

## **Desain Multimedia Untuk *Company Profile* Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesia Sebagai Media Promosi Efektif**

**Mamed Rofendi Manalu, Denni M Rajagukguk**

<sup>1</sup> Manajemen Informatika, AMIK Imelda

<sup>2</sup> Komputerisasi Akuntansi AMIK Imelda

[rofendi\\_manalu@amikimelda.ac.id](mailto:rofendi_manalu@amikimelda.ac.id), [dennirajj@amikimelda.ac.id](mailto:dennirajj@amikimelda.ac.id)

### ***Abstract***

*Imelda Hospital for Indonesian workers is a hospital as one of the public service institutions that requires the existence of an accurate and reliable information system, and is sufficient to improve its services to the community and other related environments. To support the information and promotion media that are specifically intended only for Indonesian Workers 'Imelda Hospital, in order to provide more detailed and in-depth information about services and facilities and information contained in the Indonesian Workers' Imelda Hospital, research on multimedia design, to solve the problem of how effective promotional media will be carried out to support the sustainability of Indonesian workers' Imelda hospitals.*

**Keywords:** *Imelda hospital company profile, design, multimedia, effective promotion*

## **1. PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Pada saat ini teknologi informasi merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat, contohnya penggunaan komputer sebagai salah satu sarana penunjang dalam sistem informasi dapat memberikan hasil yang lebih untuk output sebuah sistem, tentunya bila sistem di dalamnya telah berjalan dengan baik.

Rumah sakit sebagai salah satu institusi pelayanan umum membutuhkan keberadaan suatu system informasi yang akurat dan handal, serta cukup memadai untuk meningkatkan pelayanannya kepada masyarakat serta lingkungan yang terkait lainnya. Dengan lingkup pelayanan yang begitu luas, tentunya banyak sekali permasalahan kompleks yang terjadi dalam proses pelayanan di rumah sakit. Banyaknya variable rumah sakit turut menentukan kecepatan arus informasi yang dibutuhkan oleh pengguna dan lingkungan rumah sakit.

Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang perancangan multimedia, untuk menyelesaikan permasalahan di atas, penulis mengambil judul sebagai berikut: “Desain Multimedia Untuk *Company Profile* Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesia Sebagai Media Promosi Efektif”.

### **Identifikasi Masalah**

Adapun Identifikasi Masalah yang dapat penulis uraikan dalam pembahasan, yaitu:\

1. Bagaimana merancang multimedia semenarik mungkin agar masyarakat tertarik untuk berobat di Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesia.
2. Bagaimana agar Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesia lebih mudah untuk dipromosikan kemasyarakat

### **Batasan Masalah**

Untuk mengkaji suatu permasalahan diperlukan pembatasan agar penyajian lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan sebelumnya, penulis membatasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Program aplikasi yang dirancang di gunakan untuk mempermudah mempromosikan Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesia kepada masyarakat.
2. Data yang dihasilkan dalam aplikasi ini berupa informasi dan pasilitas yang ada di Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesia kepada masyarakat.
3. Software pembangun yang di gunakan adalah Ulead *video*, *Adobe photoshop CS3* dan *adobe flash*

### **Maksud dan Tujuan Penelitian**

Dalam melakukan penelitian hendaknya kita mengetahui maksud dan tujuan penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat terarah dan terorganisasi dengan baik. Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

### **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penulis mengadakan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Terhadap Penulis
  - a) Sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar DIII Manajemen informatika, Amik Imelda Medan.

