

# **Laporan Tugas Pengembangan Multimedia**

## **(Studi Kasus: MC ABADI)**



Disusun Oleh:

Kelompok 12

|                        |              |
|------------------------|--------------|
| Rifqy Irsyad Putra     | (1202152176) |
| Achmad Irjik Ubay      | (1202154184) |
| Muhammad Satria Wibawa | (1202154224) |

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI  
UNIVERSITAS TELKOM  
BANDUNG  
2018

## **Kata Pengantar**

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan limpahan karunia dan kasih sayang-Nya. Sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan Laporan wawancara di perusahaan MC Abadi sebagai Tugas Mata Kuliah Pengembangan Multimedia.

Tujuan pembuatan laporan ini adalah untuk memenuhi tugas Mata Kuliah Pengembangan Multimedia. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka pembuatan laporan ini tidak akan lancar. Laporan ini disusun berdasarkan wawancara yang kami lakukan terhadap seorang narasumber dari perusahaan MC Abadi. Maka penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu dalam pembuatan laporan ini.

Terlepas dari semua itu, kami menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka, kami menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar kami dapat memperbaiki laporan ini.

Akhir kata dari kami, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca.

Bandung, 25 September 2018

Penyusun

## Daftar Isi

|  |     |
|--|-----|
| Kata Pengantar .....                     | i   |
| Daftar Isi .....                         | ii  |
| Daftar Gambar .....                      | iii |
| Bab I.....                               | 1   |
| Pendahuluan.....                         | 1   |
| 1.1    Latar Belakang .....              | 1   |
| 1.2    Maksud dan Tujuan.....            | 2   |
| 1.3    Metode dan Teknis Penulisan ..... | 2   |
| Bab II .....                             | 3   |
| Profil Perusahaan .....                  | 3   |
| 2.1    Profil Perusahaan.....            | 3   |
| 2.2    Struktur Organisasi.....          | 3   |
| 2.3    Layanan - Layanan .....           | 3   |
| Bab III .....                            | 4   |
| Isi Pembahasan.....                      | 4   |
| 3.4    Topik Wawancara .....             | 4   |
| 3.5    Waktu dan Tempat Kegiatan.....    | 4   |
| 3.6    Laporan Hasil Wawancara .....     | 4   |
| Bab IV .....                             | 7   |
| Penutup .....                            | 7   |
| 5.1    Kesimpulan.....                   | 7   |
| 5.2    Saran.....                        | 7   |
| Lampiran .....                           | 8   |

## Daftar Gambar

|   |   |
|---|---|
| Gambar struktur organisasi MC Abadi ..... | 3 |
| Gambar Lampiran 1 .....                   | 8 |

# **Bab I**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.

Aplikasi multimedia adalah aplikasi yang dirancang serta dibangun dengan menggabungkan elemen-elemen seperti: dokumen, suara, gambar, animasi serta video. Pemanfaatan dari aplikasi multimedia dapat berupa company profile, video untuk tutorial, e-Learning, maupun Computer Based Training. Penggunaan aplikasi multimedia di perusahaan sudah sangat banyak. Baik itu untuk melihat (view) saja sampai dengan membuat dan mengeditnya. Walaupun sudah banyak digunakan di perusahaan, penggunaan aplikasi multimedia memiliki tantangan sendiri, seperti untuk melakukan pengeditan menggunakan photoshop diperlukan komputer / laptop yang memenuhi syarat sehingga dapat melakukan pengeditan dengan lancar.

Ada bermacam-macam cara yang dapat dipergunakan untuk mengumpulkan data, informasi, serta menguji data dan informasi tersebut. Cara-cara tersebut adalah mengadakan wawancara, mengadakan fgd, mengadakan angket (melalui daftar kuesioner), mengadakan observasi, penelitian lapangan atau mengadakan penelitian kepustakaan.

Wawancara atau interviu adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada seorang informan atau seorang otoritas (seorang ahli atau yang berwenang dalam suatu masalah). FGD secara sederhana dapat didefinisikan sebagai suatu diskusi yang dilakukan secara sistematis dan terarah mengenai suatu isu atau masalah tertentu. Irwanto (2006: 1-2) mendefinisikan FGD adalah suatu proses pengumpulan data dan informasi yang sistematis mengenai suatu permasalahan tertentu yang sangat spesifik melalui diskusi kelompok.

Oleh karena itu, kami akan menggunakan metode wawancara untuk mengumpulkan data mengenai masalah-masalah seputar penggunaan aplikasi multimedia dan menggunakan metode FGD untuk mencari solusi terbaik dalam menangani masalah-masalah yang ada.

