BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 PERANAN PRAKTIKAN DALAM PERUSAHAAN

Dalam proses kerja praktek, mahasiswa dituntut untuk menggunakan kemampuan yang didapatkan dari perkuliahan dan mahasiswa juga harus bisa bekerja sama dengan rekan-rekan kerjanya selama proses kerja praktek. Peranan praktikan selama proses kerja praktek sangat diperlukan untuk membuat *multimedia* dengan kemampuan yang sudah dipelajari selama perkuliahan.

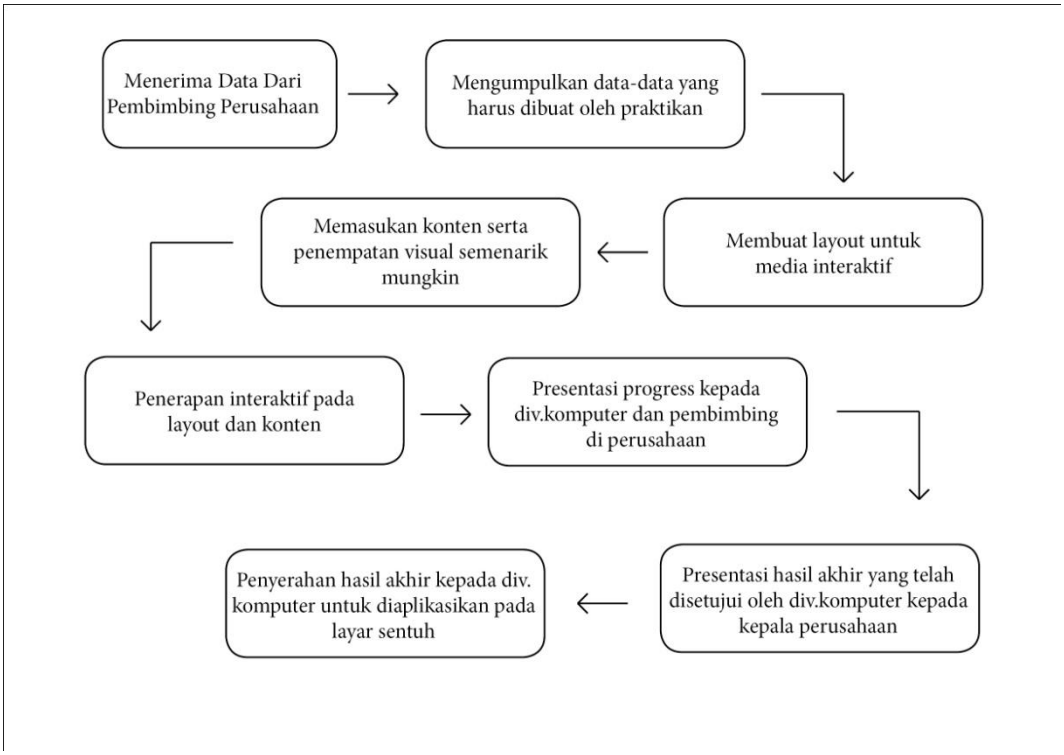
3.2 PEKERJAAN PRAKTIKAN SELAMA KERJA PRAKTEK

Praktikan di tempat kan dalam bidang kejurusan masing – masing dengan pekerjaan yang berbeda pula dalam hal ini penulis di tempatkan di divisi desain di puslitbang *tek*MIRA dengan pengerjaan di lakukan lebih intensif di rumah,dan datang ke perusaahan dengan maksud untuk mempresentasikan perkembangan pekerjaan yang sedang di kerjakan yaitu *multimedia interaktif* serta mendapatkan daftar kehadiran.

3.3 METODE KERJA PRAKTIKAN

Penulis diberikan tanggungjawab untuk mengerjakan system informasi *multimedia interaktif* dengan memberikan laporan perkembangan kerjaan selama dua hari dalam satu minggu yaitu senin dan kamis.

Penulis juga melakukan observasi di lingkungan pusat penelitian dan pengembangan batu bara (Puslitbang) *tek*MIRA guna mendapatkan data yang di butuhkan.Karena dalam pengerjaan sistem informasi yang di berikan harus sesuai dengan data yang akurat.



Gambar 2.1: Bagan Alur Kerja Praktikan

Setelah mendapat data dari pembimbing perusahaan penulis kemudian mengumpulkan dan menyiapkan data yang kiranya dapat digunakan dalam multimedia intearktif yang akan dibuat,setelah mengumpulkan data kemudian praktikan membuat *layout* yang diinginkan dengan persetujuan dari pihak pembimbing dan divisi komputer.secara berkala melakukan assistensi selama kurang lebih satu bulan dalm pengerjaan *layout* dan penempatan konten serta *interaktif* yang diinginkan.

Kemudian mempresentasikan hasil akhir kepada pemimpin dan pembimbing dari perusahaan yang kemudian memberikan hasil akhir dari kerjaan.

3.4 Perancangan

Perancangan *multimedia interaktif* di puslitbang *tek*MIRA hanya mengubah dari media cetak menjadi media elektronik,namun dalam seiring berjalannya perancangan multimedia ini perusahaan meminta agar tampilan visual untuk di bedakan dari media cetak sebelumnya.serta pengerjan dan tampilan *visualnya* di buat agar lebih menarik dibandingkan media cetak yang telah ada sebelumnya. *Layout* pada media layar sentuh ini merupakan *layout* yang digunakan sebagian besar mengambil dari media cetak dari buku profile yang telah dimiliki oleh puslitbang *tek*MIRA.