- b) Menambah wawasan serta pengalaman penulis dalam membuat media promosi perusahaan yang dapat dijadikan referensi berkarya yang dibutuhkan dalam setiap mencari peluang pekerjaan.
  - c) Menambah wawasan dalam dunia perancangan media komunikasi visual khususnya media promosi.
- 2) Terhadap Dunia Akademik  
Dapat menjalin kerja sama dalam dunia kerja sehingga dapat mengantisipasi kebutuhan akan tenaga kerja yang professional dan kompeten di bidangnya masing – masing.
- 3) Terhadap Mahasiswa  
Dapat memecahkan suatu masalah-masalah yang nantinya juga dihadapi oleh adik-adik yang akan menyusun Tugas Akhir

## **Metode Penelitian**

Adapun metode penelitian untuk mengumpulkan data antara lain sebagai berikut:

1. Metode wawancara.  
Dilakukan dengan cara Tanya jawab secara langsung dengan narasumber. Narasumber merupakan karyawan langsung Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesia.
2. Metode Observasi  
Merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap obyek, baik secara langsung maupun tidak langsung.
3. Metode studi *literature*  
Dilakukan studi literature melalui buku referensi yang mendukung serta contoh – contoh pada situs – situs di media internet aupun media lainnya.

## **2. LANDASAN TEORI**

### **Pengertian Perancangan**

Menurut Sugeng Widada (2011 : 55)[1] Perancangan adalah wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur atau ide-ide kemudian melalui proses

penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik.

### **Metode perancangan Multimedia**

Perancangan adalah suatu pemikiran tentang ide yang tercetuskan dalam sebuah konsep yang menarik dibuat suatu *background* dan diselaraskan oleh suatu kata-kata dalam setiap media untuk menarik setiap pembaca atau konsumen. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini adalah metode SDLC yaitu berupa tahapan-tahapan sebagai berikut :

#### Perancangan (*Design*)

1. Merancang Konsep  
Pada tahapan ini yaitu merancang konsep yang menentukan keseluruhan pesan dan memeriksa semua urutan aplikasi yang akan dibuat.
2. Merancang isi  
Setelah merancang konsep yang telah disusun kemudian dapat dirancang isi mengenai apa yang disampaikan pada pembelajaran multimedia yang akan dibuat, rancangan isi yang dimasukkan kedalam informasi yang disampaikan haruslah sesuai dengan konsep yang disusun serta tidak menyimpang dari tujuan, tentunya konsep yang inovatif dan unik, kami memadukan tiga unsur penting dalam multimedia yaitu teks, gambar dan suara dan animasi dimana teks digunakan untuk menyampaikan informasi secara *visual*, suara, animasi digunakan mengisi latar dan gambar untuk latar belakang tampilan aplikasi tersebut.
3. Merancang Naskah  
Dalam tahap ini dirancang sebuah naskah berupa spesifikasi lengkap dari teks dan narasi untuk aplikasi yang akan dibuat

4. Merancang *Storyboard* Pada tahapan ini menuangkan apa yang ada didalam naskah kedalam gambar nyata yang menggambarkan suatu urutan atau alur cerita yang diusulkan untuk aplikasi media pembelajaran aksara jawa.
5. Merancang grafik  
Merancang grafik meliputi merancang grafik dua dimensi (meliputi: merancang garis, merancang *bentuk*, merancang warna, dan merancang format), merancang audio, merancang animasi yang akan digunakan dalam aplikasi pembelajaran multimedia.

Implementasi (*Implementation*) Setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci, maka akan menuju tahap implementasi. Implementasi merupakan tahap merealisasikan sistem yang baru dikembangkan supaya nantinya sistem tersebut siap diimplementasikan sesuai dengan yang diharapkan. Tahapan yang termasuk dalam tahap ini adalah *coding* (pengkodean), *testing* (pengujian), *installation* (instalasi/pemasangan).

### **Pengertian Multimedia**

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video. Kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks (Mc Comick, 1996) atau Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik) atau animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin dan Linda, 2001) atau Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter 2001 adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi

### **Pengertian Media**

Menurut Maimunah, Lusyani Sunarya, dan Nina Larasati (2012 : 283) [2] Media adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau gambar atau foto.

Menurut Cangara Hafied (2014 : 137)[3] Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, media yang paling dominan dalam berkomunikasi adalah pancaindra manusia, seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima pancaindra selanjutnya diproses dalam pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.

