



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan yang dimiliki pada proyek ini adalah sebagai *programmer* yang membentuk dan membuat aplikasi pengenalan produk PT. Sarana Tani Indonesia Makmur. Proyek ini dibimbing oleh Bapak Syofyan Ahmad selaku IT Head dan pembimbing lapangan oleh Bapak Rachmat Maulana.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang diberikan selama pelaksanaan kerja magang adalah mencari karakter, latar belakang, dan mencari data atau informasi yang lengkap mengenai produk yang tepat untuk di implementasikan ke dalam aplikasi yang akan dibuat. Informasi tersebut bisa di dapatkan melalui brosur-brosur produk yang dihasilkan oleh perusahaan. Aplikasi ini memiliki kemiripan dengan iklan produk yang ada di televisi, hanya saja pada aplikasi ini, periklanan tersebut diubah ke dalam *desktop* yang menggunakan sistem operasi Windows. Aplikasi ini dikerjakan dengan menggunakan *software* Adobe Flash dan bahasa pemrograman ActionScript 3.0. Penjelasan lebih detail mengenai kegiatan selama masa magang dipaparkan pada subbab 3.3.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Laporan Mingguan

Selama pelaksanaan kerja magang, setiap harinya mulai dari hari Senin sampai Jumat diwajibkan untuk hadir di perusahaan pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB. Sementara itu, pada hari Sabtu dipersilahkan untuk bekerja di rumah dengan memberikan laporan berkala melalui *e-mail* kepada pembimbing, sehingga pembimbing dapat melihat perkembangan dari pekerjaan yang diberikan.

Tabel 3.1 Tabel Laporan Pelaksanaan Kerja Magang Mingguan

Minggu Ke -	Jenis Pekerjaan yang Dilakukan Mahasiswa
1	<ul style="list-style-type: none">- Pengenalan Sistem Sarana Tani Indonesia Makmur- Pengerjaan proyek Indotani
2	<ul style="list-style-type: none">- Mencari dan mengumpulkan <i>data</i> yang diperlukan- Merancang <i>interface</i> terhadap proyek Indotani- Mulai membangun <i>interface</i>
3	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan pekerjaan terhadap proyek Indotani yang pertama. Melanjutkan pekerjaan dari yang sebelumnya- Mencari <i>source</i> atau <i>data</i> yang masih kurang. Contohnya <i>sound</i>
4	<ul style="list-style-type: none">- Melanjutkan pengerjaan terhadap proyek Indotani yang pertama- Memulai tahap <i>debug</i>, mencari kesalahan yang masih ada pada proyek Indotani yang pertama
5	<ul style="list-style-type: none">- Memulai pengerjaan proyek Indotani yang kedua- Mencari dan mengumpulkan <i>data</i> yang diperlukan terhadap proyek Indotani yang kedua- Merancang dan membangun <i>interface</i>
6	<ul style="list-style-type: none">- Melanjutkan pengerjaan terhadap proyek Indotani yang kedua- Melengkapi <i>data-data</i> yang masih diperlukan, seperti jenis dari produk Indotani
7	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan <i>debug</i> terhadap proyek Indotani yang kedua- Membuat laporan

Pada minggu pertama, pembimbing lapangan memberikan pengenalan terhadap sistem PT. Sarana Tani Indonesia Makmur dan diberikan petunjuk

mengenai proyek yang akan dikerjakan. Waktu satu minggu diberikan oleh pembimbing lapangan untuk mencari informasi mengenai produk yang akan diluncurkan oleh perusahaan, serta merancang interface yang tepat untuk dapat menarik perhatian konsumen terhadap produk yang akan diluncurkan ini. Informasi mengenai produk didapatkan melalui brosur produk Indotani. Terdapat tujuh macam produk Indotani. Tabel 3.2 menjelaskan produk Indotani.

Tabel 3.2 Tabel Produk Indotani

No.	Produk	Keterangan
1.	Valeron	Insektisida racun kontak dan lambung, berbentuk pekatan yang dapat diemulsikan, berwarna coklat kemerahan, untuk mengendalikan hama ulat grayak pada tanaman kedelai.
2.	Nobas	Insektisida racun kontak, berbentuk pekatan yang dapat diemulsikan, berwarna kuning muda, untuk mengendalikan hama pada tanaman cabai, kedelai, dan teh.
3.	Mitrafos	Fungisida sistemik dengan daya kerja ganda untuk mengimunisasi tanaman sejak awal dan mengendalikan serangan jamur.
4.	Redzone	Herbisida kontak purna tumbuh, berbentuk larutan dalam air, berwarna biru kehijauan, untuk mengendalikan gulma berdaun lebar dan berdaun sempit pada pertanaman karet (TBM) dan kelapa sawit (TBM).
5.	Donkey	Insektisida racun kontak dan lambung, berbentuk tepung yang dapat disuspensikan, berwarna putih sampai krem, untuk mengendalikan hama ulat grayak pada tanaman bawang merah dan kedelai.
6.	DORStick	Bahan perata perekat non-ionik, berbentuk larutan jernih berwarna ungu yang berguna meningkatkan daya sebar dan daya rekat butir semprotan pestisida sehingga penggunaan pestisida menjadi lebih efektif dan lebih hemat.
7.	BLOCK UP	Herbisida sistemik purna tumbuh, berbentuk larutan dalam air berwarna kuning, dengan bahan aktif isopropil amina glifosat 480 g/l (setara dengan glifosat 356 g/l) untuk mengendalikan gulma berdaun sempit pada pertanaman karet (TBM) dan kelapa sawit (TBM).

Hal yang dilakukan pada minggu ketiga adalah mencari data atau *source* yang masih kurang terhadap aplikasi yang akan dibuat. Kekurangan yang terdapat pada aplikasi adalah *sound background*, *sound effect*, dan *design character*, sehingga harus mencari *sound background*, *sound effect*, dan *design character* yang cocok dengan aplikasi yang dibuat. *Sound background*, *sound effect*, dan *design character* yang digunakan merupakan *sound* dan *design character* yang *free* (bebas dari license). *Design character* tersebut dibutuhkan sebagai model dari karakter petani dan karakter *Superhero*. Sementara itu, *sound background*, *sound effect* akan digunakan dalam *promotion video*.

Pekerjaan yang dilakukan pada minggu keempat adalah mencari *bug* yang terdapat pada aplikasi pengenalan produk PT. Sarana Tani Indonesia Makmur. Salah satu contoh *bug* yang terdapat pada aplikasi adalah animasi karakter petani yang terkadang tidak berjalan lancar.

Minggu kelima, *managing director* memberikan proyek baru atau tambahan terhadap proyek yang sebelumnya, yakni menambahkan sistem yang serupa dengan perpustakaan, sehingga konsumen dapat melihat informasi mengenai produk secara lengkap, dalam hal ini waktu yang diberikan untuk mengerjakan proyek kedua adalah 3 minggu. Data-data yang diperlukan untuk aplikasi kedua dapat diambil melalui data yang terdapat pada proyek pertama. Data tersebut berupa informasi yang berasal dari brosur produk PT. Sarana Tani Indonesia Makmur. Rancangan yang dibentuk memiliki kemiripan dengan perpustakaan. Pekerjaan yang dilakukan pada minggu ketujuh adalah mencari *bug* yang terdapat pada aplikasi kedua, serta memulai penulisan laporan magang.