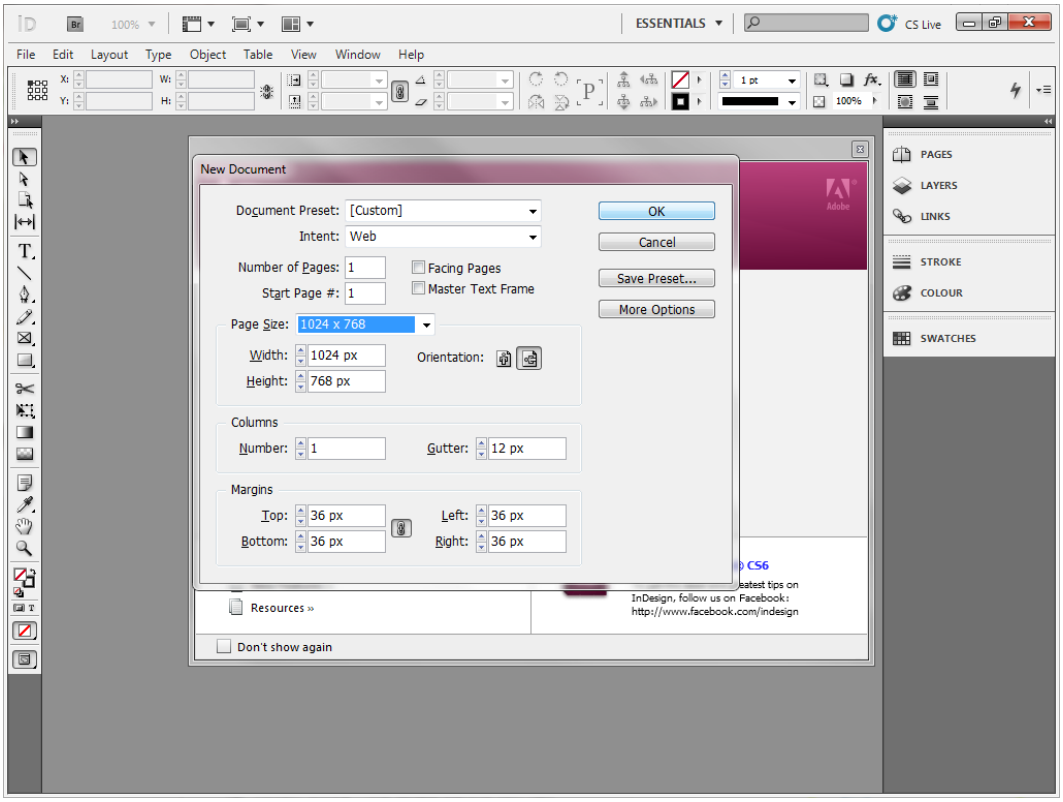
3.4.1 Konsep Perancangan

Sebelum melakukan perancangan *multimedia interaktif* tentu saja harus menentukan konsep terlebih dahulu,pada awal nya merencanakan dengan visual/tampilan yang lebih elegan serta terasa formal karena puslitbang *tek*MIRA merupakan perusahaan BUMN,namun setelah mendiskusikan dengan pebimbing kerja praktek diperusahaan serta bagian desain nya menginginkan bahwa tampilan tidak terlalu baku dan formal maka penulis memberikan beberapa pilihan dalam tampilan visual awal.

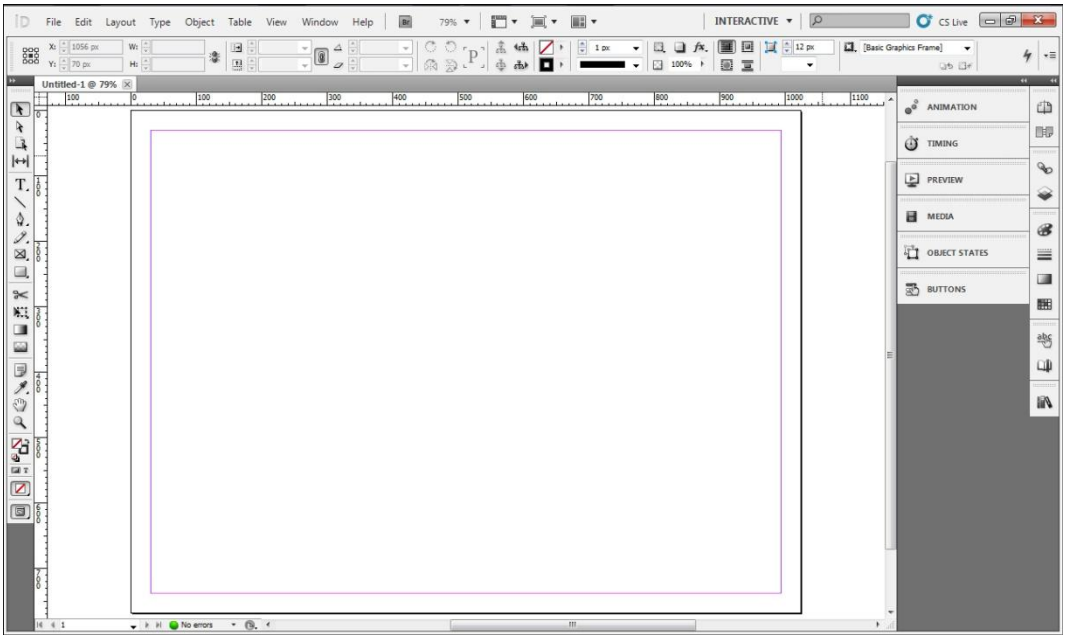
3.4.2 Teknis Perancangan

Dalam teknis perancangan penulis menggunakan software adobe indesign cs 5,dengan spesifikasi penggunaan laptop atau Pc menggunakan memory minimal 1gb dan vga card 256mb pun sudah bisa menggunakan software adobe indesign cs 5,dalam hal pengerjaan penulis menggunakan laptop karena kemudahan dalam melakukan presentasi kepada pembimbing dari perusahaam.karena software ini sudah mumpuni dalam hal *multimedia interaktif* serta penggunaannya pun lebih mudah di bandingkan dengan adobe flash professional cs5

