

PROMOSI DAN INFORMASI MEDIA AUDIO VISUAL BERBENTUK VIDEO PROFILE PADA SMK PGRI 11 CILEDUG KOTA TANGERANG

Faisal Rudiansyah Hamzah¹

Panji Wira Soma²

Indri Rahmawati³

STMIK Raharja Jurusan Teknik Informatika^{1,2}, AMIK Raharja Informatika Jurusan
Manajemen Informatika³

Jl. Jendral Sudirman No. 40, Modern Cikokol, Tangerang^{1,2,3}

Email : faisal.hamzah@raharja.info¹, panjiwirasoma@raharja.info², indrirahmawati@raharja.info³

ABSTRAK

Dengan berkembangnya teknologi informasi khususnya dibidang multimedia yang sedemikian pesat dan semakin lama bentuk media informasi lebih beragam sehingga instansi pendidikan lebih membanggakan. Media informasi dan promosi saat ini digunakan oleh SMK PGRI 11 Ciledug Tangerang. Tujuan dari penelitian ini media audio visual menjadi media informasi dan promosi yang tepat, dengan mengendalikan pendengaran dan penglihatan dalam bentuk audio visual agar pesan yang di sampaikan dapat dimengerti oleh masyarakat luas. Permasalahan yang ada yaitu media yang digunakan oleh SMK PGRI 11 Ciledug Tangerang masih menggunakan media cetak seperti spanduk, poster dan pamflet yang dirasa kurang begitu efektif dan efisien untuk menggunakan sekaligus mempromosikan instansi dengan sebaik mungkin Sehingga media audio visual dipilih menjadi media informasi dan promosi yang tepat, dengan mengendalikan pendengaran dan penglihatan dalam bentuk audio visual. Karena didalamnya terdapat proses penyampaian pesan atau cara memvisualisasikan. Sekaligus mendengarkan dan memperlihatkan isi pesan informasi kepada penerima dengan melalui media yang menunjangnya, sehingga perancangan media video profile yang menampilkan seluruh ruang lingkup, keunggulan, dan fasilitas yang dimiliki SMK PGRI 11 Ciledug Tangerang, dapat menjadi solusi dalam pemecahan masalah pada media promosi dan informasinya. Dengan ini penulis membuat penelitian dengan judul "PROMOSI DAN INFORMASI MEDIA AUDIO VISUAL BERBENTUK VIDEO PROFILE PADA SMK PGRI 11 CILEDUG

KOTA TANGERANG".

Kata kunci : Promosi, Audio Visual, Video Profile.

ABSTRACT

With the development of information technology in particular in the field of multimedia in such rapid and the longer forms of media information more diverse so that more education institutions boast. Media information and promotion is currently used by SMK PGRI 11 Ciledug Tangerang. The purpose of this research audio visual media into the media information and proper promotion, by controlling hearing and vision in the form of audio visual in order to convey messages can be understood by the public at large. Existing problems, namely the medium used by the SMK PGRI 11 Ciledug Tangerang still use print media such as banners, posters and pamphlet are considered less effective and efficient to use while simultaneously promoting the institutions with the best possible audio visual media so that it is selected into a medium of information and promotion of the right, by controlling hearing and vision in the form of audio visual. Because therein lies the message delivery process or how to visualize. At the same time listening and showing the contents of the message to the recipient with information through media menunjangnya, so the design of video media profile that displays the entire scope, advantages and facilities belonging to SMK PGRI 11 Ciledug Tangerang, can be a solution in solving problems in media promotion and information. With this study the author

makes with the title "promotion and INFORMATION AUDIO VISUAL MEDIA SHAPED VIDEO PROFILE on SMK PGRI 11 APPLICATIONS TANGERANG CITY".

Keywords: promotion, Audio Visual, Video Profile.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu manifestasi kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan, karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan merupakan hal yang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pemikiran ini mengandung konsekuensi bahwa penyempurnaan atau perbaikan pendidikan menengah kejuruan untuk mengantisipasi tantangan masa depan perlu terus-menerus dilakukan, diselaraskan dengan perkembangan kebutuhan dunia usaha atau dunia industri, perkembangan dunia kerja, serta perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni.

Salah satu bidang yang dapat dipadukan dengan adanya perkembangan bidang multimedia dapat ditemui dalam dunia periklanan khususnya dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Permasalahan yang sering terjadi adalah sarana dalam mempromosikan sekolah-sekolah yang ada di Indonesia khususnya di Tangerang masih sangat sedikit. Diperlukan terobosan baru, dan dalam hal ini dapat diambil sebagai contoh adalah *video profile* yang sering kali digunakan sebagai media perkenalan dan promosi sekolah-sekolah di Indonesia. Terdapat berbagai jenis iklan dan *video profile* yang sering diproduksi, mulai dari yang seluruhnya ditokohkan dan diperankan oleh manusia hingga yang menggunakan animasi 3D atau kartun yang diperankan oleh tokoh-tokoh berupa karakter yang dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat dan tingkah laku layaknya manusia.

RUMUSAN MASALAH

Saat ini perkembangan media promosi berkembang sangat pesat. Media yang banyak digunakan saat ini dapat berupa media komunikasi visual maupun *audio visual*. Banyak sekolah-sekolah yang sudah menggunakan media *audio visual* sebagai salah satu cara untuk mempromosikan suatu instansi pendidikan ataupun perusahaan. Media audio visual merupakan media yang paling mudah dipahami dan dimengerti oleh masyarakat luas. Permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini adalah kurangnya media promosi yang digunakan oleh SMK PGRI 11 Ciledug Kota Tangerang dalam mempromosikan secara keseluruhan apa yang ada dan disediakan oleh suatu instansi pendidikan ataupun perusahaan, karena dalam melaksanakan suatu promosi masih menggunakan sebuah media promosi berupa media cetak, maka dari itu dibuatlah suatu teknik promosi baru untuk masyarakat dengan menggunakan media video profile.

LANDASAN TEORI

Pengertian Perancangan

Perancangan adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis. Perancangan merupakan wujud *visual* yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain

bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan 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^[10].

Perancangan adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene* lain dan bagan alir (*flowchart*) untuk menggambarkan aliran dari satu *scene* ke *scene* lain^[4].

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 berupa gagasan 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.

Konsep Dasar Media

"Media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Pengertian media yang diberikan AECT (*Association for education communication and tecnology*) ini menunjukkan bahwa istilah "media" memiliki makna yang sangat umum^[5]".

Konsep Dasar Video

Pengertian Video

Video merupakan gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan *frame* dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan *frame rate*, dengan satuan *fps (frame per second)*^[1].

Konsep Dasar Video Profile

Video *profile* perusahaan (*corporate profile*) merupakan video yang diproduksi untuk keperluan tertentu, misalnya memperkenalkan suatu perusahaan tertentu untuk disebarluaskan ke publik, selain itu sering dipakai sebagai sarana pendukung dalam suatu presentasi perusahaan atau kelompok tertentu^[11].

Video *profile* adalah sebuah gambaran informasi tentang riwayat seorang atau sebuah instansi perusahaan yang telah mencapai suatu pencapaian kesuksesan dalam hal produksi atau hasil karya yang telah dihasilkan dan diterima di kalangan masyarakat umum. Informasi tersebut disebarkan berbentuk *audio visual* atau video^[7].

Konsep Dasar Promosi

Promosi merupakan salah satu penentu keberhasilan suatu program pemasaran. Pentingnya promosi dapat digambarkan lewat perumpamaan bahwa pemasaran tanpa promosi dapat diibaratkan seorang pria berkaca mata hitam yang dari tempat gelap pada malam kelam mengedipkan matanya pada seorang gadis di kejauhan.

Bentuk Promosi

Menurut Kotler dan Armstrong

1. *Advertising* atau Iklan.

Iklan merupakan salah satu bentuk promosi yang dapat dengan cepat meluas dan meraih target konsumen mereka namun dalam pelaksanaannya, memerlukan dana yang besar.

2. *Personal Selling* atau Penjualan *Personal*.

Dikatakan bahwa *Personal* penjualan *Personal* merupakan alat paling efektif pada tahap tertentu dalam proses keputusan pembelian, terutama dalam menentukan pembelian, keyakinan dan tindakan yang akan diputuskan.

3. *Sales Promotion* atau Promosi Penjualan.

Promosi penjualan sering kali tidak terlalu efektif dibandingkan dengan iklan dan penjualan *Personal* dalam membangun preferensi merek jangka panjang dan hubungan pelanggan.

4. *Public Relation* atau Hubungan Pelanggan.