Walaupun waktu pelaksanaan kerja magang di PT. Sarana Tani Indonesia Makmur telah selesai, terdapat penambahan terhadap proyek Indotani yang pertama. Hal tersebut dikarenakan masih terdapat kurangnya *data* mengenai proyek Indotani yang pertama. Penambahan yang diberikan adalah informasi mengenai layanan *service* yang diberikan oleh perusahaan, informasi mengenai *contact service* dari perusahaan, dan informasi mengenai PT. Sarana Tani Indonesia Makmur.

3.3.2 Deskripsi Aplikasi

Aplikasi yang digunakan dalam membuat proyek Indotani adalah Adobe Flash. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah ActionScript 3.0. ActionScript adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan ECMAScript, yang digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat lunak yang menggunakan *platform* Adobe Flash Player. ActionScript juga dipakai pada beberapa aplikasi basis data, seperti Alpha Five. Bahasa ini awalnya dikembangkan oleh Macromedia, tapi kini sudah dimiliki dan dilanjutkan perkembangannya oleh Adobe yang membeli Macromedia pada tahun 2005 (Agus, tidak ada tahun).

ActionScript 3.0 adalah bahasa terbaru dari edisi sebelumnya yang dikenal dengan ActionScript 2.0. ActionScript 3.0 memiliki beberapa kelebihan dibanding dengan ActionScript 2.0, antara lain fitur yang ditawarkan yaitu *file* pada ActionScript 3.0 dapat dibuat terpisah saat *runtime* (Agus, tidak ada tahun).

Aplikasi ini memiliki berbagai macam informasi mengenai Indotani. Beberapa informasi yang terdapat pada aplikasi ini adalah *promotion video*

Indotani, informasi mengenai produk Indotani, informasi mengenai layanan *service* yang diberikan oleh Indotani kepada konsumen, informasi mengenai PT. Sarana Tani Indonesia Makmur, dan informasi mengenai layanan *contact service* PT. Sarana Tani Indonesia Makmur.

Tabel 3.3 Tabel *Requirement* Aplikasi

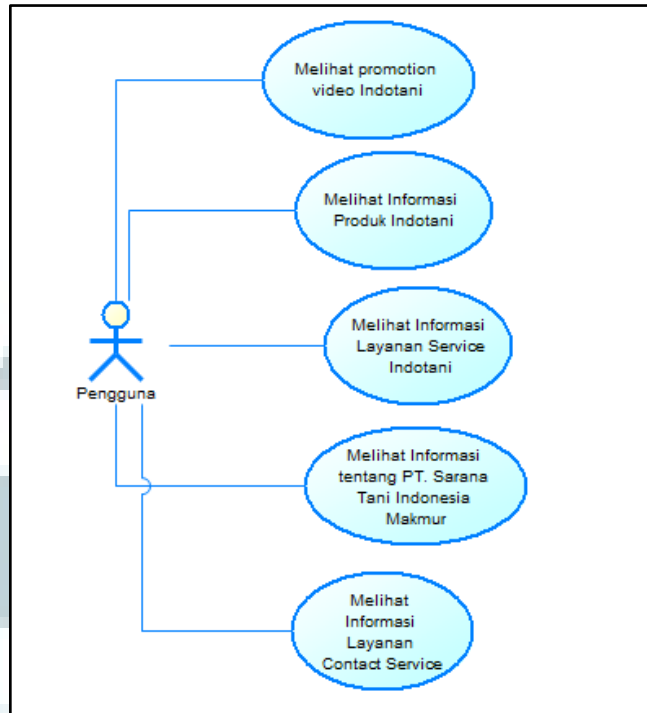
No.	Nama Informasi	Keterangan
1.	<i>Promotion Video</i> Indotani	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Main Character</i> yang digunakan adalah seorang <i>Superhero</i> yang berbadan besar. - Terdapat karakter petani. - Terdapat hama yang sedang memakan tanaman milik petani. - Menampilkan produk Indotani.
2.	Informasi mengenai layanan <i>service</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan layanan <i>service</i> yang dapat diberikan oleh PT. Sarana Tani Indonesia Makmur kepada konsumen.
3.	Informasi mengenai produk Indotani	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan produk obat-obatan pertanian milik Indotani. - Menampilkan deskripsi dari produk.
4.	Informasi mengenai PT. Sarana Tani Indonesia Makmur	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan sejarah berdirinya PT. Sarana Tani Indonesia Makmur. - Menampilkan visi dan misi PT. Sarana Tani Indonesia Makmur.
5.	Informasi mengenai layanan <i>contact service</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan nomor telepon yang dapat dihubungi oleh konsumen, sehingga konsumen menjadi lebih mudah dalam memberikan laporan mengenai produk.

Apabila *admin* ingin melakukan perubahan informasi mengenai Indotani, *admin* membutuhkan aplikasi yang bernama Notepad atau Microsoft Word. Salah satu dari aplikasi tersebut dibutuhkan karena informasi mengenai produk Indotani, informasi mengenai layanan *service*, informasi mengenai PT. Sarana Tani Indonesia Makmur, dan informasi mengenai layanan *contact service* PT. Sarana Tani Indonesia Makmur disimpan ke dalam bentuk *textfile* (.txt). *Textfile* yang telah mengalami perubahan akan di-*load* secara otomatis oleh aplikasi, sehingga ketika pengguna membuka aplikasi tersebut, maka tampilan yang dikeluarkan adalah informasi yang telah diubah. Data-data tersebut disimpan kedalam bentuk

textfile, dikarenakan mudah digunakan oleh orang yang kurang mengerti dalam bidang teknologi dan komputer. Selain itu, pengetahuan mengenai *database* pada Adobe Flash Player masih kurang dikuasai pada saat pelaksanaan kerja magang, sehingga harus menggunakan *textfile* dan tidak menggunakan MySQL.

3.3.3 Rancangan Aplikasi

Secara umum, yang dapat dilakukan pengguna pada aplikasi pengenalan produk Indotani ini adalah melihat *promotion video* Indotani, melihat informasi mengenai produk Indotani, melihat informasi mengenai layanan *service* yang diberikan oleh Indotani, melihat informasi mengenai PT. Sarana Tani Indonesia Makmur, dan melihat informasi mengenai layanan *contact service* PT. Sarana Tani Indonesia Makmur. Sementara itu, *admin* dapat melakukan perubahan terhadap informasi produk Indotani, mengubah informasi mengenai layanan *service* yang diberikan oleh Indotani, mengubah informasi mengenai PT. Sarana Tani Indonesia Makmur, dan mengubah informasi mengenai layanan *contact service* PT. Sarana Tani Indonesia Makmur. Namun, perubahan yang dilakukan oleh *admin* merupakan hal berada di luar sistem. Diagram Use Case pengguna dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram *Use Case* Pengguna

Pada Diagram *Use Case* pengguna yang pertama, pengguna dapat melihat *promotion video* Indotani. Tampilan yang diberikan pada *promotion video* Indotani memiliki kemiripan dengan iklan pada televisi. Sementara pada Diagram *Use Case* yang kedua, pengguna dapat melihat informasi mengenai produk Indotani. Ketujuh produk Indotani dapat dilihat pada tabel 3.2. Semua informasi mengenai produk tersebut disimpan ke dalam bentuk *textfile* (.txt).