Menggunakan pengaturan dokumen seperti ini :

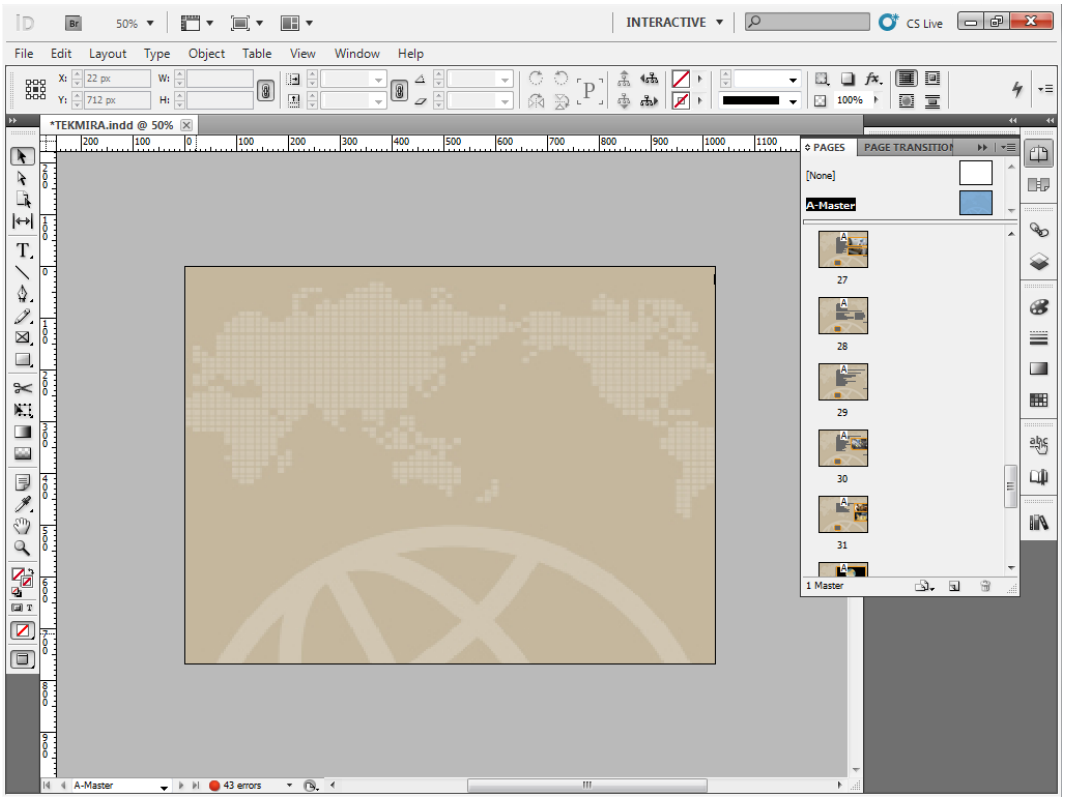


Gambar 3.1 : ukuran dokumen



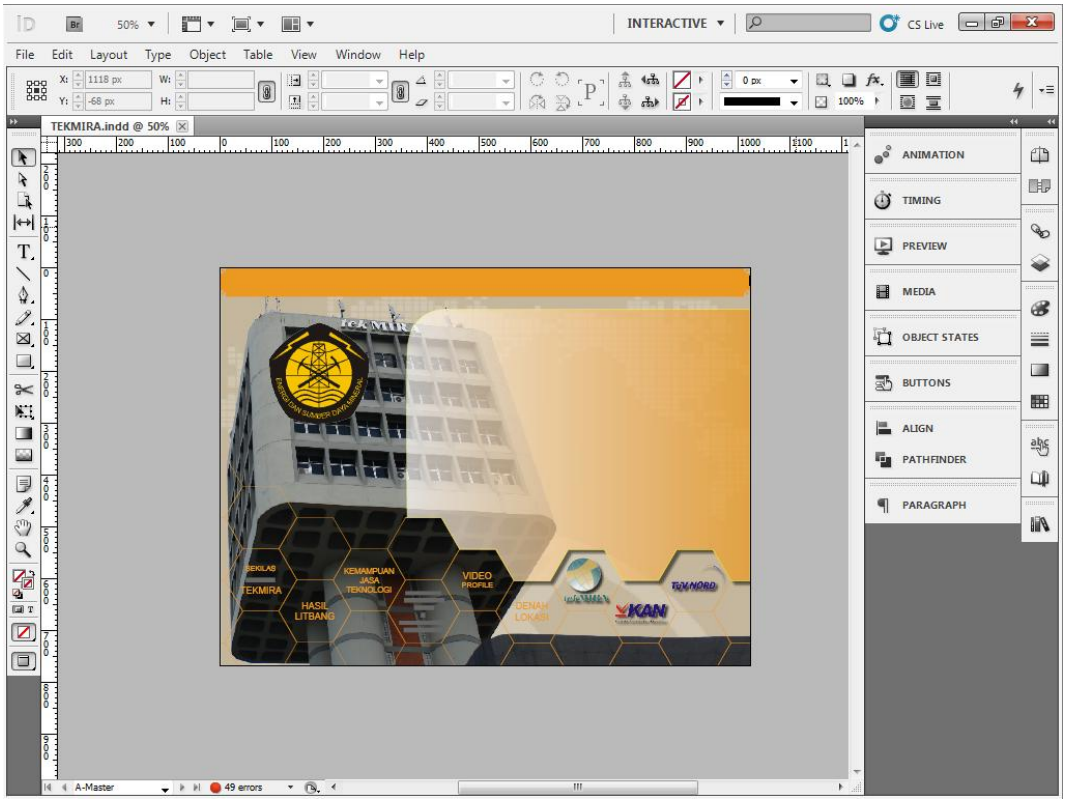
gambar 3.2 : Tampilan area kerja dari adobe indesign cs 5

