

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era Globalisasi ini perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Komputer menjadi salah satu teknologi yang sebagian besar menemani kehidupan manusia. Dengan demikian maka kebutuhan informasi akan semakin banyak, sehingga dalam penyampaian dan penyebaran informasi dengan menggunakan teknologi akan semakin diminati.

Informasi memegang peranan penting bagi kemajuan suatu bidang. Informasi yang dimiliki atau didapat oleh suatu perusahaan bisa jadi digunakan oleh perusahaan itu sendiri untuk lebih mengembangkan perusahaannya atau bisa pula digunakan untuk membantu pihak lain atau perusahaan lain untuk mengetahui informasi tersebut. Agar informasi tersebut berguna, informasi yang didapat harus dikumpulkan terlebih dahulu, kemudian dikelola dan diolah untuk menghasilkan informasi akhir yang bernilai bagi manusia. Inilah yang melatar belakangi munculnya sistem informasi yang dirancang untuk mempermudah pekerjaan user dan semua pihak yang membutuhkan informasi tersebut.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi software yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software

yang mampu menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video, yang mudah dimengerti oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara tepat dan menarik sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Jogja English merupakan lembaga pendidikan bahasa Inggris yang berdiri pada tanggal 20 April 2009. Namun dalam hal promosi Jogja English selama ini hanya dilakukan melalui brosur, event acara dan mulut ke mulut, yang dengan hal tersebut dirasa masih kurang efektif untuk menarik minat konsumen.

Berdasarkan Uraian diatas maka penulis ingin merancang suatu aplikasi dan mewujudkannya berupa profil perusahaan berbasis multimedia sebagai media promosi pada Jogja English. Dengan apa yang penulis ingin buat dalam pembuatan skripsi, penulis memberi judul skripsi "Pembuatan Profil Company Jogja English Sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia." Dengan adanya aplikasi yang menyampaikan sebuah informasi dengan tetap memperhatikan aspek fasilitas berbasis multimedia diharapkan dapat efektif serta bermanfaat bagi perusahaan, sehingga perusahaan bisa selangkah lebih maju dikenal oleh masyarakat luas dan menjadi perusahaan unggulan dengan banyak diminati konsumen. Selain itu company profile ini juga dapat berfungsi sebagai symbol kredibilitas dan prestige yang menunjukkan bahwa bidang perusahaan selangkah lebih maju dari kompetitornya dalam menghadapi pasar global.

## 1.2 Rumusan Masalah

Penerapan pemanfaatan teknologi ini ditujukan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan pembangunan media informasi perusahaan, khususnya dalam hal memberikan kontribusi terhadap Jogja English untuk menarik perhatian konsumen demi meningkatkan kualitas penjualan.

Penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang di harapkan maka berikut penulis merumuskan masalah yang akan di pecahkan, yaitu:

“Bagaimana membuat profil company Jogja English sebagai media promosi berbasis multimedia?”

## 1.3 Batasan Masalah

Teknologi aplikasi multimedia memiliki cakupan yang sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya pada masing-masing bidang. Maka dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia agar tidak menyimpang dari permasalahan melalui ruang lingkup yang lebih spesifik yaitu:

1. Aplikasi multimedia yang berupa software interaktif yang akan digunakan sebagai media informasi dan promosi khususnya di Jogja English.
2. Lingkup penelitian dilakukan hanya di Jogja English.
3. Software yang digunakan untuk perancangan Company Profile ini adalah:

1. Adobe Flash.
2. Adobe Photoshop.
3. Adobe Audition.
4. Dan software pendukung lainnya apabila diperlukan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian skripsi yang penulis ajukan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan program strata I jurusan sistem informasi sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
2. Dengan adanya aplikasi multimedia ini akan memberikan kemudahan Jogja English dalam mempromosikan produk perusahaan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Penulis
  - a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapatkan selama berada di perguruan tinggi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - b. Menambah wawasan tentang ilmu multimedia.

## 2. Perusahaan

- a. Dengan adanya aplikasi multimedia ini akan memberikan kemudahan Jogja English dalam mempromosikan produk perusahaan.
- b. Bagi konsumen, memudahkan dalam mendapatkan informasi tentang Jogja English.

### 1.6 Metode Penelitian Data

Dalam penyusunan laporan skripsi ini perlu adanya pengumpulan data-data yang benar, relevan dan terarah sesuai permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

Data yang didapat, diantaranya:

- a. Sejarah umum Jogja English
- b. Visi dan Misi Jogja English
- c. Program Jogja English



d. Contact Jogja English

e. Alamat, denah dan lokasi Jogja English

## 2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Dalam metode ini penulis mengadakan tanya jawab langsung pada pihak Jogja English yang bersangkutan untuk mendapatkan data atau informasi yang dirasa akan dapat menambah kelengkapan penelitian.

## 3. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak perusahaan yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang dibutuhkan.

## 4. Metode Literatur

Suatu metode pengumpulan data didapat dari informasi yang kami peroleh dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan penelitian ini terbagi atas lima bab, yaitu :

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud, tujuan, metode pengumpulan dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori, yaitu menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi – definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang sedang diteliti.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang gambaran umum suatu obyek, analisis sistem dan proses perancangan dalam pembuatan aplikasi multimedia.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang proses pembuatan aplikasi interaktif menggunakan hardware dan software dalam pembuatan aplikasi multimedia ini.

## BAB V PENUTUP

Kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.