Informasi mengenai produk “Mitrafos” disimpan ke dalam *textfile* yang bernama “Mitrafos.txt”. Informasi mengenai Produk “Nobas” disimpan ke dalam *textfile* yang bernama “Nobas.txt”. Deskripsi penjelasan mengenai Produk “Valeron” disimpan ke dalam *textfile* yang bernama “Valeron.txt”. Penjelasan mengenai Produk “Redzone” disimpan ke dalam *textfile* yang bernama “Redzone.txt”. Informasi produk “Donkey” disimpan ke dalam *textfile* yang bernama “Donkey.txt”. Informasi mengenai produk “DORStick” disimpan ke

dalam *textfile* yang bernama “DorStick.txt” dan produk “BLOCK UP” disimpan ke dalam *textfile* yang bernama “BlockUp.txt”. Semua *textfile* tersebut akan di-load secara otomatis ke dalam Adobe Flash Player. Format tulisan pada *textfile* tersebut bersifat *case insensitive*. Sebagai contoh: “BlockUp.txt” dapat ditulis menjadi “BloCkUp.txt”.

Pada Diagram *Use Case* yang ketiga, pengguna dapat melihat informasi mengenai layanan *service* Indotani. Informasi mengenai layanan *service* Indotani disimpan ke dalam sebuah *textfile* yang bernama “Layanan.txt”. *Textfile* tersebut akan di-load secara otomatis ke dalam Adobe Flash Player.

Pada Diagram *Use Case* yang keempat, pengguna dapat melihat informasi mengenai PT. Sarana Tani Indonesia Makmur. Informasi yang diberikan adalah sejarah berdirinya PT. Sarana Tani Indonesia Makmur dan visi misi yang dilaksanakan oleh perusahaan. Informasi tersebut disimpan ke dalam *textfile* yang bernama “About.txt”.

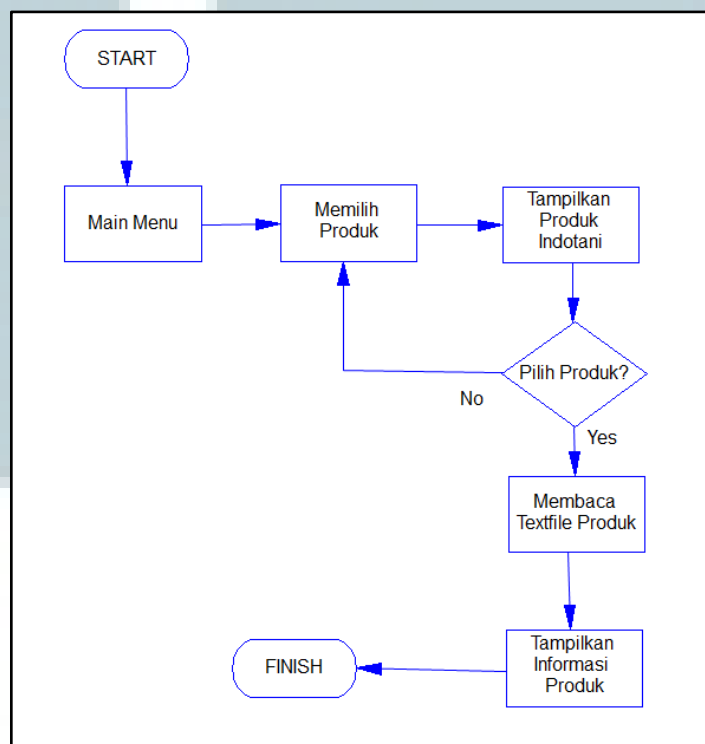
Pada Diagram *Use Case* yang kelima, pengguna dapat melihat informasi mengenai layanan *contact service*. Informasi yang diberikan adalah *contact number* yang dapat dihubungi oleh konsumen apabila ingin melaporkan hal-hal yang berkaitan dengan produk Indotani, serta terdapat alamat PT. Sarana Tani Indonesia Makmur. Semua informasi mengenai layanan *contact service* disimpan ke dalam bentuk *textfile* yang bernama “Contact.txt”.

A. Diagram Alir

Bagian diagram alir menunjukkan alir proses yang terjadi pada aplikasi Indotani. Diagram Alir yang diberikan terdiri atas diagram alir proses

pengambilan *textfile* produk Indotani, diagram alir proses pengambilan *textfile* informasi layanan *service* Indotani, diagram alir proses pengambilan *textfile* informasi tentang PT. Sarana Tani Indonesia Makmur, dan diagram alir proses pengambilan *textfile* informasi layanan *contact service* PT. Sarana Tani Indonesia Makmur.

Gambar 3.2 merupakan penjelasan mengenai proses pengambilan *textfile* produk Indotani.

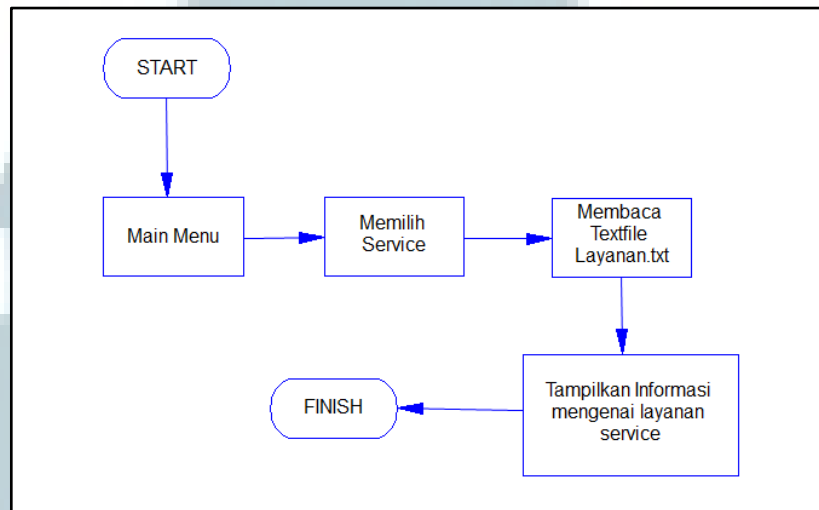


Gambar 3.2 Diagram Alir Proses Pengambilan *textfile* Produk Indotani

Gambar 3.2 menunjukkan proses pengambilan *textfile* produk Indotani ke dalam Adobe Flash Player. Awal proses dimulai ketika pengguna menekan tombol produk yang berada di menu utama Indotani. *Textfile* yang dibaca bergantung dengan produk yang dipilih oleh pengguna. Sebagai contoh: pengguna memilih produk Nobas, maka aplikasi akan membaca *textfile* “Nobas.txt”. Setelah