Kemudian masukan *background* untuk *layout* nya,maka dipilih lah seperti ini karena merupakan *background* yang digunakan dalam buku manual profile tekMIRA.



gambar 3.3 : background media interaktif

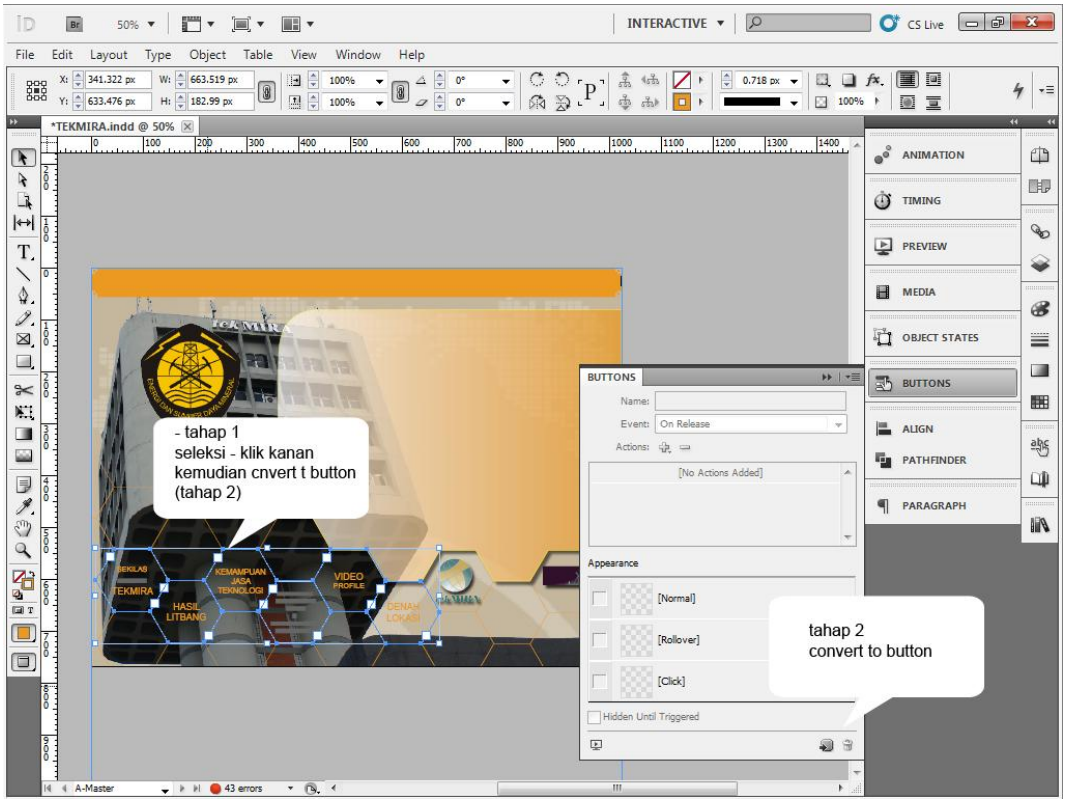
Mengapa background ini yang dipilih karena penyesuaian dengan buku manual sebelum nya.Setelah pemilihan background kemudian mulai memasukan lg serta konten- konten yang telah disiapkan sebelum nya.



Gambar 3.4 : *layout* keseluruhan

Langkah selanjutnya adalah membuat interaktif nya dengan membuat beberapa button untuk menuju halaman untuk melihat konten yang disediakan di tiap halaman.

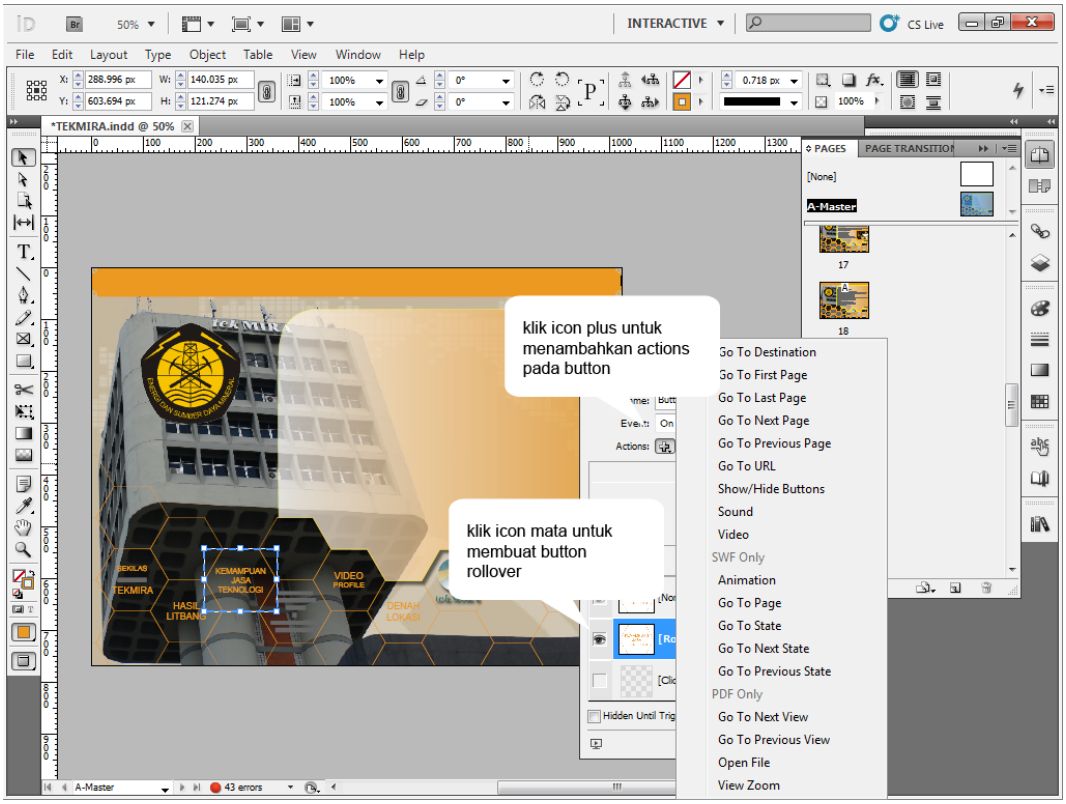
Ada beberapa cara untuk merubah persegi atau suatu bentuk menjadi button atau tombol yaitu dengan seleksi terlebih dahulu objek yang akan di ubah menjadi buttn atau tombol kemudian klik kanan pilih interaktif kemudian convert to button atau bisa juga seperti berikut :



gambar 3.5 : convert to button.

Setelah mengubah menjadi button atau tmnol kemudian gunakan rollover untuk membuat tampilan *layout* lebih interaktif yaitu dengan mengklik icon mata pada panel buttons di adobe InDesign CS 5.

Kemudian pilih event on realase dan actionnya gunakan go to page,untuk menambahkan action yaitu dengan mengklik icn tambah dan untuk penjelasan yang lebih penulis memberikan keterangan gambar seperti berikut :



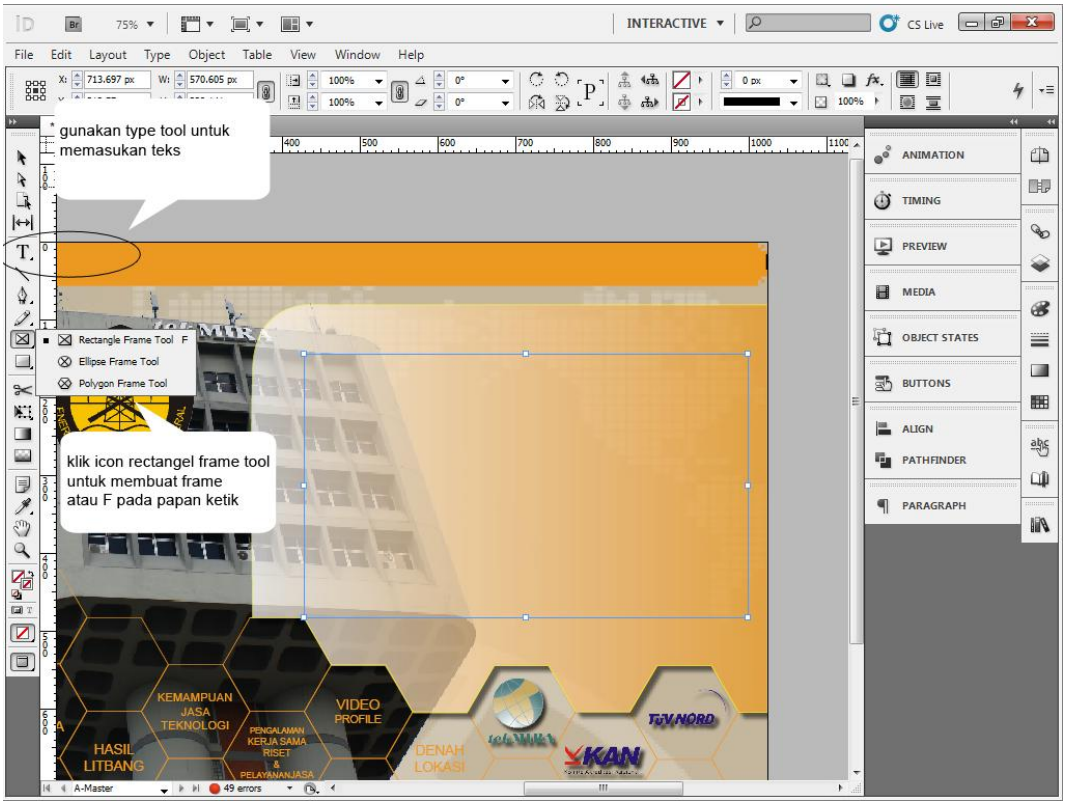
Gambar 3.6 : menambahkan button rollover

Kemudian masukan konten yang telah disediakan sebelumnya,yaitu berupa teks,photo maupun video.berikut langkah – langkah untuk memasukan teks,photo maupun video pada tiap halaman.

memasukan teks pada lembar kerja.

