe Photoshop sesuai dengan yang diinginkan kemudian disave.PNG sedangkan *Layout* bisa langsung di *edit di Adobe Flash CS3*

**b. Buka aplikasi software Adobe Flash CS3**

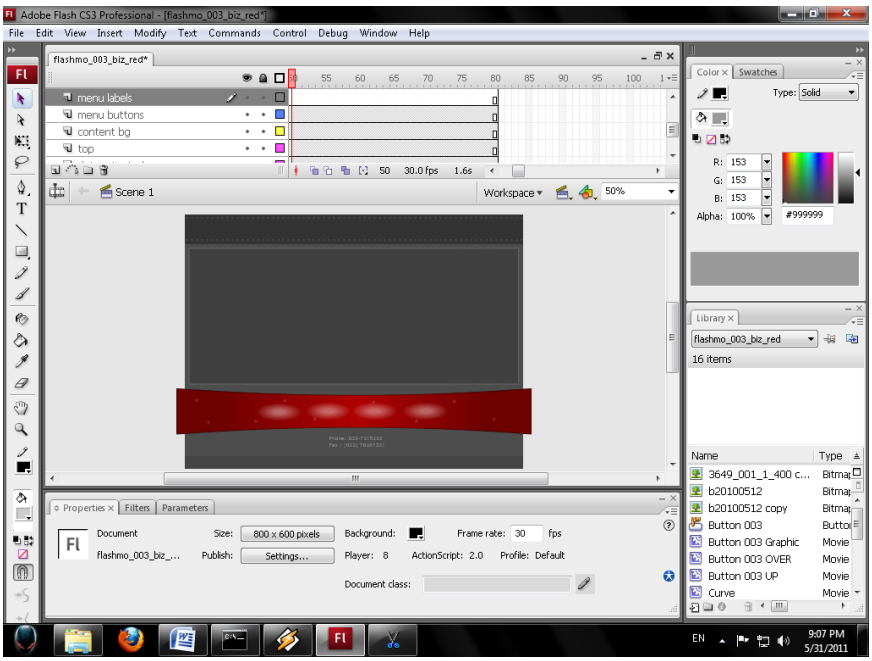
Buka *aplikasi software Adobe Flash CS3* untuk melakukan proses *editing*.




*Gambar III. 3. Aplikasi software Adobe Flash Cs3*

## c. Layout

Buatlah Bentuk Layout seperti ini dengan beberapa Layers seperti (Menu Button, Text Content, Background,dll)

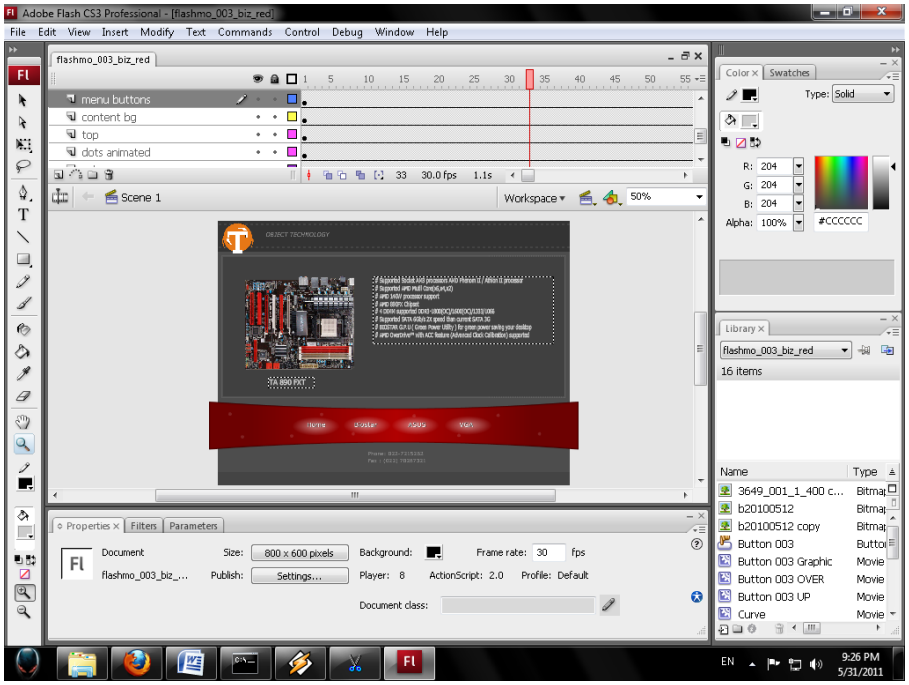


*Gambar III. 4. Layout*

### d. Import Image

Setelah pembuatan Layout, Import Image, *Specification Hardware* dan juga masukan logo perusahaan.