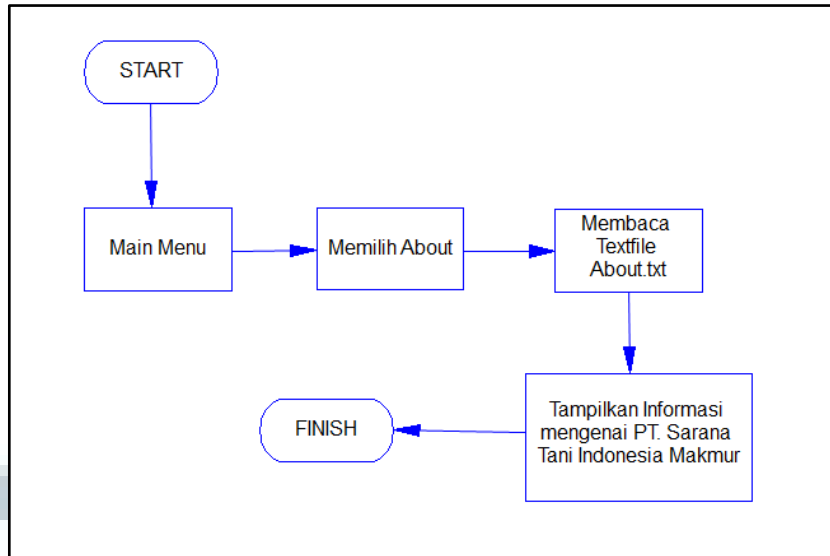
membaca *textfile* tersebut, aplikasi akan menampilkan informasi mengenai produk Nobas kepada pengguna.

Gambar 3.3 merupakan penjelasan mengenai proses pengambilan *textfile* layanan *service* Indotani.



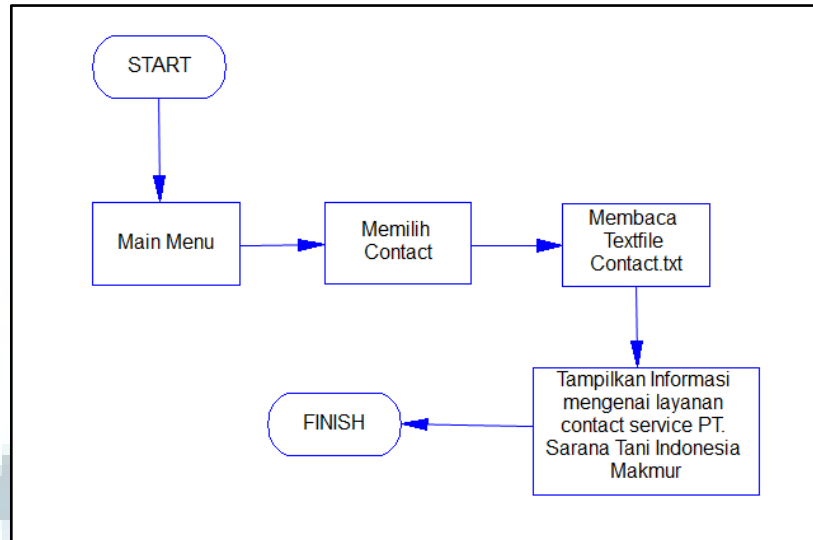
Gambar 3.3 Diagram Alir Proses Pengambilan *textfile* Layanan *Service*

Proses pengambilan *textfile* layanan *service* dimulai ketika pengguna menekan tombol *service* yang berada pada menu utama Indotani. Kemudian, aplikasi akan segera membaca *textfile* “Layanan.txt”. *Textfile* yang sudah berhasil dibaca akan segera ditampilkan pada layar. Apabila pengguna menekan tombol *home*, maka pengguna akan kembali ke menu utama Indotani. Gambar 3.4 merupakan penjelasan mengenai proses pengambilan *textfile* informasi tentang PT. Sarana Tani Indonesia Makmur.



Gambar 3.4 Diagram Alir Proses Pengambilan *textfile* Informasi

Gambar 3.4 menunjukkan proses pengambilan *textfile* mengenai informasi tentang PT. Sarana Tani Indonesia Makmur. Proses awal dimulai ketika pengguna menekan tombol about pada menu utama Indotani. Kemudian, aplikasi akan membaca *textfile* “About.txt”. Setelah *textfile* berhasil dibaca, maka akan segera ditampilkan pada layar pengguna. Apabila pengguna ingin kembali ke menu utama Indotani, pengguna cukup menekan tombol *home* yang berada pada tampilan “About Indotani”. Gambar 3.5 merupakan penjelasan mengenai proses pengambilan *textfile* informasi layanan *contact service* PT. Sarana Tani Indonesia Makmur.



Gambar 3.5 Diagram Alir Proses Pengambilan *textfile Contact Service*

Proses pengambilan *textfile* informasi mengenai layanan *contact service* PT. Sarana Tani Indonesia Makmur dimulai ketika pengguna menekan tombol *contact* yang berada di menu utama Indotani. Aplikasi akan segera mengambil dan membaca *textfile* “Contact.txt”. Setelah proses pembacaan *textfile* ke dalam Adobe Flash Player berhasil, maka informasi yang terdapat pada *textfile* tersebut akan ditampilkan pada layar pengguna. Apabila pengguna ingin kembali ke menu utama Indotani, pengguna cukup menekan tombol *home*.

3.3.4 Rancangan Mock Up Antarmuka Aplikasi

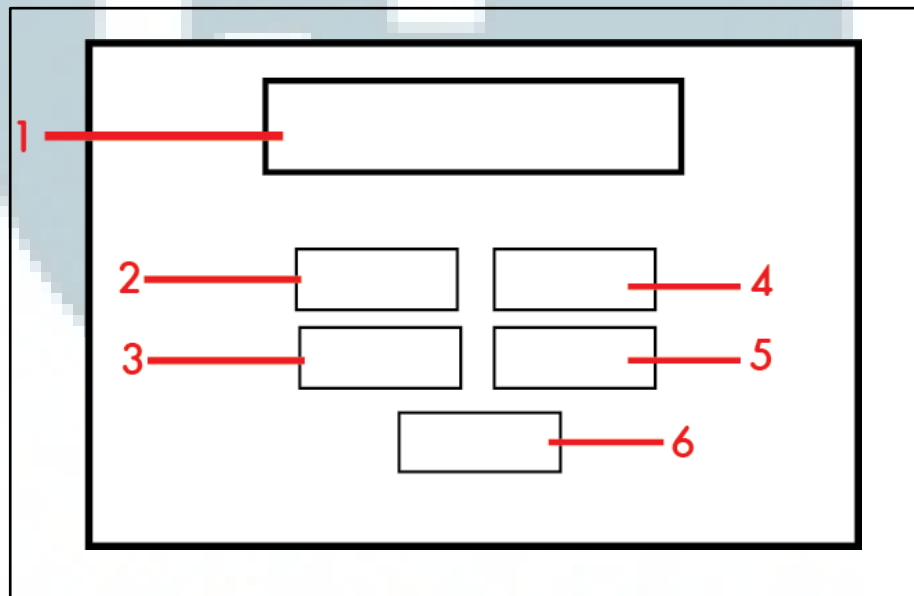
Sebelum memasuki tahapan pemrograman, proses perancangan antarmuka dilakukan terlebih dahulu, sehingga dapat menggambarkan tampilan aplikasi secara keseluruhan.