## **1.2 Maksud dan Tujuan**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maksud dan tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Mengumpulkan informasi mengenai bagaimana perusahaan memanfaatkan aplikasi multimedia untuk mendukung bisnis
2. Mencari tahu mengenai masalah-masalah yang ada dalam penggunaan aplikasi multimedia baik itu sebelum penggunaan aplikasi maupun setelah menggunakan aplikasi
3. Mencari solusi mengenai masalah-masalah yang ada dalam penggunaan aplikasi multimedia.

## **1.3 Metode dan Teknis Penulisan**

Metode dan Teknik penulisan dalam penyusunan makalah ini adalah:

1. Pengumpulan data dengan metode wawancara langsung dengan narasumber
2. Melakukan *focus group discussion* (FGD)
3. Penyusunan data
4. Pemeriksaan

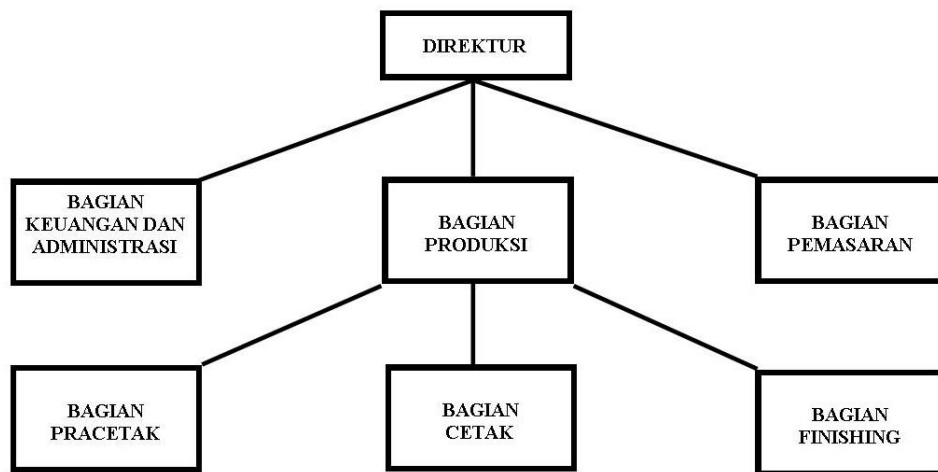
## **Bab II**

### **Profil Perusahaan**

#### **2.1 Profil Perusahaan**

MC ABADI adalah perusahaan percetakan yang melayani jasa percetakan dan desain grafis seperti : brosur, kop surat, amplop, kartu nama, faktur, surat jalan, kwitansi, map, buku, majalah, company profile, ID Card, kaos, topi, jaket, spanduk, banner.

#### **2.2 Struktur Organisasi**



**Gambar struktur organisasi MC Abadi**

#### **2.3 Layanan - Layanan**

Beberapa Layanan yang di sediakan oleh MC Abadi adalah :

Percetakan dan desain :

- Kartu Nama
- Kartu undangan
- Banner
- Suvenir

## **Bab III**

### **Isi Pembahasan**

#### **3.4 Topik Wawancara**

Penggunaan aplikasi multimedia

#### **3.5 Waktu dan Tempat Kegiatan**

Kegiatan wawancara dilakukan pada waktu dan tempat sebagai berikut:

Hari/Tanggal : Rabu, 5 September 2018

Pukul : 16.30 – 17.20 WIB

Tempat : Jl. Margacinta No.28, Cijaura, Buahbatu, Bandung, Jawa Barat 40287

#### **3.6 Laporan Hasil Wawancara**

Narasumber : Owner MC Abadi

Pewawancara : Rifqy Irsyad Putra, Achmad Irjik Ubay, dan Muhammad Satria Wibawa

##### **Transkrip hasil wawancara**

Pewawancara : Selamat siang pak?

Narasumber : Siang.

Pewawancara : Pertama-tama saya ingin bertanya tentang struktur organisasi perusahaannya bagaimana pak?

Narasumber : Struktur organisasi secara badan hukum berbentuk CV (COMMANDITAIRE VENNOOTSCHAP) direktur, wakil direktur, sekretaris, bagian setting (Teknik), bagian belanja (Keuangan & Operasional), Bagian Finishing, Bagian Produksi.

Pewawancara : Untuk karyawan ada berapa orang pak?

Narasumber : Karyawan ada tujuh orang.

Pewawancara : Kemudian layanan yang ada di sini apa saja ya pak?

Narasumber : Di sini kan percetakan jadi melayani pesanan dan permintaan pelanggan.