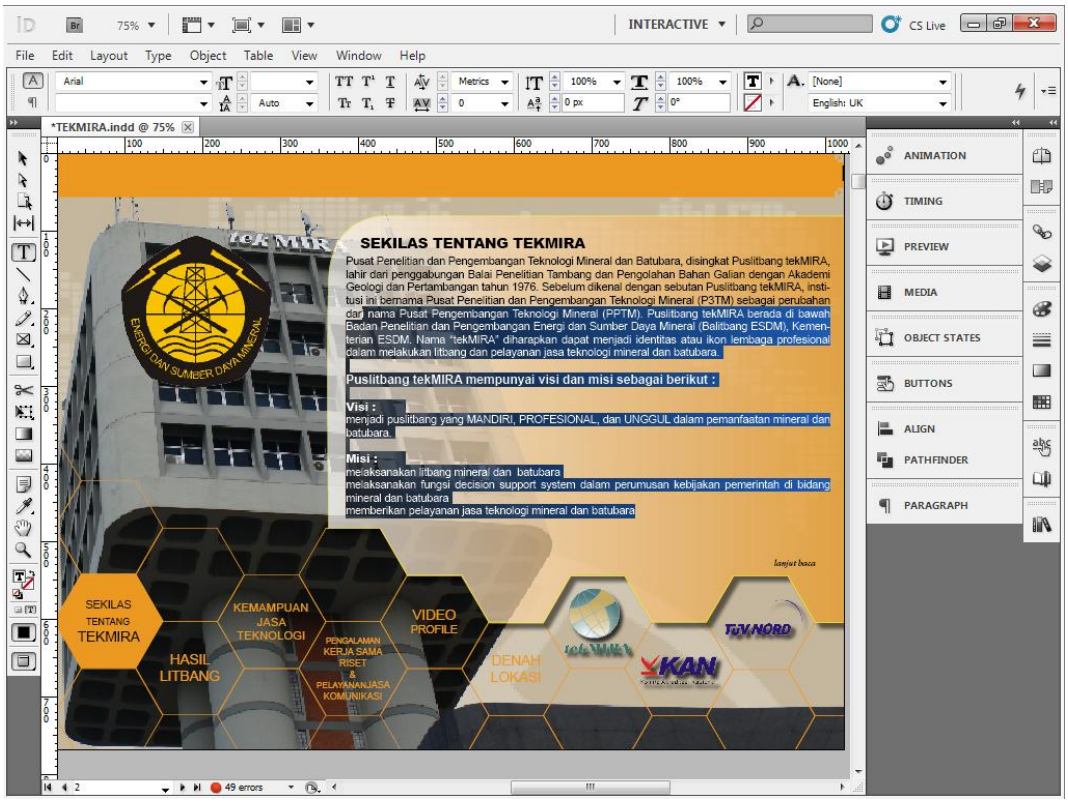
Langkah pertama yang harus dilakukan yaitu membuat frame untuk menampung teks itu berada dengan menggunakan recangel tool frame atau F pada papan ketik,kemudian gunakan type tool untuk menulis atau mengetik data teks yang akan di gunakan,atau bisa dengan copy kemudian paste apabila datanya sudah disiapkan sebelumnya. karena penulis sudah menyiapkan data nya terlebih dahulu maka tinggal copy kemudian paste di frame yang sebelumnya telah disediakan.

Berikut penjelasan menggunakan gambar :



Gambar 3.7 : memasukan konten teks pada *layout*.

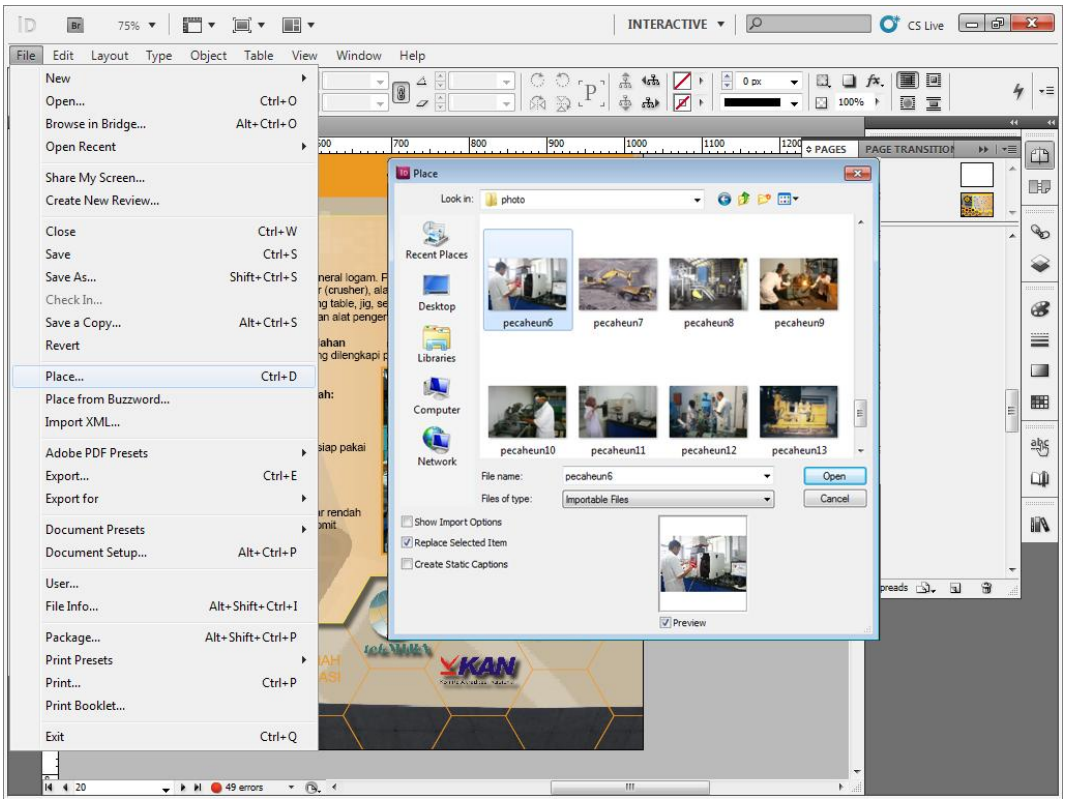
Berikut hasil apabila sudah memasukan teks.