Menurut Desrianti, Dewi Imaniar, Untung Raharja, dan Reni Mulyani (2012 : 133)[4] Media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Pengertian media yang diberikan AECT (*Association for Education Communication and Technology*) ini menunjukkan bahwa istilah "media" memiliki makna yang sangat umum, ini disebabkan kata "segala bentuk" yang terdapat dalam pengertian tersebut memberikan makna bahwa yang disebut media tidak terbatas pada satu jenis media tertentu.

## **3. ANALISIS SISTEM BERJALAN**

### **Objek Penelitian**

Objek penelitian merupakan suatu permasalahan yang dijadikan sebagai topik penulisan dalam rangka menyusun suatu laporan penelitian. Demi tujuan untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan objek penelitian tersebut. Objek penelitian dilakukan penulis pada Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesia pada bagian promosi rumah sakit.

### **Sejarah Singkat Rumah Sakit Imelda Medan**

Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesia adalah sebuah rumah sakit swasta yang berdiri sejak tahun 1980. Pada awalnya rumah sakit ini merupakan sebuah klinik bersalin yang didirikan oleh seorang dokter umum yang berlokasi di jalan Bilal No. 48 Medan dengan luas tanah 600 m<sup>2</sup>.

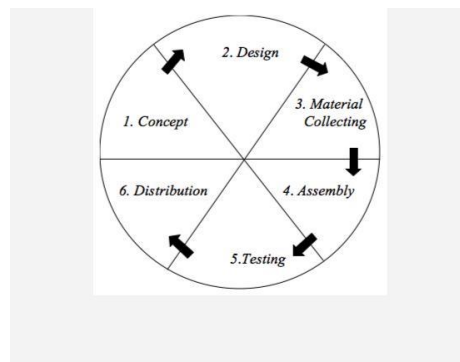
Pada tahun 1982 dengan bertambah banyaknya pasien yang bersalin dan juga pasien yang berobat umum, Yayasan Imelda memperluas lahannya dengan membeli tanah yang berlokasi di jalan Bilal No. 52 Medan seluas 3000 m<sup>2</sup>.

Pada tanggal 25 Maret 1983 berdirilah Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesi dan mendapat ijin sementara sebagai rumah sakit umum. Pada tahun 1985, terjadi perubahan penggunaan lahan yang sudah ada dan Rumah Sakit Imelda pindah ke jalan Bilal No. 24 Medan dengan luas tanah 3244 m<sup>2</sup>, dan mendapat ijin penyelenggaraan dari Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor YM.02../04.2.2.864 tahun 2003.

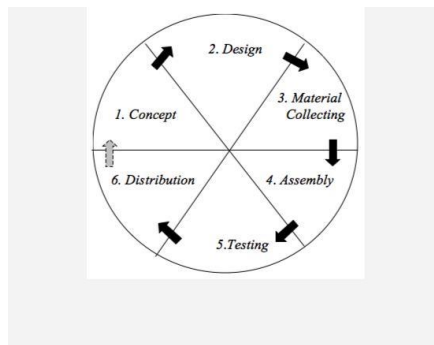
Pada tanggal 21 Mei 2004, rumah sakit yang terletak di lokasi strategis di Medan itu ditetapkan menjadi Rumah Sakit Pekerja (RSP) di Sumatera Utara dan berubah nama menjadi Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesia (RS IPI).

#### 4. PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI Metode Desain Yang di Usulkan

Banyak metode Pengembangan Perangkat Lunak (*Software Engineering*), tetapi tidak pas diterapkan pada pengembangan perangkat lunak berbasis Multimedia. Saya melihat banyak metode di luar metode PPL biasa yang dapat digunakan untuk pengembangan PL berbasis multimedia. Salah satunya dari Sutopo (2003), yang memodifikasi metode Luther. Beliau berpendapat bahwa metode Pengembangan perangkat lunak multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* seperti gambar di bawah ini:

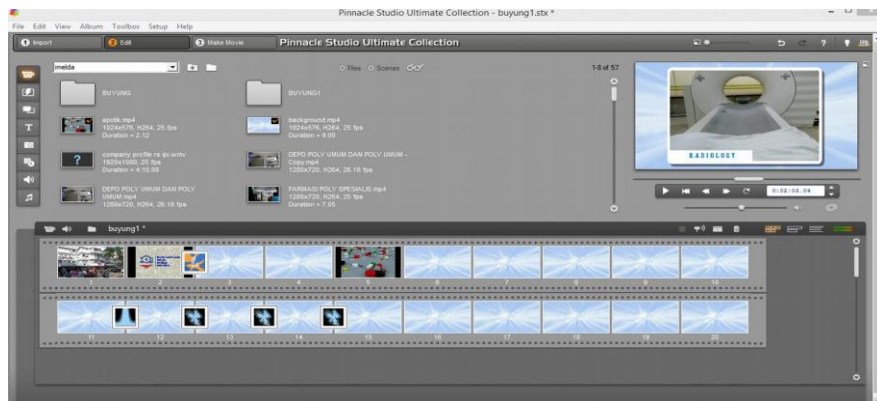


Dari gambar tersebut terlihat bahwa tahapan berhenti sampai tahap *Distributions* saja, seolah-olah perangkat lunak sudah selesai dibuat padahal setelah tahap *Distribution* akan muncul masalah-masalah baru sebagai bahan masukan untuk pembaruan perangkat lunak tersebut. Oleh karena itu, penulis menambahkan satu tahapan lagi yang menghubungkan tahap *Distribution* dengan tahap *Concept* agar jika ada pembaruan dapat segera di atasi. Hasilnya seperti pada gambar di bawah ini:



## Program

Pemrograman multimedia bagaimana cara program akan berjalan Pemrograman audio untuk menambah efek suara agar sesuai dengan alur video yang dibuat Pemrograman visual untuk merancang konsep Pemrograman broadcasting berguna untuk pengiriman data dan file



Gambar 5.4.1 perancangan multimedia

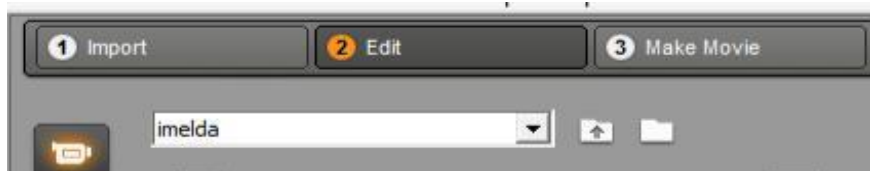




Gambar 5.4.2 Perancangan audio



Gambar 5.4.3 Perancangan visual



Gambar 5.4.4 broadcasting

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengujian yang telah penulis lakukan maka dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Media multimedia dapat di gunakan untuk media promosi Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesia agar masyarakat tertarik untuk berobat ke Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesia.
2. Media multimedia dapat di gunakan untuk mempermudah promosi Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesia ke masyarakat luas dengan media video yang nantinya dapat di akses secara online.

## Saran

Adapun saran yang penulis sampaikan demi tercapainya tujuan dari sistem multimedia adalah sebagai berikut:

1. Untuk memaksimalkan promosi ada baiknya video ini di upload di youtube untuk memperluas jangkauan atau audience.
2. Vidio promosi ini dapat di optimalkan lagi dengan menambahkan animasi agar lebih menarik.
3. Video promosi Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesia ini agar di tampilkan di setiap tv promosi dan website yang ada pada Rumah Sakit Imelda Pekerja Indonesia.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agus Purwanto, 2008 “Digital Multimedia : Animasi, Sound Editing & Video Editing”
- [2] Chandra, 2005 “ 8 Aplikasi Populer FLASH MX 2004” Maxikom, Palembang.
- [3] Hanif Al Fatta, 2007 “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi” Andi Offset, Yogyakarta. Ian Chandra K, 2001 “Multimedia PC” Jogiyanto H.M, 1995 “Analisis dan Desain Sistem Informasi M.Suyanto, 2003 “Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing”
- [4] Andi Offset, Yogyakarta. M. Suyanto, 2004 “ Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran”