

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1. Analisa Sistem Yang Berjalan

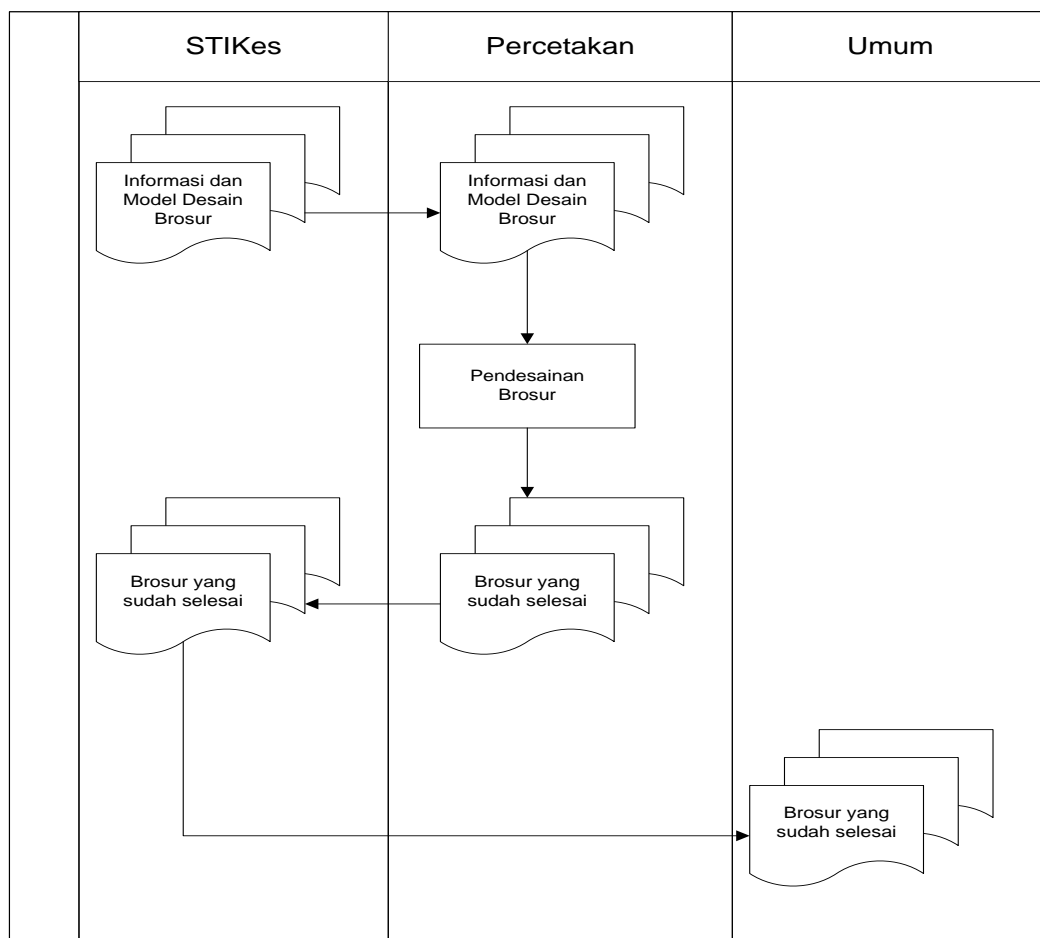
Untuk memberikan informasi yang akurat bermacam media bisa digunakan dengan tujuannya dapat dipahami oleh komunikan. Perusahaan atau lembaga organisasi memiliki metode masing-masing dalam menyampaikan maksud dan tujuan dari perusahaan atau organisasi tersebut. Adapun sistem yang digunakan STIKes RS Haji Medan dalam mengiklankan sekolah tinggi ilmu kesehatannya yaitu menggunakan media brosur. Pada saat ini media brosur masih banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan maupun instansi-instansi pemerintahan.

III.1.1. Input

Mencetak brosur merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk mengiklankan produk dan jasa. Brosur bisa dibuat sesuai keinginan dan dapat menjadi brosur yang berbeda dengan brosur lainnya. Sebuah brosur yang berbeda dapat dilakukan dengan cara memainkan warna, tata letak, cara lipatan, jenis huruf, gambar, ukuran dan jenis kertas. Brosur yang dicetak akan menampilkan sebuah informasi tentang suatu produk atau jasa yang akan di komunikasikan kepada masyarakat umum.