Hubungan pelanggan dipercaya dalam hal *sponsorship*, pembuatan *event* dan cerita baru dalam perusahaan karena terlihat lebih nyata untuk para konsumen atau pembaca dibanding dengan iklan.

5. *Direct Marketing* atau Pemasaran Langsung.

Banyak bentuk yang digunakan dalam pemasaran langsung sesuai dengan kebutuhan atau karakteristik setiap perusahaan dan bidang yang digeluti, seperti email langsung, katalog, *tele-Marketing*, *online-Marketing* dan sebagainya.

Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya, dan bermanfaat dalam mengambil sebuah keputusan^[8].

Tahapan Produksi

Pra Produksi

Pra produksi adalah sebuah proses produksi yang merupakan tahapan awal dari seluruh kegiatan yang akan datang atau juga disebut sebagai tahapan perencanaan.

Konsep Dasar Multimedia Audio Visual and Broadcasting

Pengertian Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif^[9].

Pengertian Audio Visual

Audio visual merupakan gabungan dari dua kata yaitu *audio* yang berarti suara dan *visual* yang berarti gambar, atau dengan kata lain menjelaskan, "Audio Visual adalah alat peraga yang dapat dilihat dan didengar dalam hal ini gambar yang bergerak menimbulkan suara^[2]."

Pengertian Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan cerita media periklanan atau film, merupakan bentuk atau pendekatan dari sebuah periklanan atau film dengan tetap memperhatikan unsur-unsur pencerminan dari sebuah periklanan atau film tersebut^[6].

Pengertian Storyboard

sebuah teknik *shooting management*. Disini dibuat daftar pengambilan gambar pada setiap adegan, dan divisualisasikan dalam bentuk sketsa gambar atau *storyboard* jika diperlukan.

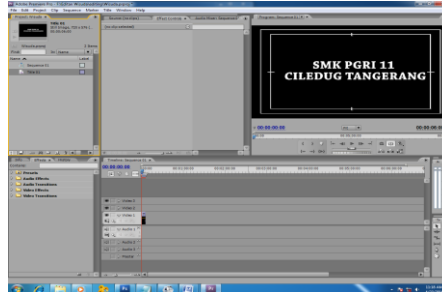
Pengertian Broadcasting

Broadcasting adalah distribusi audio visual atau video yang mengirimkan sinyal program untuk penonton.

PROGRAM APLIKASI PENUNJANG VIDEO PROFILE

Adobe Pmiere CS6

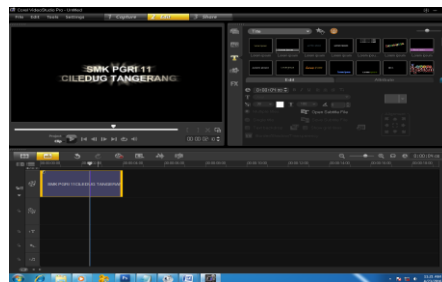
Menurut Melvy Ayuningtyas (2011 : 23) Adobe Premiere merupakan program untuk menyunting dan mendesain film dan video, disamping juga dapat digunakan untuk membuat desain iklan.



Gambar 1. Adobe premier CS6

Corel Video Studio X5

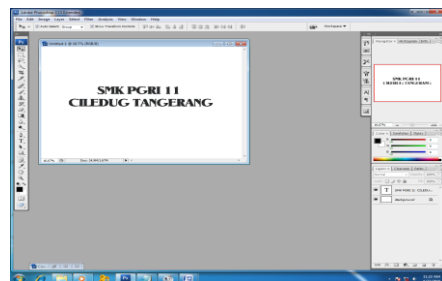
Tugas berat video *high editing software* yang memungkinkan mengimpor pengguna, mengedit, membuat, ekspor dan berbagi standar mereka sendiri dan video definisi tinggi. Pengguna dapat mengekspor proyek mereka ke berbagai media termasuk DVD, VCD, *Blu-Ray* dan bahkan *YouTube*.



Gambar 2. Adobe After Effect

Adobe Photoshop CS3

Menurut Lusyani Sunarya, Diktat Perkuliahan Aplikasi Program Komputer Mavib II pada pertemuan 8 (2013 : 49) Adobe Photoshop merupakan sebuah program yang mempunyai banyak fasilitas dan kemampuan untuk mengolah dan memanipulasi tampilan *image*, Adobe Photoshop sangat membantu Anda di dalam memoles hasil fotografi.



