

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi setiap waktu berkembang dengan pesat. Salah satunya dalam bidang teknologi multimedia. Tidak dapat dipungkiri multimedia adalah teknologi yang mampu membuat daya tarik yang umumnya orang suka akan audio visual. Maka untuk melakukan promosi dalam bisnis di butuhkan teknologi audio visual untuk menyampaikan maksud dan tujuan dengan menarik, yaitu salah satunya dengan pembuatan *company profile* berbasis multimedia.

*Company Profile* merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat keunggulan perusahaan. Kemudian Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Sedangkan proposal bisnis mempunyai pengertian tawaran atau pengajuan tindakan kerjasama usaha kepada *client* untuk mencapai hasil tertentu yang diinginkan dan saling menguntungkan. Begitu pula dengan Kedai 24 Jam Yogyakarta, sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang kuliner, harus selalu meningkatkan promosi dan pelayanan yang memuaskan bagi konsumen. Dalam perkembangannya, manajemen Kedai 24 Jam menggunakan brosur sebagai promosi dan masih menggunakan berkas yang biasa berupa teks dan rangkaian gambar untuk presentasi kepada calon investor. Kedai 24 Jam

dalam penyajian informasi dan presentasi membutuhkan gambaran yang lebih interaktif dan mudah dicerna dari maksud informasi yang ada, bukan hanya dengan teks dan gambar saja. Perusahaan Kedai 24 Jam akan diterapkan aplikasi multimedia sebagai media presentasi proposal bisnis yang berupa kumpulan teks, gambar, animasi, serta audio yang menjadi terpadu, sehingga informasi tersebut memberikan cara baru dalam kemudahan presentasi penyajian informasi kepada calon *partner* bisnis.

Berdasarkan masalah yang dialami Kedai 24 jam, dengan ini dapat disimpulkan sebuah judul yaitu "Analisis dan Perancangan *Company Profile* Kedai 24 Jam Yogyakarta Sebagai Media Presentasi Proposal Bisnis" yang diharapkan mampu menjadi sebuah solusi proposal bisnis yang menarik dan terdapat informasi yang memudahkan manajemen Kedai 24 Jam dalam membantu perkembangan dan menjalankan usahanya.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil rumusan masalah "Bagaimana menganalisis dan merancang *company profile* Kedai 24 Jam Yogyakarta sebagai media presentasi proposal bisnis?"

### **1.3. Batasan Masalah**

Multimedia mempunyai cakupan yang luas, maka pembahasan ruang lingkup masih berada pada topik masalah yang ada, yaitu ;

1. Pembuatan *company profile* ini ditujukan pihak manajemen Kedai 24 Jam Yogyakarta.

2. Menampilkan informasi tentang Kedai 24 Jam (menu presentasi dan menu profil).
3. Software yang digunakan untuk merancang aplikasi multimedia adalah Adobe Flash dan Adobe Photoshop.
4. Aplikasi yang digunakan oleh manajemen Kedai 24 Jam untuk memperkenalkan perusahaan kepada calon investor.
5. Hasil akhir aplikasi .exe dan juga akan disimpan dalam flashdisk.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian adalah :

Merancang perangkat lunak berbasis multimedia sebagai media informasi yang presentatif, interaktif dan efektif mengenai Kedai 24 Jam untuk mempermudah melakukan proposal bisnis dan promosi.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu upaya pengembangan usaha Kedai 24 Jam.
2. Memberikan aplikasi yang dibutuhkan Kedai 24 Jam dalam melakukan proposal pengembangan usaha.
3. Memperoleh penyelesaian terhadap rumusah masalah yang ada.

## 1.6. Metode Penelitian

Suatu metode diperlukan dalam melakukan sebuah kegiatan, agar kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan sesuai yang diharapkan. Dalam menyusun skripsi ini menggunakan beberapa metode, diantaranya;

### 1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dari objek penelitian, yaitu diantaranya;

#### 1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung pada Kedai 24 Jam, dengan tujuan melihat langsung perusahaan dan mengambil foto yang nanti akan digunakan dalam perancangan aplikasi.

#### 2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dilakukan secara lisan sehingga penulis mendapatkan penjelasan serta pengarahan secara langsung dengan owner Kedai 24 Jam agar aplikasi yang dibuat sesuai keinginan dan tepat guna.

#### 3. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku laporan skripsi, catatan kuliah dan sumber lain dari perpustakaan dan internet yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapat dasar-dasar teori yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

#### 4. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari arsip dan dokumen-dokumen yang ada pada Kedai 24 Jam seperti foto-foto perusahaan dan karyawan, produk, struktur organisasi dan lain-lain.

##### 1.6.2. Metode Analists

Untuk mengidentifikasi dan memberikan solusi terhadap masalah yang ada, maka diperlukan suatu metode analisis. Maka untuk penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat).

##### 1.6.3. Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem mengacu pada Metode Pengembangan Multimedia Versi Luther-Sutopo yang dikemukakan oleh Ariesto Hadi Sutopo (2003). Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini berdasarkan metodologi tersebut diantaranya adalah :

###### 1. *Concept* (Konsep)

Tahap *concept* yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain lain (Sutopo, A. H., 2003 )

## 2. *Design* (Desain)

Pada Tahapan ini perancangan yang dibuat menggunakan dua metode yaitu metode storyboard (Luther, 1994) dan Struktur Navigasi (Lowery, 2001). Perancangan ini digabungkan supaya mendapatkan gambaran dan pemahaman yang lengkap.

### 1.6.4. Evaluasi

Dalam tahap ini melakukan evaluasi terhadap hasil pembuatan aplikasi, apakah sudah tidak ada *bug* dan sesuai dengan target atau tidak.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ditulis secara tersusun sistematika menjadi 5 bab, yaitu;

#### **BAB I            PENDAHULUAN**

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis, metode pengembangan, evaluasi, dan sistematika penulisan

#### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Membahas tentang tinjauan pustaka, pengenalan sistem secara umum, konsep dasar teori multimedia, company profile, struktur informasi multimedia, dan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam penyusunan skripsi .

#### **BAB III          ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menguraikan deskripsi singkat dan informasi mengenai Kedai 24 Jam, perancangan aplikasi multimedia, kebutuhan spesifikasi multimedia,

analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan serta tahap perancangan sistem.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produk sistem, tahapan analisis, desain, pengujian sistem, hasil testing dan implementasi serta pemeliharaan sistem sehingga siap digunakan.

#### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran yang diberikan dari penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan mampu bermanfaat bagi pihak lain untuk pengembangan oleh peneliti yang akan datang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