III.1.2. Proses

Di berbagai lembaga atau perusahaan-perusahaan selalu menggunakan brosur sebagai salah satu upaya mempromosikan atau memasyarakatkan berbagai aspek kegiatan perusahaan dan lembaga-lembaga tertentu lainnya salah satunya adalah STIKes. Dengan menyebarkan brosur tersebut maka semua informasi yang terkait dengan lembaga ataupun perusahaan akan cenderung menghasilkan prestasi yang memuaskan bagi perusahaan, lembaga komersial dan termasuk juga lembaga pendidikan STIKes. Proses yang dilakukan dalam flow of document adalah sebagai berikut :



Gambar III.1 Flow of Document

III.1.3. Output

Output yang dihasilkan pada pembuatan brosur adalah informasi tentang program studi yang ada STIKes RS Haji Medan, gambar fasilitas-fasilitas kampus yang dimiliki, biaya perkuliahan, cara dan persyaratan pendaftaran serta Visi, Misi, Tujuan dan Motto.

III.2. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan.

Brosur adalah alat promosi yang terbuat dari kertas yang di dalamnya terdapat sejumlah informasi dan penawaran mengenai jasa atau produk. Brosur yang digunakan memiliki beberapa kelemahan yaitu brosur dicetak dengan menggunakan selembar kertas, ini menyebabkan brosur sangat mudah untuk terselip atau hilang dan komunikasi akan kehilangan informasi, produksi yang terlalu banyak akan memungkinkan terbuang sia-sia sehingga terjadi pemborosan dan perusakan lingkungan, terjadi kebosanan oleh komunikasi dalam menerima informasi karena brosur harus dibaca dan dipahami.

Masih banyak instansi atau perusahaan yang hanya mengandalkan iklan disurat kabar dan brosur sebagai sarana iklan dan promosi. Padahal kalau dipelajari lebih dalam animasi juga dapat dijadikan sebagai sarana iklan dan promosi dalam unit usaha yang komersial mempunyai daya tarik tersendiri terutama pada konsumen. Persaingan dalam dunia usaha saat ini yang sangat ketat membutuhkan suatu teknik dan cara yang jitu untuk mampu bersaing, bertahan dan berkembang dalam dunia usaha. Dimana STIKes media promosi yang digunakan masih belum dilakukan secara maksimal hanya menggunakan media

brosur untuk promosi jasa untuk mengenalkan ke konsumen. Dari itulah penulis ingin menganalisis dan membuat sebuah iklan animasi yang sebagai media promosi yang menarik, unik dan tentunya mempunyai nilai komersial dalam unit usaha yang mampu memberikan karakteristik dan daya tarik tersendiri bagi konsumennya sehingga mau mendaftarkan diri menjadi mahasiswa.

III.3. Perancangan Sistem

Pada tahap ini telah memasuki tahapan awal rancangan sistem dimulai dari analisa, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi sistem.

III.3.1. Uraian/Rincian Kerja

Tahap pembuatan video animasi iklan, dimulai dari pengumpulan data yang dibutuhkan, membuat objek, merancang animasi, melakukan testing, evaluasi, kemudian merender menjadi sebuah video animasi.