Bagian ini akan menjabarkan perancangan antarmuka pada aplikasi. Secara garis besar, aplikasi ini terdapat enam jenis halaman utama, yaitu halaman *main*

menu, halaman produk, halaman *detail* produk, halaman *service*, halaman *about*, dan halaman *contact*.

A. Rancangan Mock Up Halaman Main Menu

Halaman Main Menu adalah halaman pertama pada saat aplikasi dijalankan. Terdapat delapan komponen utama yang terdiri dari judul aplikasi, tombol *video*, tombol *product*, tombol *contact*, tombol *service*, dan tombol *about*. Gambar 3.6 adalah rancangan tampilan halaman *main menu* dan daftar komponen-komponen tersebut beserta dengan penjelasannya.



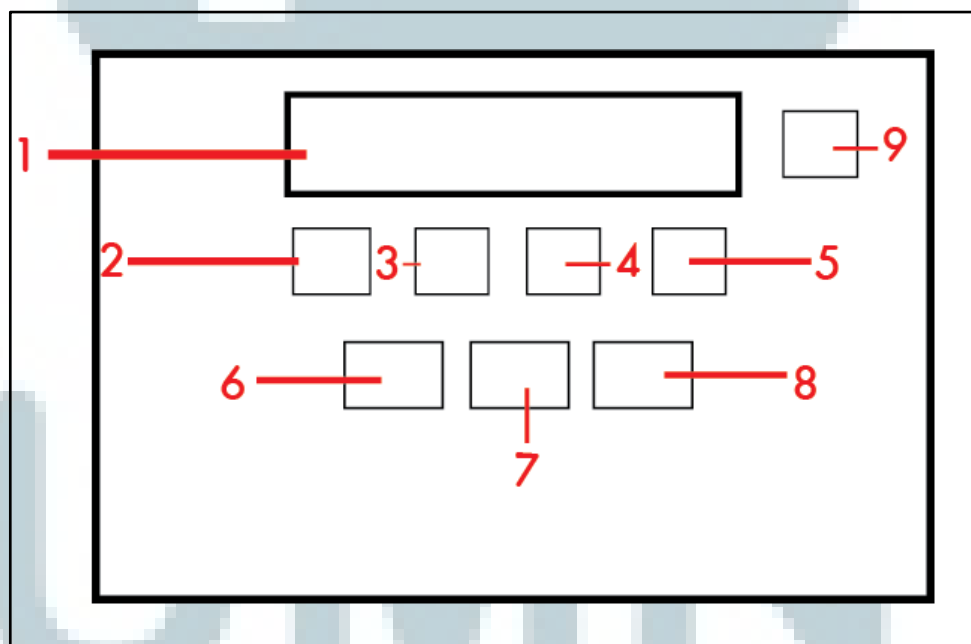
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan *Main Menu*

1. Judul aplikasi yang bertuliskan Indotani.
2. Tombol *Video*: sebuah tombol yang berfungsi untuk memulai *promotion video*.
3. Tombol *Product*: sebuah tombol yang berfungsi untuk membuka halaman produk.

4. Tombol *Service*: sebuah tombol yang berfungsi untuk membuka halaman *service*.
5. Tombol *About*: sebuah tombol yang berfungsi untuk membuka halaman *about* Indotani.
6. Tombol *Contact*: sebuah tombol yang berfungsi untuk membuka halaman *contact* PT. Sarana Tani Indonesia Makmur.

B. Rancangan Mock Up Halaman Produk

Halaman Produk adalah halaman yang akan menampilkan beberapa produk yang dimiliki oleh Indotani. Ketujuh produk Indotani dapat dilihat pada tabel 3.2. Gambar 3.7 adalah rancangan tampilan halaman produk dan daftar komponen-komponen tersebut beserta dengan penjelasannya.

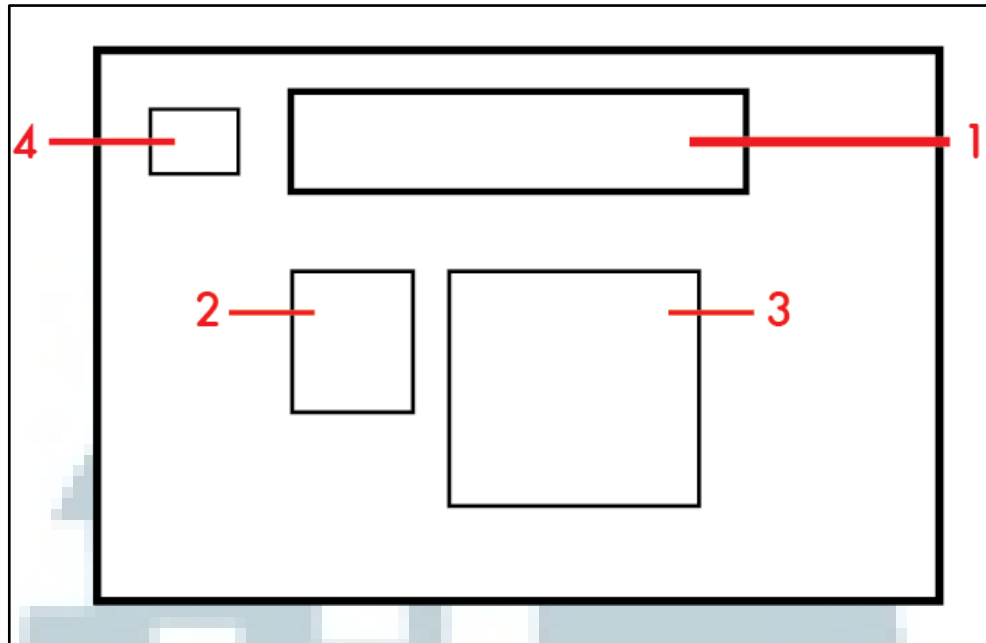


Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Produk

1. Judul Produk Indotani.
2. Tombol produk mitrafos: sebuah tombol yang berfungsi untuk membuka halaman *detail* produk Mitrafos.
3. Tombol produk redzone: sebuah tombol yang berfungsi untuk membuka halaman *detail* produk Redzone.
4. Tombol produk valeron: sebuah tombol yang berfungsi untuk membuka halaman *detail* produk Valeron.
5. Tombol produk nobas: sebuah tombol yang berfungsi untuk membuka halaman *detail* produk Nobas.
6. Tombol produk donkey: sebuah tombol yang berfungsi untuk membuka halaman *detail* produk Donkey.
7. Tombol produk dorstick: sebuah tombol yang berfungsi untuk membuka halaman *detail* produk DORStick.
8. Tombol produk blockup: sebuah tombol yang berfungsi untuk membuka halaman *detail* produk BLOCK UP.
9. Tombol *Home*: sebuah tombol yang berfungsi untuk kembali ke *main menu*.

C. Rancangan Mock Up Halaman Detail Produk

Halaman Detail Produk adalah halaman yang menampilkan *detail* atau deskripsi dari produk Indotani. Deskripsi tersebut berisikan tentang nama produk, kode produk, serta fungsionalitas dari produk tersebut. Gambar 3.8 adalah rancangan tampilan halaman *detail* produk dan daftar komponen-komponen tersebut beserta dengan penjelasannya.

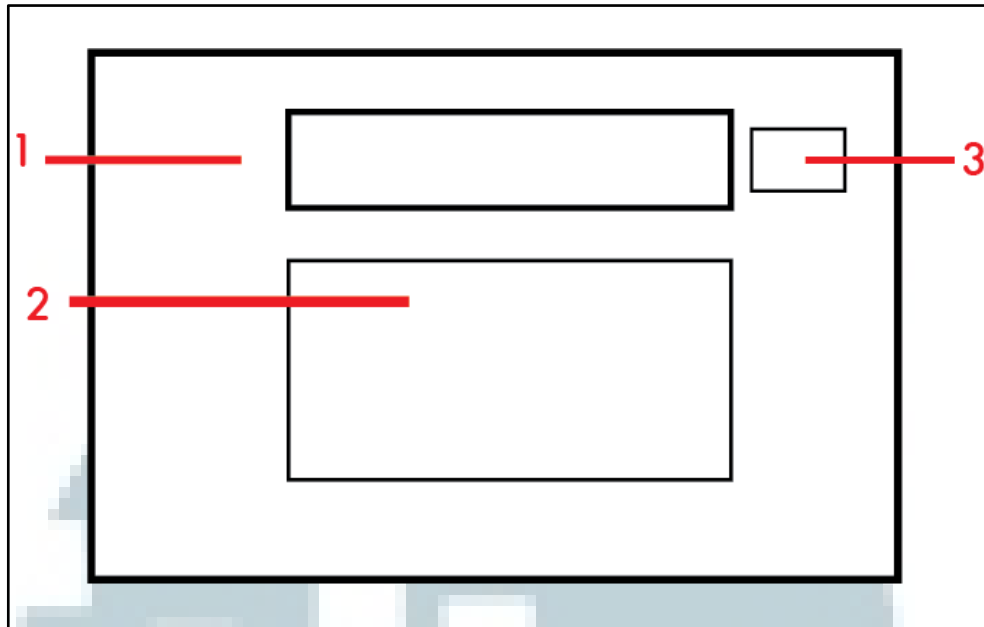


Gambar 3.8 Rancangan Tampilan *Detail* Produk

1. Judul *Detail* Produk Indotani.
2. Gambar dari produk Indotani.
3. Deskripsi mengenai produk Indotani.
4. Tombol *Back*: sebuah tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman produk Indotani.

D. Rancangan Mock Up Halaman Service

Halaman Service adalah halaman yang menampilkan jasa layanan *service* yang diberikan oleh PT. Sarana Tani Indonesia Makmur kepada konsumen. Gambar 3.9 adalah rancangan tampilan halaman *service* dan daftar komponen-komponen tersebut beserta dengan penjelasannya.

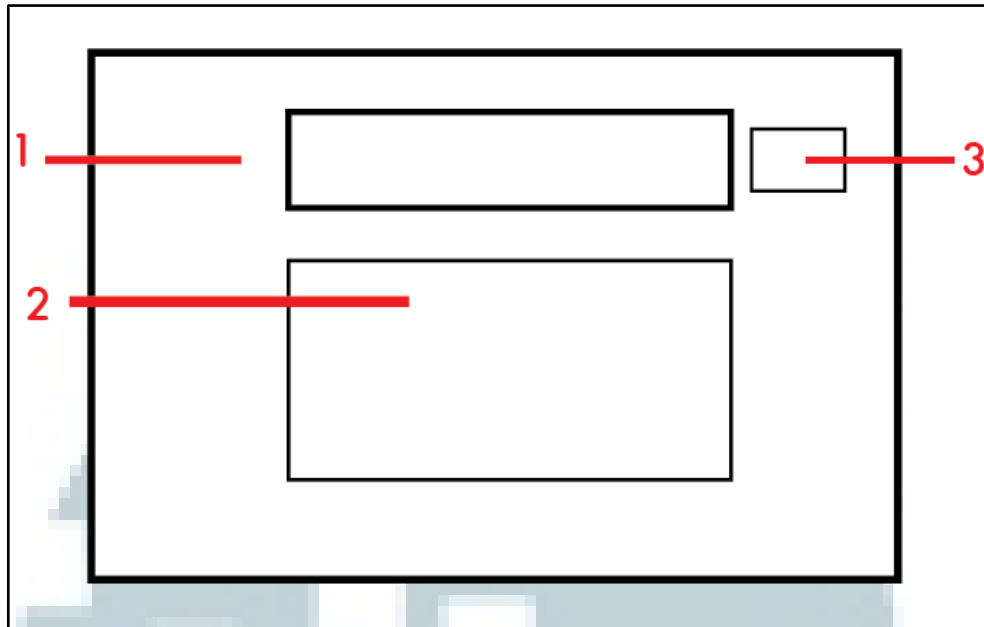


Gambar 3.9 Rancangan Tampilan *Service*

1. Judul halaman *service*.
2. Deskripsi dari layanan *service* yang diberikan PT. Sarana Tani Indonesia Makmur kepada konsumen.
3. Tombol *Home*: sebuah tombol yang berfungsi untuk kembali ke *main menu*.

E. Rancangan Mock Up Halaman About

Halaman About adalah halaman yang menampilkan penjelasan mengenai sejarah berdirinya PT. Sarana Tani Indonesia Makmur. Terdapat juga penjelasan mengenai visi dan misi yang dimiliki oleh PT. Sarana Tani Indonesia Makmur. Gambar 3.10 adalah rancangan tampilan halaman *about* dan daftar komponen-komponen tersebut beserta dengan penjelasannya.

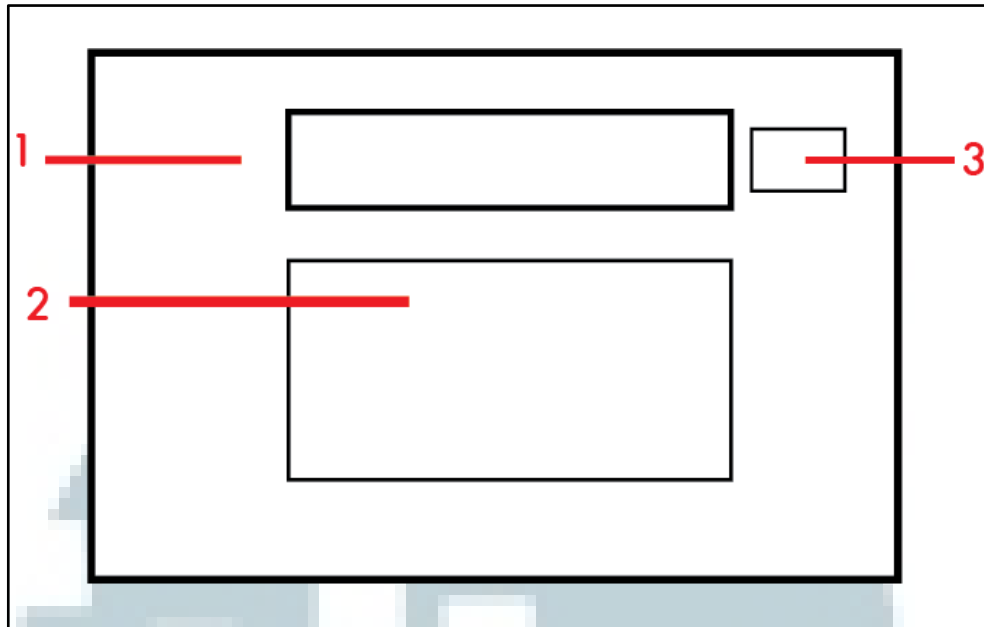


Gambar 3.10 Rancangan Tampilan *About*

1. Judul halaman *about*.
2. Deskripsi mengenai sejarah berdirinya PT. Sarana Tani Indonesia Makmur dan visi misi yang dimiliki.
3. Tombol *Home*: sebuah tombol yang berfungsi untuk kembali ke *main menu*.

F. Rancangan Mock Up Halaman Contact

Halaman Contact adalah halaman yang menampilkan *contact service* PT. Sarana Tani Indonesia Makmur, sehingga membuat konsumen lebih mudah dalam memberikan keluhan atau laporan mengenai produk Indotani. Gambar 3.11 adalah rancangan halaman *contact* dan daftar komponen-komponen tersebut beserta dengan penjelasannya.



Gambar 3.11 Rancangan Tampilan *Contact*

1. Judul halaman *contact*
2. Deskripsi mengenai *contact service* PT. Sarana Tani Indonesia Makmur
3. Tombol *Home*: sebuah tombol yang berfungsi untuk kembali ke *main menu*.

3.3.5 Implementasi Aplikasi

Kelima kategori yang terdapat pada aplikasi semuanya di implementasikan menggunakan Adobe Flash dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0. Kategori tersebut adalah *video*, produk, *service*, *about*, dan *contact*. Gambar 3.12 merupakan tampilan menu utama aplikasi Indotani.



Gambar 3.12 *Screenshot* Menu Utama Indotani

Gambar 3.13 hingga 3.21 berikut merupakan *screenshot* dari tampilan video, produk, *service*, *about*, dan *contact*. Kelima kategori tersebut telah di rancang dan disesuaikan dengan permintaan *Managing Director*. Berikut adalah tampilan *promotion video* dari awal hingga akhir.

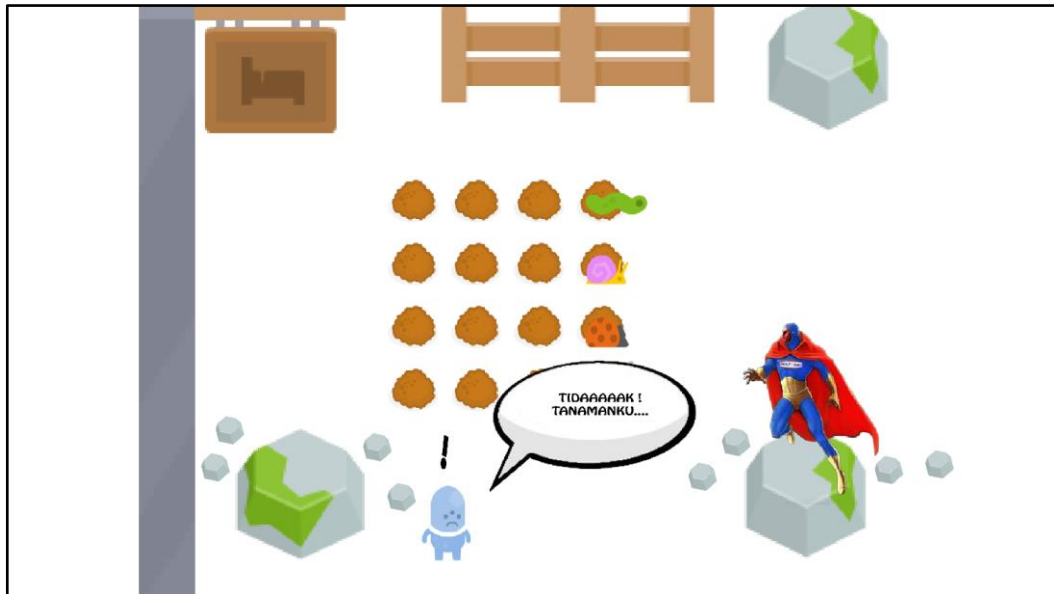


Gambar 3.13 *Screenshot* Tampilan Awal *Promotion Video*



Gambar 3.14 Screenshot Tampilan Kedua *Promotion Video*

Gambar 3.14 menunjukkan tampilan awal cerita dari *promotion video* Indotani. Awal cerita dimulai ketika “Karakter A” ingin mengurus tanamannya di sore hari. Namun, ketika ia keluar dari rumah, ia melihat tanamannya sedang dirusak oleh hama (tampilan dapat dilihat pada Gambar 3.15). “Karakter A” menjadi sedih karena tanamannya dirusak oleh hama. Kemudian, datang seorang *Super Hero* yang ingin membantu “Karakter A” dalam membasmi hama. Melalui obat-obat Indotani, *Super Hero* ini berhasil membasmi hama yang merusak tanaman milik “Karakter A”. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15 Screenshot Tampilan Ketiga *Promotion Video*



Gambar 3.16 Screenshot Tampilan Akhir *Promotion Video*

Terdapat tujuh macam produk yang ditampilkan pada menu produk. Beberapa produk tersebut di antaranya adalah produk “Mitrafos”, “Redzone”, “Valeron,” “Nobas”, “Donkey”, “DORStick”, dan “BLOCK UP”.



Gambar 3.17 *Screenshot* Tampilan Produk Indotani

Ketika pengguna menekan salah satu gambar produk yang terdapat pada menu produk Indotani, maka aplikasi akan menampilkan informasi mengenai produk yang dipilih oleh pengguna. Sebagai contoh: pengguna menekan gambar produk Mitrafos, maka aplikasi akan menampilkan informasi mengenai produk Mitrafos, seperti yang terlihat pada gambar 3.18.