Gambar 3. Adobe Photoshop CS6

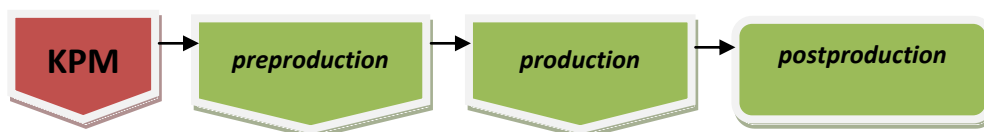
Literature Review

1. Penerapan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Teknik Fabrikasi Logam Pada Mata Pelajaran Teori Las Oxy-Acetylene Di Smk Negeri 1 Seyegan, 2013, Yogyakarta, adalah salah satu judul Skripsi yang di buat oleh Hamzah Fansuri, selaku mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini

- menjelaskan tentang Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Teknik Fabrikasi Logam Pada Mata Pelajaran Teori Las Oxy-Acetylene.
2. Pengembangan media video pembelajaran sains bermuatan nilai ketuhanan dan kecintaan terhadap lingkungan, Lampung adalah salah satu judul Skripsi yang dibuat oleh Didi Rahmadi selaku mahasiswa Universitas Lampung. Penelitian ini menjelaskan tentang pembelajaran sains yang mengalami kesulitan dalam mempublikasikan kecintaan terhadap lingkungan, maka dibuatlah solusi yaitu sebuah *media video pembelajaran sains bermuatan nilai ketuhanan dan kecintaan terhadap lingkungan*.
 3. Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic, 2011, Garut adalah salah satu judul Jurnal yang dibuat oleh Septiana Firdaus, Dhani Johar Damiri, Dewi Tresnawati selaku mahasiswa Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Penelitian ini menjelaskan tentang pembuatan aplikasi interaktif company profile generic.
 4. Pengaruh Multimedia *Pinnacle Studio* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 10 Palembang, Palembang adalah salah satu judul Skripsi yang dibuat oleh Revo Ade Cahyo, Prof. Dr. H. M. Djahir Basir, Deskoni selaku mahasiswa Universitas Palembang. Penelitian ini menjelaskan tentang pembelajaran ekonomi SMAN 10 Palembang mengalami kesulitan dalam mempublikasikan Multimedia *Pinnacle Studio* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 10 Palembang.
 5. Perancangan Video Company Profile Sebagai Media Promosi dan Informasi di SMA Institut Indonesia Semarang 2014, Semarang, adalah salah satu judul Jurnal yang dibuat oleh Ratih Devi Indriani selaku mahasiswa Sekolah Tinggi Teknologi. Penelitian ini menjelaskan tentang pembuatan video company profile sebagai media promosi dan informasi di sma institut indonesia semarang.

METODE PENELITIAN

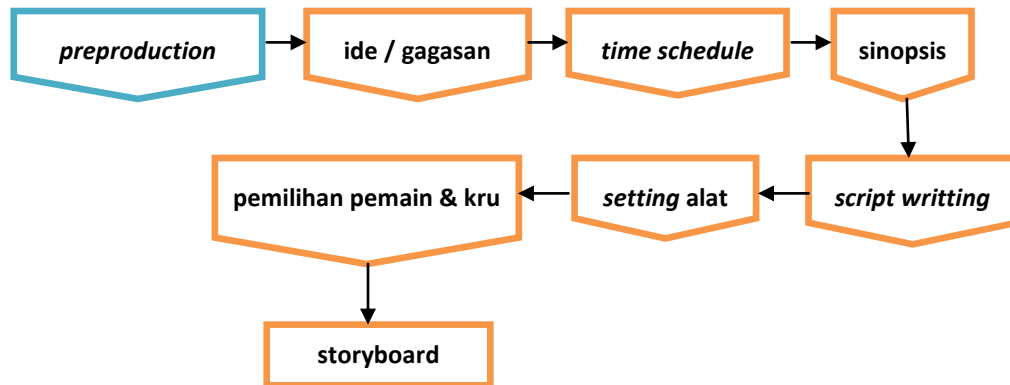
Agar perolehan data lebih akurat dipenelitian ini, terdapat beberapa penerapan metode, yaitu : (1). Metode Analisa Permasalahan. Metode ini merupakan suatu metode yang digunakan untuk menentukan topik permasalahan penelitian, dalam hal ini dilakukan dengan bentuk interview yang menanyakan tentang permasalahan - permasalahan yang terdapat pada lembaga instansi yang terkait dengan proses mempromosikan sekolah; (2). Metode Pengumpulan Data yaitu cara untuk mendapatkan data dengan jalan pengamatan secara langsung ke lokasi (Observasi), Interview ataupun dari kajian pustaka; (3).Analisa Data berupa pengolahan data atau informasi yang diangkat dari hasil perancangan dan penelitian terhadap video profile SMK PGRI 11 Ciledug Kota Tangerang yang akan dianalisa dan diolah menggunakan software atau aplikasi program yang mendukung dalam proses perancangan; (4).Metode Analisa Perancangan, dalam produksi Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi pada SMK PGRI 11 Ciledug Kota Tangerang dipergunakan aplikasi-aplikasi penunjang diantaranya aplikasi adobe premier cs6 sebagai pengolah video setelah dilakukan produksi, sedangkan aplikasi Corel Video Studio X5 dipergunakan untuk pembuatan animasi bumper saat opening maupun closing; (5). Konsep Dasar Media berisi mengenai *Preproduction, Production, dan Postproduction*.