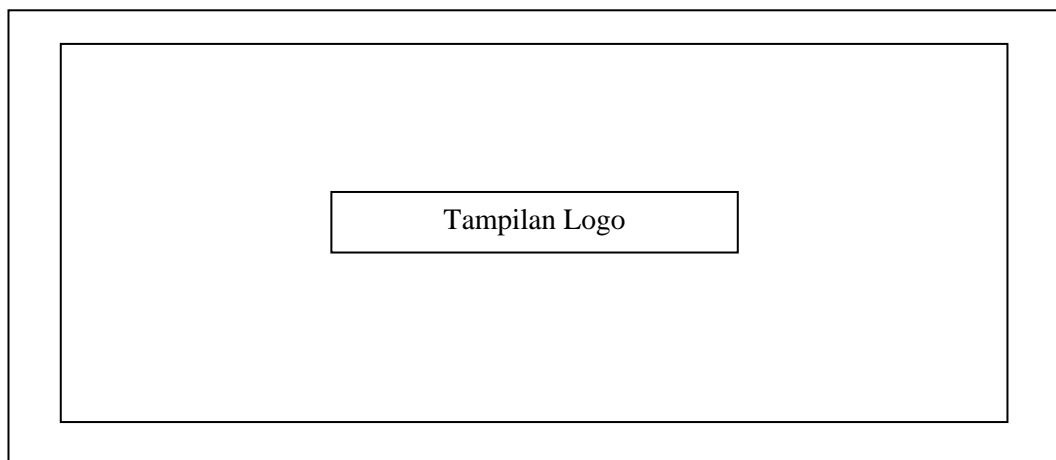
III.3.2. Desain Sistem Secara Global

Desain sistem yang dirancang adalah mengubah tampilan logo, teks, dan interior ruangan lab bahasa dan perpustakaan menjadi 3D kemudian dilakukan suatu animasi terhadap logo, teks, dan tampilan interior ruangan tersebut menjadi bergerak dan dinamis. Setelah proses tersebut selesai selanjutnya dilakukan proses rendering yaitu mengubah atau menyatukan setiap frame menjadi sebuah video animasi dengan format flv.

III.3.3. Desain Sistem Secara Detail

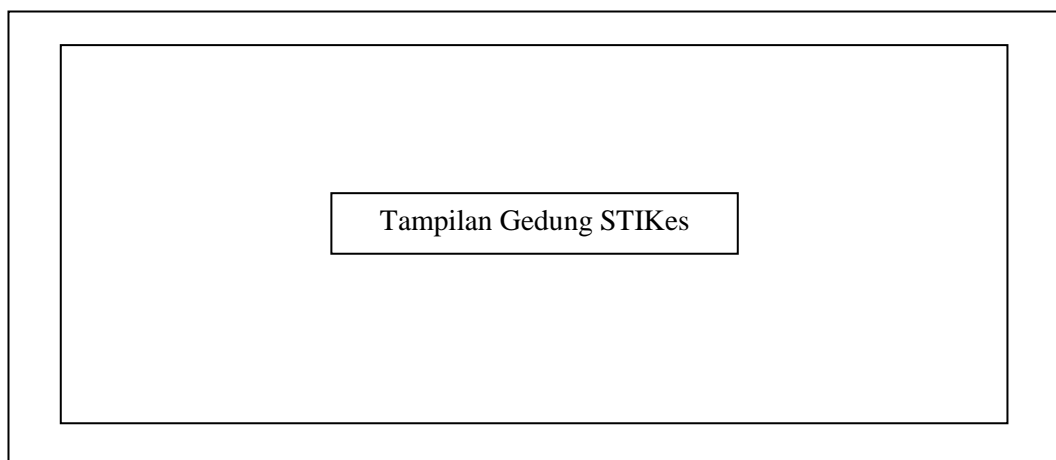
Desain tampilan iklan adalah tampilan yang menghubungkan antara sasaran iklan yang dituju dengan tujuan pembuatan iklan sehingga dalam perencanaan desain perlu diperhatikan bagaimana nantinya tampilan iklan tersebut mudah dipahami.

III.3.3.1. Desain Tampak Logo



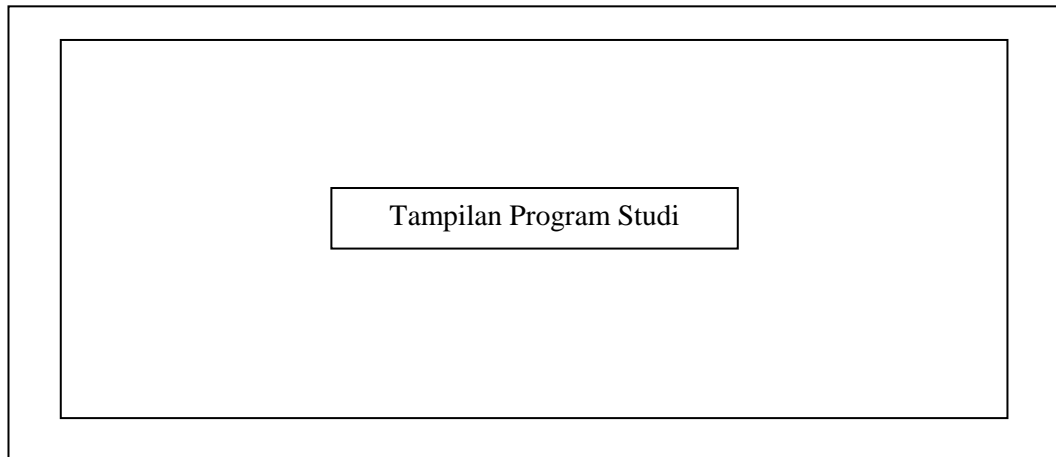
Gambar III.2. Desain Tampak Logo

III.3.3.2. Desain Tampak Gedung STIKes



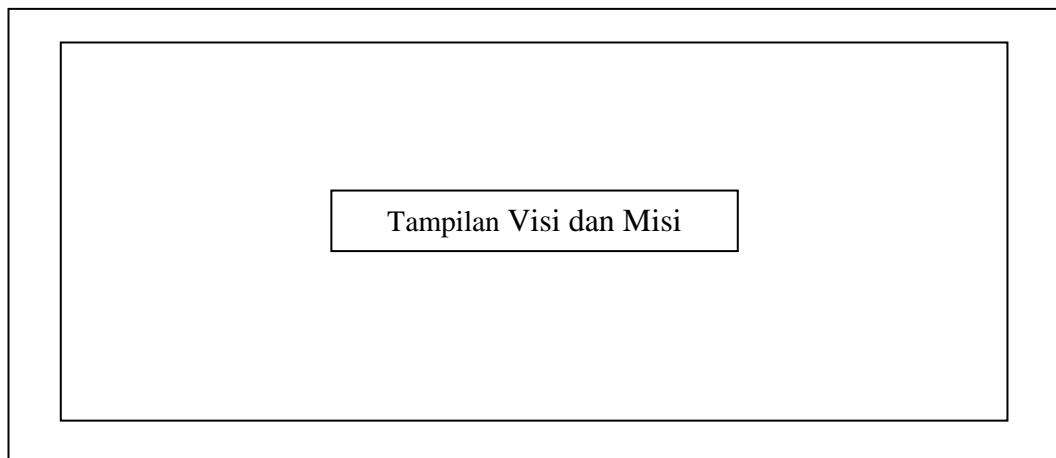
Gambar III.3. Desain Tampak Gedung STIKes

III.3.3.3. Desain Tampak Program Studi



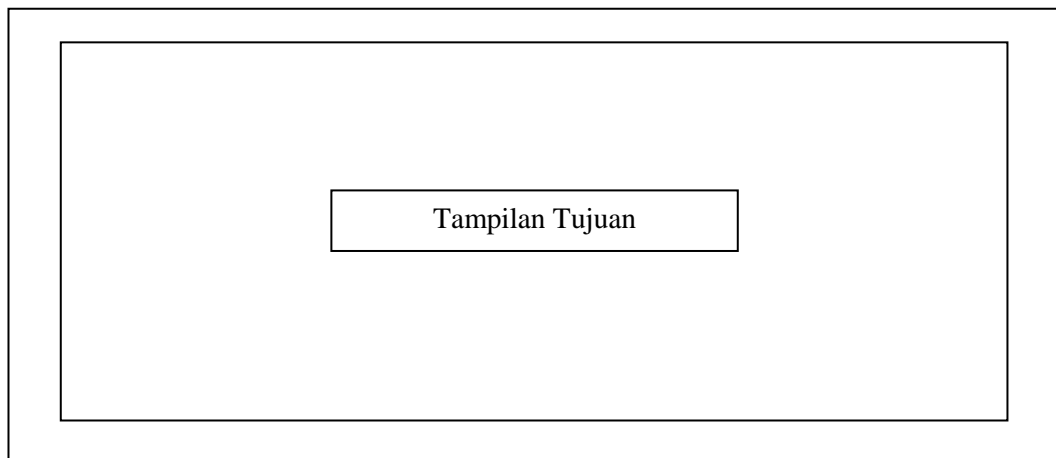
Gambar III.4. Desain Tampak Program Studi

III.3.3.4. Desain Tampak Visi dan Misi



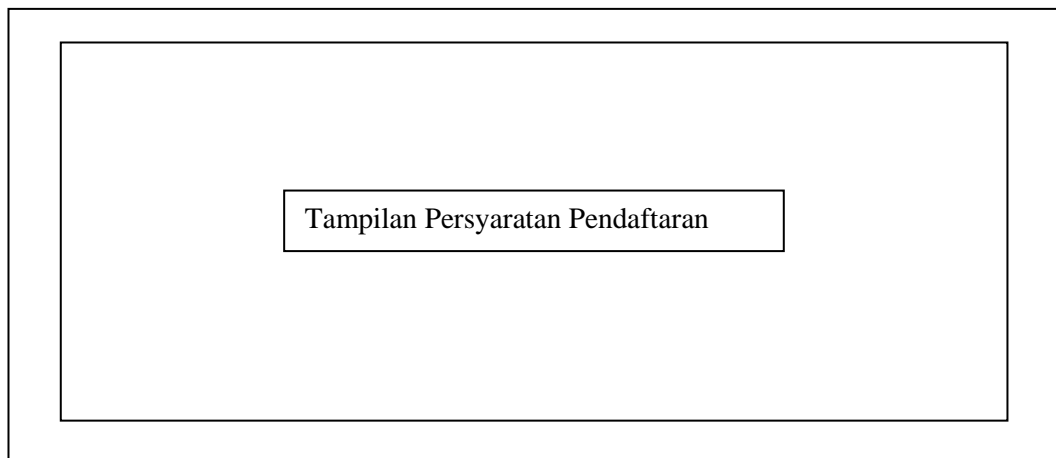
Gambar III.5. Desain Tampak Visi dan Misi