Memasukan photo kegiatan serta hasil litbang *tek*MIRA pada *layout*

Langkah pertama yaitu dengan membuat rectangle frame tool,rectangle frame tool berfungsi sebagai ukuran gambar,teks maupun video yang akan di masukan supaya ukuran photo video maupun gambar dan photo bisa sama ukuran nya.

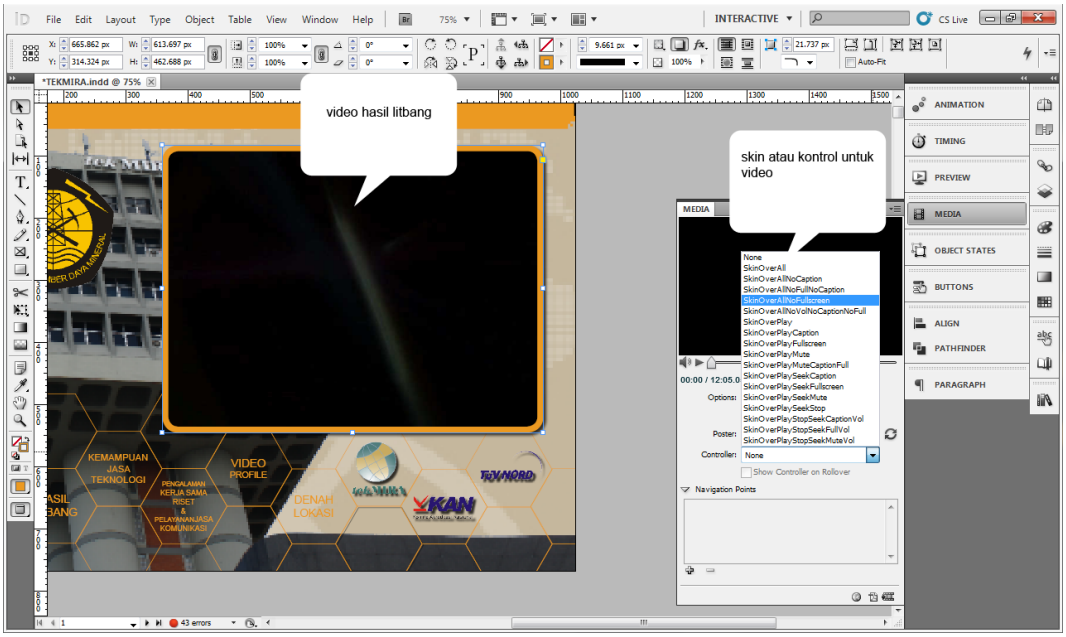
Kemudian pilih file yang akan dimasukan ke rectangle frame klik file kemudian place,atau bisa dengan drag and drop file yang akan di gunakan.



Gambar 3.8 : memasukan photo

Memasukan video hasil litbang kedalam lembar kerja.

Langkah yang digunakan sama seperti memasukan photo ke dalam lembar kerja,namun pada video penggunaan penulis menambahkan control,fungsi kontrl disini yaitu untuk mengontrol video saat di putar atau dilihat,berikut langkah untuk menambahkan control pada video hasil litbang *tek*MIRA :



Gambar 3.9 : menambahkan control pada video

Setelah semua file serta konten di masukan kedalam halaman,save file kedalam format indesign terlebih daluhu,kemudian package file supaya tidak missing atau salah ketika membuka file tersebut kembali.

Kemudian eksport file kedalam bentuk .swf yaitu dengan klik file – eksport pilih extentionnya .swf kemudian eksport.

Setelah file berbentuk swf kemudian pemasangan ke media layar sentuh oleh pihak perusahaan.

Dan berikut hasil akhir setiap page.