Gambar 4. KPM

Preproduction

Untuk *Preproduction* adalah *step* atau langkah dimana dimulainya ide, perencanaan dan persiapan dari Konsep Produksi MAVIB. Ada tujuh langkah *Preproduction* dalam Konsep Produksi MAVIB, dimulai dari Ide yang dituangkan secara sistematis, lalu diikuti dengan pembuatan sinopsis, *Script Writting* dan *Storyboard*.

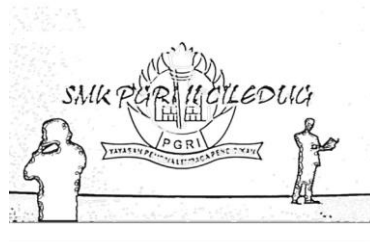


Gambar 5. Preproduction

Storyboard

Storyboard adalah rancangan berupa *sket* gambar yang dilengkapi dengan petunjuk atau catatan pengambilan gambar untuk kebutuhan *shooting*. Selama proses pra produksi, perencanaan yang berhubungan dengan visualiasasi yang akan dibuat membutuhkan *Storyboard* sebagai media bantuannya.

Scene 1



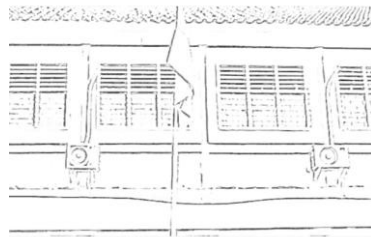
Gambar 6. Bumper Opening logo SMK PGRI 11 Kota Tangerang

Scene 2



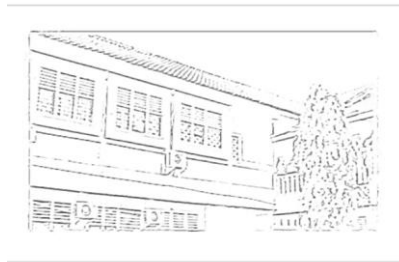
Gambar 7. EXT / Papan Nama SMK PGRI 11 Kota Tangerang (Full Shoot)

Scene 3



Gambar 8. EXT / Bendera Berkibar (*Full Shoot*)

Scene 4



gambar 9. EXT / Gedung Sekolah SMK PGRI 11 Kota Tangerang (*Full Shoot*)

Scene 5



Gambar 10. EXT / Suasana Ruang Kelas SMK PGRI 11 Kota Tangerang (*Full Shoot*)

Scene 6



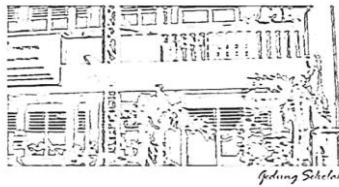
Gambar 11. Visi dan Misi SMK PGRI 11 Kota Tangerang

Scene 7



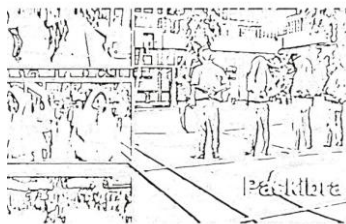
Gambar 12. INT/ Prestasi yang Pernah diraih SMK PGRI 11 (*medium shoot*)

Scene 8



Gambar 13. Sarana dan Prasarana SMK PGRI 11 Kota Tangerang

Scene 9



Gambar 14. Ekstrakurikuler SMK PGRI 11 Kota Tangerang

Scene 10



Scene 15: INT/Suasana ruang kelas guru mengajar (*Medium shoot*)

Scene 11



Gambar 16: INT/ Wawancara Kepala Sekolah SMK PGRI 11 Kota Tangerang (*Medium shoot*)

Scene 11



Scene 17: INT/ Wawancara Guru SMK PGRI 11 Kota Tangerang (*Medium shoot*)

Scene 12

Scene 18: EXT/ Wawancara Siswi SMK PGRI 11 Kota Tangerang (*medium shoot*)

Scene 13

Scene 19: EXT/Wawancara Siswa SMK PGRI 11 Kota Tangerang (*medium shoot*)

Scene 14



Scene 20: Alamat Lengkap dan Logo SMK PGRI 11 Kota Tangerang

Setting Alat

Dalam pembuatan *video profile* menggunakan alat *Camera*, *Tripod*, dan *Microphone*. Untuk *Camera* yang digunakan penulis menggunakan *Camera* panasonic MD10000. Dalam *Video audio visual* ini banyak digunakan dilokasi dalam kantor. Sedangkan pengambilan suara untuk wawancara menggunakan *Mic* Pro Kenwood KW-321



Gambar 21. Kamera MD 10000 Panasonic



Gambar 22. Tripod kamera



Gambar 23. mikrofon Shotgun

Production

Production adalah proses pengambilan gambar atau *shooting* video dengan bekerjasamanya antara pemain dan *crew* untuk pewujudan rumusan dari tahap *preproduction* dalam bentuk skenario, naskah, dan *storyboard* yang telah dibuat.

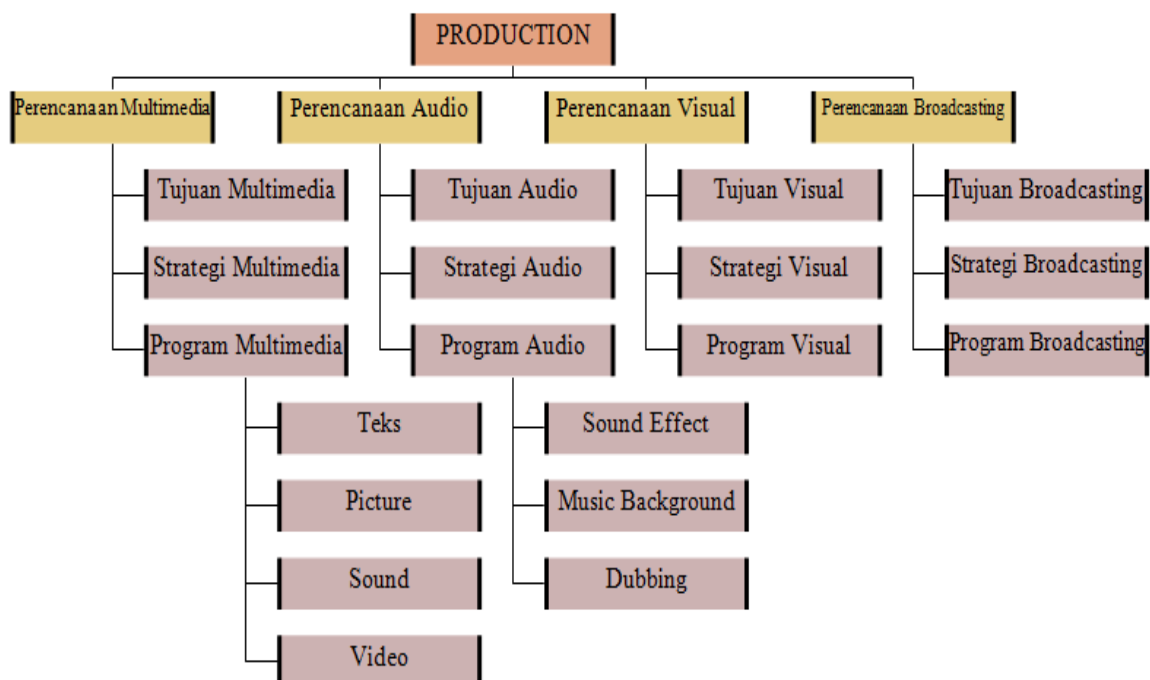
Strategi Multimedia

Geografi : Wilayah Kota Tangerang dan Kabupaten Tangerang

Demografi :