III.3.3.5. Desain Tampak Tujuan



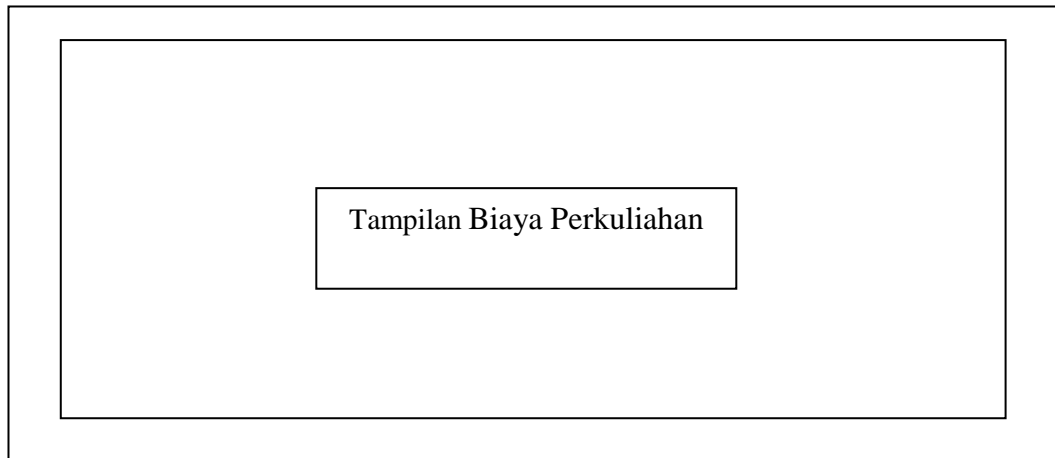
Gambar III.6. Desain Tampak Tujuan

III.3.3.6. Desain Tampak Persyaratan Pendaftaran



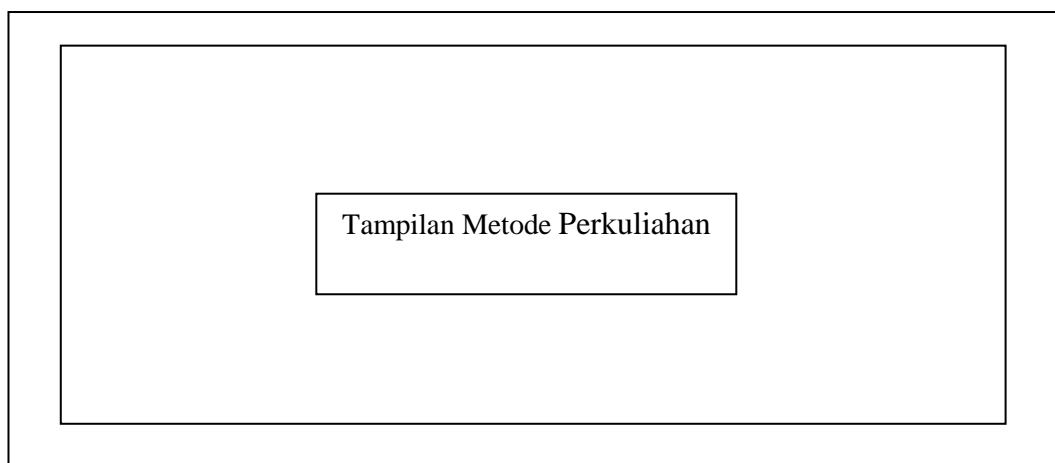
Gambar III.7. Desain Persyaratan Pendaftaran