Gambar .swf 1 : Tampilan Awal



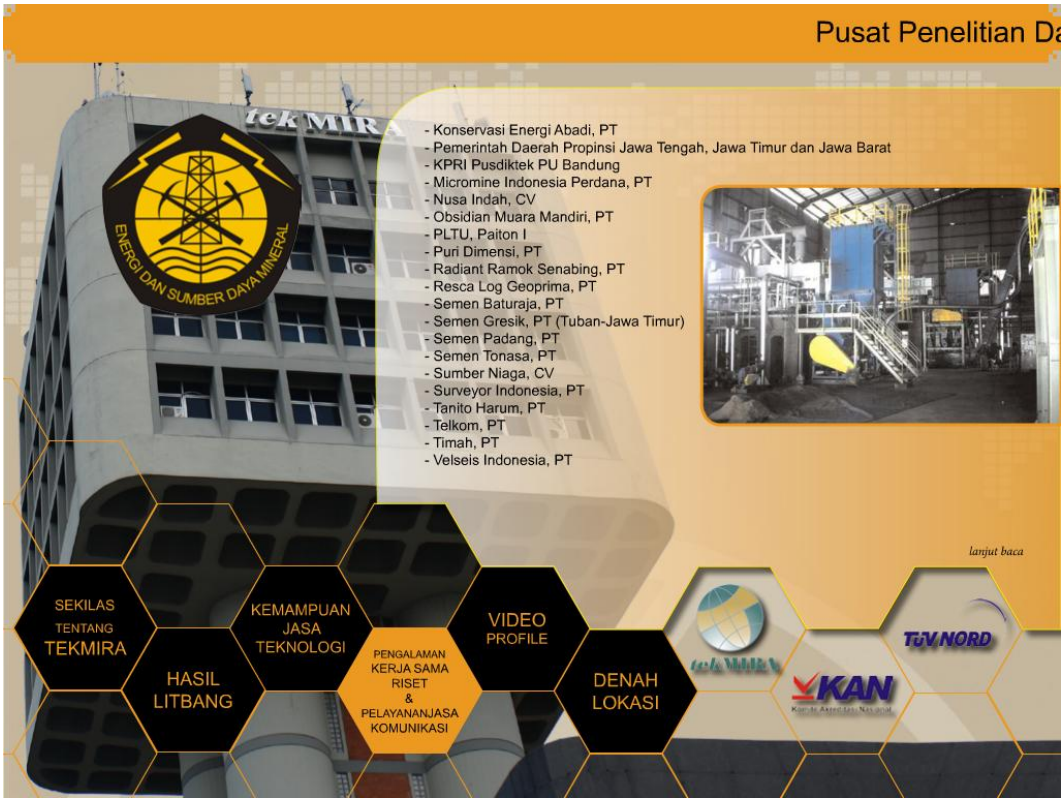
Gambar .swf 2 : Sekilas tentang tekMIRA



Gambar .swf 3 : Video Hasil Litbang tekMIRA.



gambar .swf 4 : Kemampuan jasa teknologi.

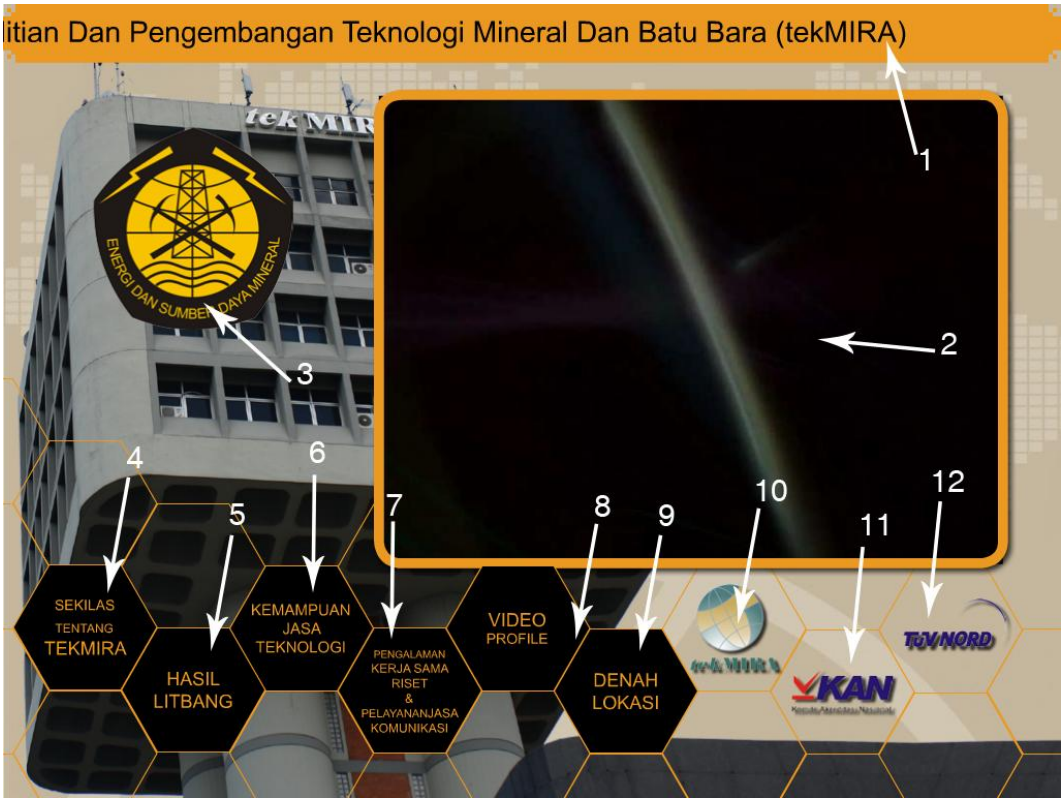


gambar .swf 5 : Pengalaman kerja sama.



gambar .swf 6 : infotainment map puslitbang *tek*MIRA

dan berikut merupakan deskripsi keterangan tentang hasil akhir dari multimedia interakif di puslitbang *tek*MIRA :



Keterangan :

1. Running teks (Pusat Penelitian Dan Pengembangan Teknologi Mineral Dan Batu Bara)
2. Panel video profile Puslitbang tekMIRA
3. Logo energi dan sumber daya mineral (animasi bergerak)
4. Button / tombol “Sekilas Tentang Tekmira” dalam keadaan normal.
5. Button / tombol “Hasil Litbang” dalam keadaan normal.
6. Button / tombol “Kemampuan Jasa Teknologi” dalam keadaan normal.
7. Button / tombol “Pengalamn Kerja Sama” dalam keadaan normal.
8. Button / tombol “video” dalam keadaan normal.
9. Button / tombol “denah/lokasi” dalam keadaan normal.
10. Logo tekMIRA
11. Logo KAN