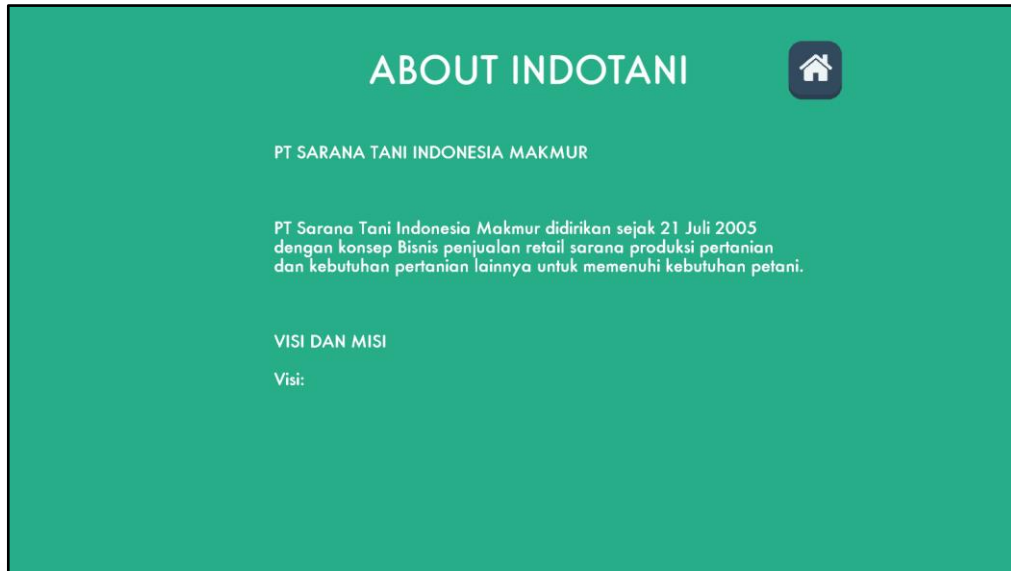
Gambar 3.18 *Screenshot* Tampilan Produk Indotani

Apabila pengguna ingin melihat informasi mengenai layanan *service* yang diberikan Indotani kepada pelanggan, pengguna cukup menekan tombol *service* yang berada di menu utama Indotani. Tampilan yang akan ditampilkan oleh aplikasi adalah informasi mengenai layanan *service* Indotani. Tombol *Home* yang terdapat pada halaman “Layanan Service” berguna untuk kembali ke menu utama Indotani. Tampilan “Layanan Service” dapat dilihat pada gambar 3.19.



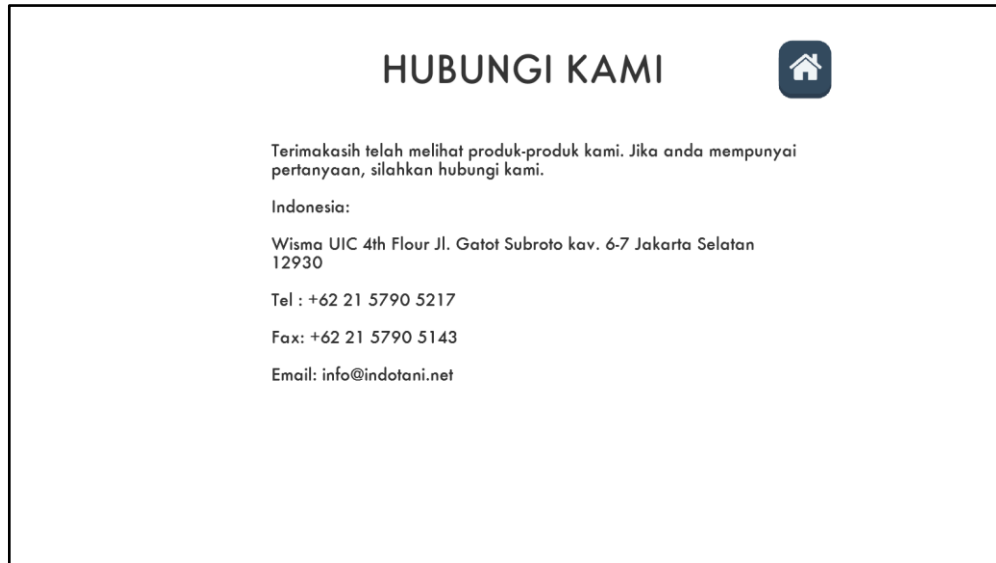
Gambar 3.19 *Screenshot* Tampilan Layanan *Service* Indotani

Pengguna dapat melihat informasi mengenai PT. Sarana Tani Indonesia Makmur, mulai dari sejarah berdirinya perusahaan tersebut hingga visi dan misi dengan menekan tombol *about* yang berada di menu utama Indotani. Tombol *Home* yang terdapat pada halaman “About Indotani” berguna untuk kembali ke menu utama Indotani. Tampilan “About Indotani” dapat dilihat pada gambar 3.20.



Gambar 3.20 *Screenshot* Tampilan *About* Indotani

Apabila terdapat permasalahan mengenai produk yang diluncurkan Indotani dan ingin mendapatkan saran mengenai obat pertanian yang harus digunakan untuk membasmi hama, pengguna dapat menekan tombol contact yang berada di menu utama Indotani. Halaman tersebut menampilkan alamat dari PT. Sarana Tani Indonesia Makmur, nomor telepon, nomor faksimili, dan *e-mail*. Hal tersebut diberikan oleh PT. Sarana Tani Indonesia Makmur kepada konsumen, agar konsumen lebih mudah dalam menyampaikan berbagai macam pertanyaan mengenai obat-obatan pertanian kepada PT. Sarana Tani Indonesia Makmur. Tombol Home yang terdapat pada halaman "Hubungi Kami" berguna untuk kembali ke menu utama Indotani. Tampilan "Hubungi Kami" dapat dilihat pada gambar 3.21.



Gambar 3.21 *Screenshot* Tampilan *Contact Us* Indotani

3.3.6 Evaluasi Kerja Magang

Semua pekerjaan magang yang dilaksanakan telah sesuai dengan *requirement* yang diberikan. Aplikasi “Indotani” dapat diakses dengan menggunakan *desktop* yang berbasis Windows. Informasi mengenai produk Indotani, layanan *service*, layanan *contact service*, dan informasi mengenai PT. Sarana Tani Indonesia Makmur disimpan ke dalam bentuk *textfile* (.txt). Sehingga, apabila *admin* dari PT. Sarana Tani Indonesia Makmur ingin melakukan perubahan terhadap informasi tersebut, diharapkan *admin* menggunakan aplikasi “Notepad” dan “Microsoft Word”.

3.3.7 Kendala yang Ditemukan

Selama berlangsungnya pelaksanaan kerja magang, terdapat berbagai macam kendala yang ditemukan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi “Indotani”. Kendala-kendala tersebut yaitu sebagai berikut.

1. Terdapat keterlambatan dalam mendapatkan informasi mengenai ketiga produk baru yang diluncurkan Indotani. Ketiga produk tersebut adalah Donkey, DORStick, dan BLOCKUP.
2. Kesulitan dalam merancang karakter yang hendak digunakan pada *promotion video*.
3. Terdapat keterlambatan dalam mendapatkan persetujuan mengenai rancangan *interface* dari aplikasi Indotani. Hal tersebut dikarenakan, waktu pengambilan data yang tidak sesuai dengan waktu pelaksanaan kerja magang.

3.3.8 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut solusi yang ditempuh untuk mengatasi kendala tersebut.

1. Mencoba untuk bertanya kepada pembimbing lapangan mengenai produk apa saja yang akan dikeluarkan oleh Indotani dan menelusuri informasi mengenai produk tersebut pada internet.
2. Menggunakan *design* karakter gratis yang dibuat oleh orang lain. *Design* karakter tersebut didapatkan melalui internet dan diberikan sedikit perubahan terhadap warna karakter tersebut.
3. Mencoba untuk bertanya kepada pembimbing lapangan mengenai perjanjian untuk bertemu dengan *Managing Director* PT. Sarana Tani Indonesia Makmur, sehingga waktu yang ada dapat disesuaikan dengan kesibukan yang dimiliki *Managing Director*.