- Jenis Kelamin : Pria & Wanita
- Kelas Ekonomi : Menengah Atas
Menengah
Menengah Bawah
- Usia : 13 – 16 tahun
- Sasaran : 1. Siswa-siswi SMP / Setara
2. Relasi dari Sekolah tertentu
3. *Transfer* atau pindahan

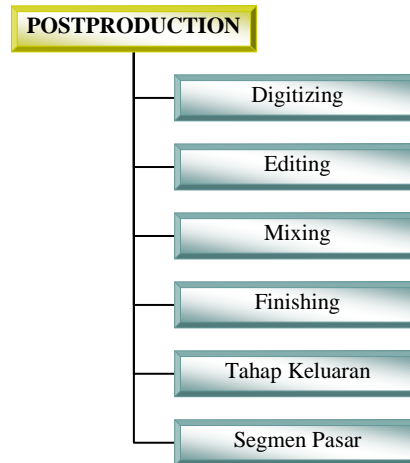
Psikografi : Siswa Siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Setara dengan SMP, siswa dan siswi *transfer*, relasi dan masyarakat umumnya khususnya di daerah kota Tangerang dan Kabupaten Tangerang untuk mengetahui informasi lebih detail tentang SMK PGRI 11 Kota Tangerang.



Gambar 24. Production

Postproduction

Tahap *postproduction* adalah proses *finishing* sebuah karya sampai menjadi sebuah video yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah cerita atau pesan kepada *audience*. Dalam proses *postproduction* semua gambar yang didapat pada proses *production* di satukan dan di edit oleh seorang editor.



Gambar 25. Postproduction

KESIMPULAN

Media *video profile* dapat bernilai positif bagi masyarakat, karena banyak hal baik yang bisa langsung dilihat oleh masyarakat khususnya orang tua dari calon murid SMK PGRI 11 Kota Tangerang, seperti kegiatan sekolah yang ada, fasilitas yang ada di sekolah, sehingga membuat orang tua tidak ragu menyekolahkan anaknya di SMK PGRI 11 Kota Tangerang. Dengan media video profil yang menarik dihapkan dapat memberikan minat pada calon siswa/i SMK PGRI 11 Kota Tangerang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifin, Eva. 2011. "*Broadcasting To Be Broadcaster*". Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [2] Arriesanti, Hani Dewi, Muhamad Yusup, Ceria Marcelia. Penerapan *Multimedia Audio Galery Ilearning Community And Services (Magics)* Sebagai Media Penyimpanan Dokumentasi Pada Perguruan Tinggi Raharja. Journal CCIT Vol. 7 No. 2 - Januari 2014. Perguruan Tinggi Raharja. Tangerang.
- [3] Atmohoetomo. 2011. "*Media Audio Visual Pendidikan dan Proses Produksi Programnya*". Pusdiklat Perpustakaan IKIP. Yogyakarta.
- [4] Ayuningtyas, Melvy. 2011. "*Ngedit Video Dengan Adobe Premiere CS3*", Dunia Komputer. Yogyakarta.
- [5] Binanto, Iwan. 2011. *Multimedia Digital (Dasar Teori dan Pengembangannya)*. ANDI. Yogyakarta.
- [6] Halim, Cipta. 2011. "*Tips Praktis Promosi Online Untuk Berbagai Event*". Gramedia. Jakarta.

- [7] Hendratman Hendi, ST. 2011. *“The Magic of Adobe After Effects”*, Informatika, Bandung.
- [8] Immaniar, Dewi, Sudaryono dan Dwi Ayu Ningrum. 2012. “Enriching Company Profile Sebagai Penunjang Media Informasi Dan Promosi Pada Perguruan Tinggi Raharja”, *Jurnal CCIT (Vol.7 No.3)*. Tangerang.
- [9] Kotler dan Armstrong.2011, *Principles of Marketing (Edisi 13)*. Pearson. *United States of America*.
- [10] Maimunah, Lusyani Sunarya dan Nina Larasati. 2012. “Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi Dan Promosi”, *Jurnal CCIT (Vol.5 No.3)*. Tangerang.
- [11] Sunarya, Lusyani. 2013. *Diktat Mata Kuliah Diktat Mata Kuliah Aplikasi Program Komputer MAVIB II*. Perguruan Tinggi Raharja. Tangerang.