III.3.3.7. Desain Tampak Biaya Perkuliahan



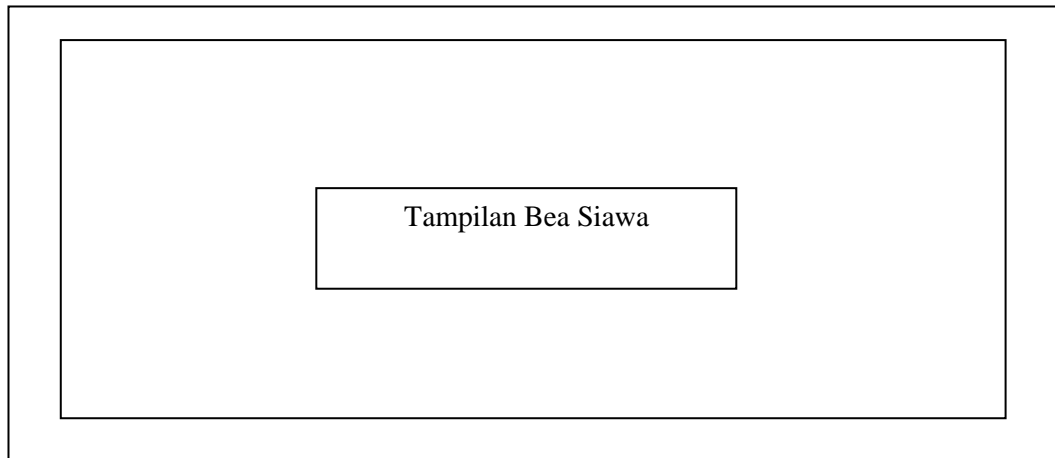
Gambar III.8. Desain Tampak Biaya Perkuliahan

III.3.3.8. Desain Tampak Metode Perkuliahan



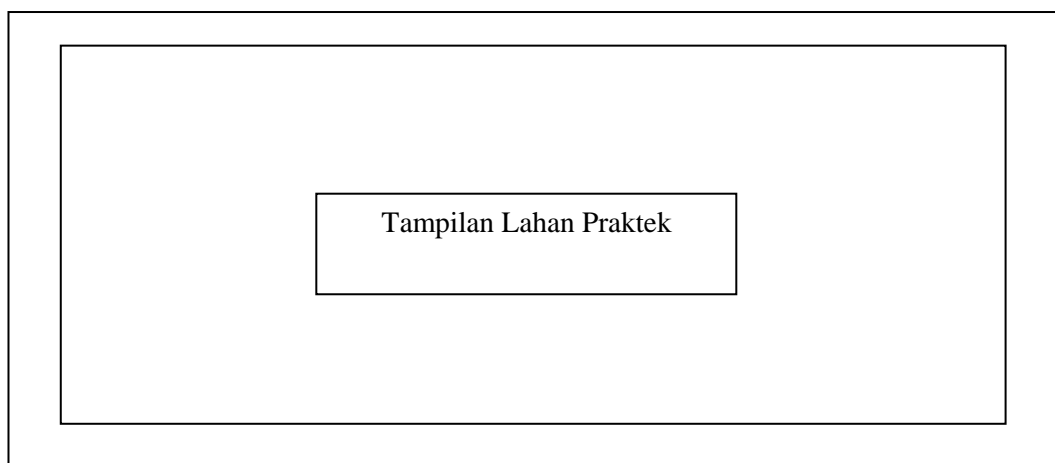
Gambar III.9. Desain Tampak Metode Perkuliahan