Jika sudah selesai Import, letakan posisi seperti pada gambar, dan begitu seterusnya antara Frame by Frame

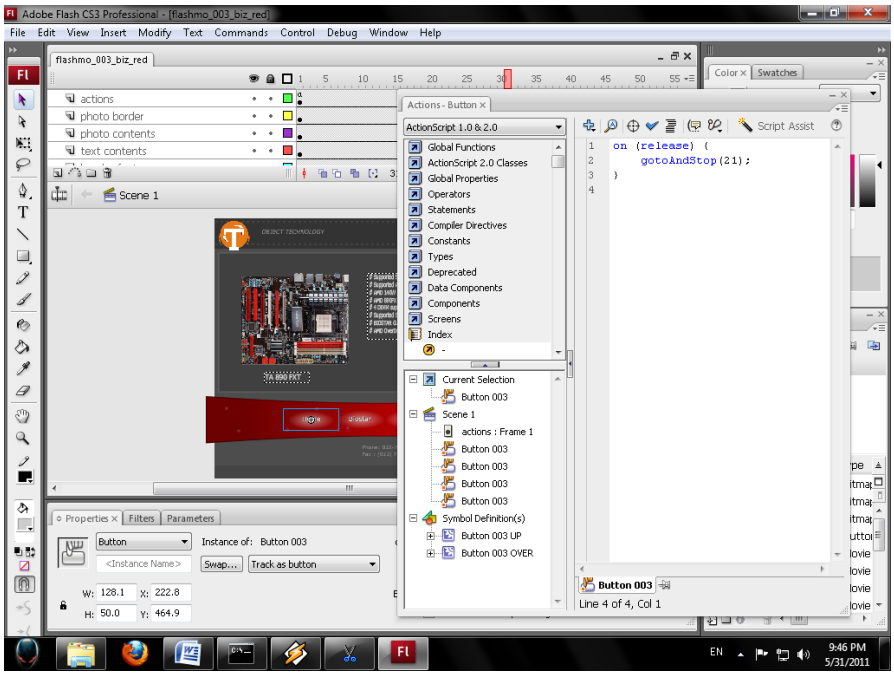



*Gambar III. 5. Import Image*

### e. Link Button

Setelah penggabungan foto dan *Specification Hardware.* Klik frame button dan tekan pada Keyboard F9 lalu masukan ActionScript

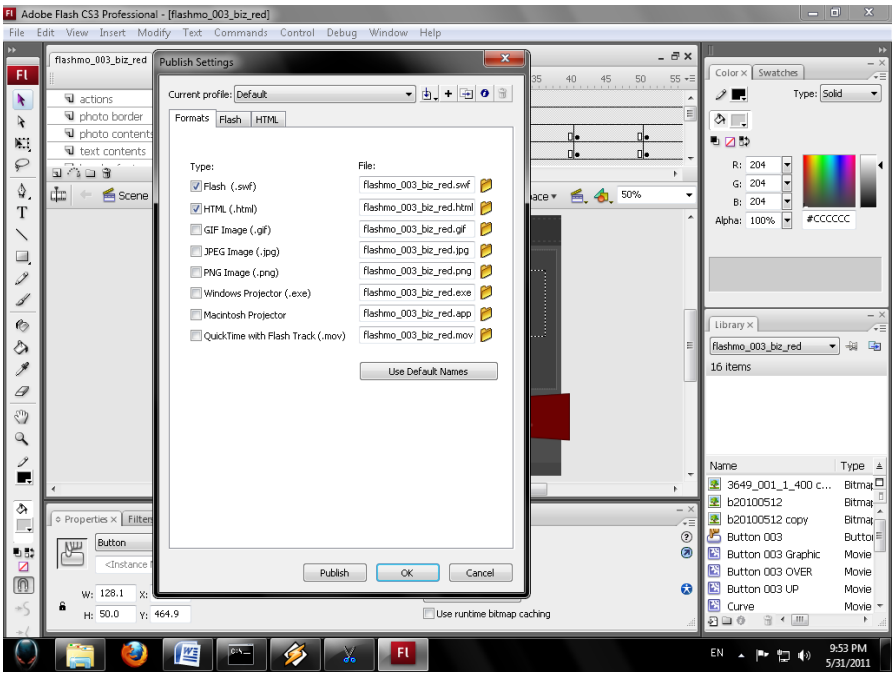
1. on (release) {
2. gotoAndStop(tergantung Frame mana yang ingin di tuju Misal : 21);
3. }




*Gambar III. 6. Link Button*

## f. Publish Setting

Setelah selesai membuat Button Link, langkah selanjutnya mempublish, Website yang sudah selesai kita buat kita Save.fla, sesudah di save langkah selanjutnya di Publish, File > Publish Setting, ceklis flash (.swf) dan HTML(.html) lalu tekan Publish dan OK




*Gambar III. 7. Publish*

## g. Hasil A

setelah di *Publish* ke dalam bentuk (.swf) dan(.html), kemudian di *upload* melalui *Website* http://www.rumahweb.com/ untuk di publikasikan kepada masyarakat.



*Gambar III. 8.  Hasil*