Pewawancara : Kalau untuk layanan contohnya pembuatan undangan untuk desainnya sendiri dari bapak sendiri atau permintaan khusus pelanggan?

Narasumber : Untuk Desain kebanyakan dari sini.



Pewawancara : Kemudian untuk masalah yang dihadapi sebelum menggunakan aplikasi multimedia apa ya pak?

Narasumber : Masalahnya efisiensi waktu, kalau sekarang ketika membuat master cepat dan mudah ketika dikirim lewat email ataupun WA.

Pewawancara : Kemudian aplikasi multimedia apa saja yang digunakan pak seperti contoh untuk membuat desain undangan?

Narasumber : Photoshop dan Corel (Corel Draw).

Pewawancara : Kemudian setelah menggunakan aplikasi ada kendala tidak pak?

Narasumber : Alhamdulillah belum ada sampai saat ini, kendala yang muncul paling sedang kurang bagus cuaca lambat pengiriman master lewat email atau WA (Koneksi Internet).

Pewawancara : Perbedaan waktu sebelum dan sesudah memakai aplikasi multimedia bagaimana pak?

Narasumber : Jauh sekali perbedaannya.

Pewawancara : Keuntungannya setelah memakai aplikasi multimedia apa saja pak?

Narasumber : Keuntungannya mungkin dalam segi pengerjaan desain lebih cepat kemudian desain juga menjadi lebih bagus.

Pewawancara : Adakah kejadian atau masalah yang membuat jadi tidak sesuai batas waktu bagaimana pak?

Narasumber : Biasanya ketika terjadi missing font/gambar tanpa diketahui oleh kita, jadi ketika kita approve ternyata tidak sesuai.

Pewawancara : Kemudian kesempatan apa yang muncul ketika setelah menggunakan aplikasi multimedia?

Narasumber : Pelanggan makin banyak, efisiensi waktu, kemudian contoh dulu ketika mengerjakan suatu undangan atau contohnya spanduk dulu pengerjaan 2 sampai 3 hari, kalau sekarang sudah 1 hari bisa selesai.

Pewawancara : Terus tantangan apa pak yang kira-kira muncul di masa depan, karena banyak juga perusahaan yang membuka jasa percetakan?

Narasumber : Tantangannya perusahaan yang sudah menerapkan sistem online, tapi kalau kita tidak terlalu takut dengan tantangan online seperti itu. Karena kebanyakan orang ketika membuat undangan ingin melihat langsung desainnya bagaimana kemudian pelanggan juga perlu arahan dan saran dari kita ketika membuat desain yang di inginkan.

Pewawancara : Kemudian untuk desain undangan itu bisanya dibuat dengan aplikasi apa pak?

Narasumber : Menggunakan Aplikasi Photoshop atau Corel (Corel Draw).

Pewawancara : Kemudian kalau ketika membuat desain berdasarkan jasa dari bapak biasanya langsung bapak approve atau bagaimana?

Narasumber : Kita approve, kemudian kalau kita sudah include (Biaya Pembuatan Desain dan Cetak Undangan). Jadi kalau orang ingin buat undangan misalnya 500 pcs harganya 5000 untuk Desain sudah include jadi tidak ada biaya untuk jasa setting dan jasa desain, karena ini kan trick orang dagang seperti itu.

Pewawancara : Jadi seperti sudah satu paket begitu ya?

Narasumber : iya.

Pewawancara : Mungkin sampai sini wawancaranya terima kasih banyak pak untuk waktunya dan ketersediaannya.

Narasumber : iya.

## **Bab IV**

### **Penutup**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang diperoleh dari penulisan laporan adalah sebagai berikut:

1. Wawancara merupakan salah satu metode dalam pengumpulan data
2. *Focus Group Discussion* (FGD) dapat dilakukan untuk mencari solusi dari masalah-masalah yang ada dengan melakukan diskusi kelompok
3. Dengan penggunaan aplikasi multimedia, perusahaan dapat melakukan efektivitas dan efisiensi dari pengerjaan produk / jasa

#### **5.2 Saran**

Dalam penulisan laporan ini, adapun saran-saran dari penulis, yaitu:

1. Perlunya mengoptimalkan sosial media dalam melakukan promosi produk / jasa
2. Perlunya melakukan manajemen waktu sehingga produk / jasa bisa selesai sebelum deadline dan masih bisa untuk direvisi jika terdapat ketidak sesuaian
3. Melakukan pendefinisian permintaan produk / jasa secara rinci atau detail sehingga dapat mengurangi kesalahan dalam pengerjaan.

## Lampiran



Gambar Lampiran 1