III.3.3.9. Desain Tampak Bea Siswa



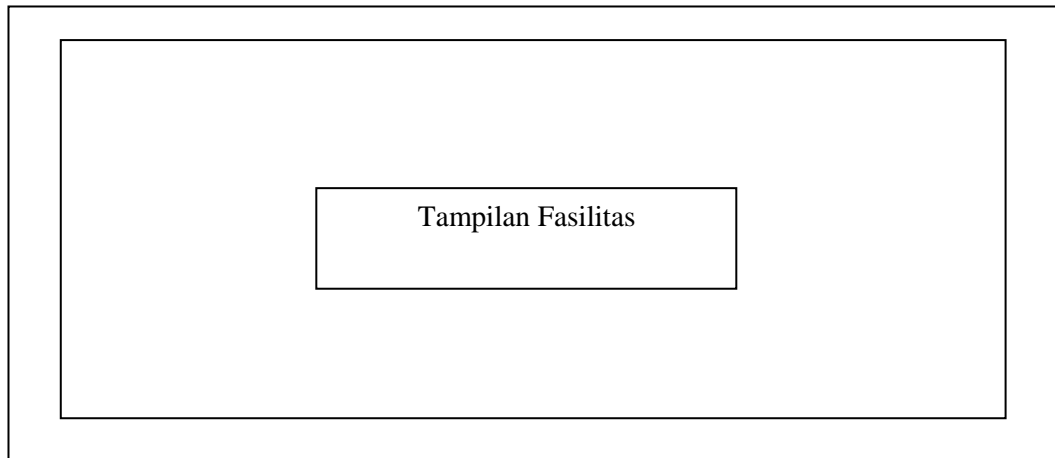
Gambar III.10. Desain Tampak Bea Siswa

III.3.3.10. Desain Tampak Lahan Praktek



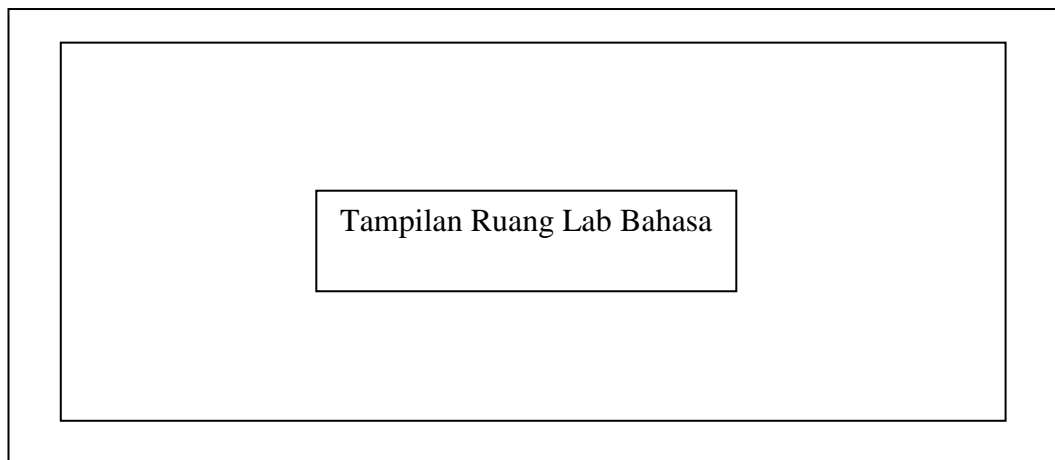
Gambar III.11. Desain Tampak Lahan Praktek

III.3.3.11. Desain Tampak Fasilitas



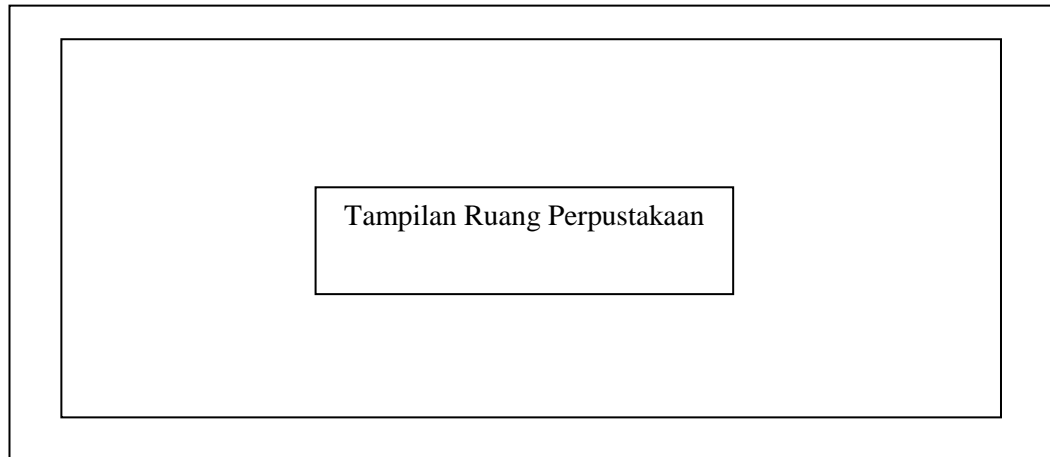
Gambar III.12. Desain Tampak Fasilitas

III.3.3.12. Desain Tampak Ruang Lab Bahasa



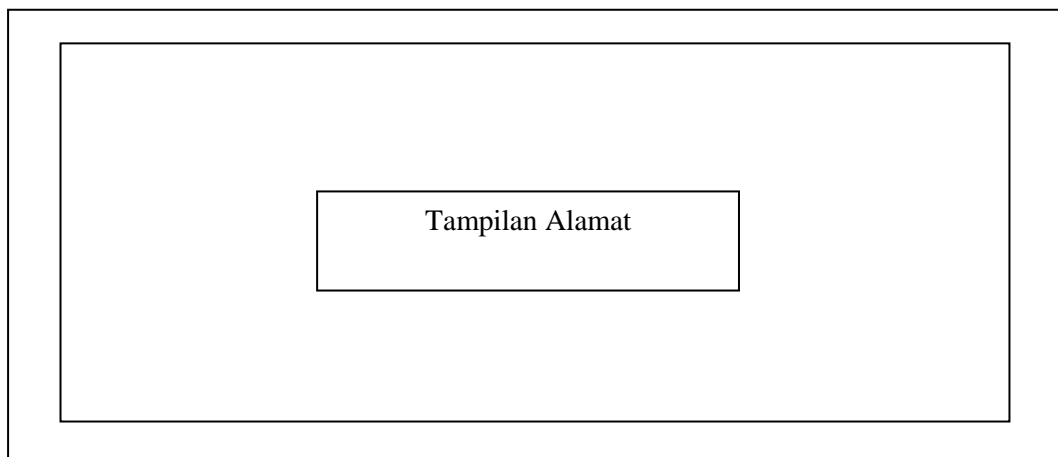
Gambar III.13. Desain Tampak Ruang Lab Bahasa

III.3.3.13. Desain Tampak Ruang Perpustakaan



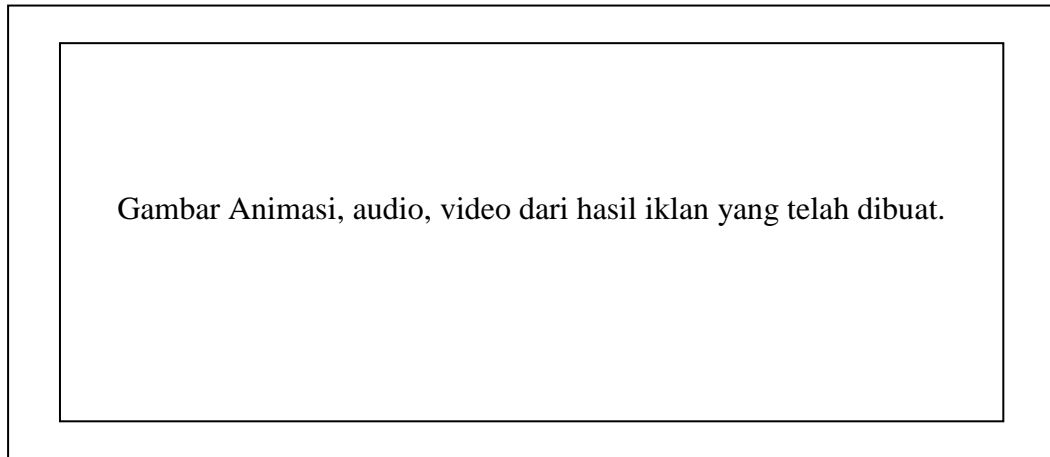
Gambar III.14. Desain Tampak Ruang Perpustakaan

III.3.3.14. Desain Tampak Alamat



Gambar III.15. Desain Tampak Alamat

III.3.3.15. Desain Iklan ketika bejalan



Gambar III.16. Desain Iklan ketika bejalan

Setelah data yang telah diperoleh selanjutnya proses menghasilkan sebuah animasi 3D dimana diperlukan perangkat kerja yang mumpuni. Perangkat kerja yang dimaksud adalah :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras adalah perangkat yang dibutuhkan untuk menginput data dan mengolahnya menjadi animasi 3D dalam pembuatan iklan. Perangkat keras yang digunakan penulis adalah Personal Computer dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. Processor Core 2 Duo
- b. Memory DDR 2 GB
- c. VGA Card 1 GB
- d. Harddisk 250 GB
- e. DVD R/W Driver

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang dimaksud adalah menyediakan software-software yang dibutuhkan dan di install pada komputer yang akan digunakan. Adapun software yang penulis gunakan untuk pembuatan iklan ini adalah :

- a. Operating System (OS) Windows 7
- b. Autodesk 3ds Max 2010
- c. Photoshop CS2
- d. Windows Movie Maker.