

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komputer sekarang ini sangat membantu sekali, terutama sebagai sarana untuk membantu manusia dibidang teknologi informasi. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan dapat memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi, aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup.

Bentuk aplikasi multimedia yang digunakan adalah multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari user dalam mencari informasi. Dengan adanya multimedia, manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih menarik dan tentunya akan lebih jelas. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang pendidikan, pemasaran, publikasi dan lain – lain.

Saat ini, promosi pada Empat R Futsal masih menggunakan media brosur, dan website. Dengan berkembangnya teknologi multimedia, maka kami membuat sebuah media promosi pada tempat futsal dalam bentuk aplikasi *offline*. Karena akhir-akhir ini banyak kompetisi yang melibatkan siswa mulai dari SD,SMP, maupun SMA. Jadi target yang kami tuju adalah sekolah-sekolah mulai dari SD, SMP, dan SMA dengan cara mengirimkan CD interaktif ini ke sekolah.

Dengan begitu sekolah yang tertarik akan bisa langsung memesan dan membuat jadwal latihan secara rutin di lapangan tersebut. Dan bisa menikmati fasilitas-fasilitas yang tersedia salah satunya adalah lapangan futsal yang berstandar nasional. Untuk itu maka penulis merencanakan membuat "*Company Profile Pada Empat R Futsal Sebagai Media Promosi*"

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu "Bagaimana membuat *company profile* berbasis multimedia yang mampu mendukung promosi dan penyampaian informasi yang lebih berkualitas kepada publik?"

## **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing-masing bidang yang berbeda. Dalam hal memfokuskan pembahasan masalah tersebut, agar dalam penyusunan skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penyusun membatasi pada bidang informasi "Empat R Futsal"

1. Pembuatan profil perusahaan berhubungan dengan Empat R Futsal dan manajemennya. Meliputi profil Empat R Futsal, yaitu sejarah singkat, fasilitas, serta informasi lainnya
2. Dapat memberikan informasi yang memiliki nilai komunikatif yang tinggi yang dapat membangkitkan rasa dan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyampaian kepada pengguna aplikasi ini.

3. Dasar pembuatan profil perusahaan ini adalah sebagai pendukung media promosi bagi Empat R Futsal, serta pemberi informasi kepada publik

Dalam perancangan Media Interaktif ini, menggunakan software multimedia Adobe Flash CS3

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Dengan diambilnya pembahasan dengan judul "*Pembuatan Company Profile Pada Empat R Futsal Sebagai Media Promosi Dengan Menggunakan Adobe Flash*" terkandung satu tujuan utama yaitu untuk memudahkan Empat R Futsal dalam mempromosikan tempat futsal tersebut, selain itu terkandung maksud penelitian, yaitu :

1. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang saat ini dikhususkan pada pembuatan sistem multimedia.

Tujuan penelitian, yaitu :

1. Membuat aplikasi media promosi *offline* pada Empat R Futsal.
2. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

## 1.5 Metode penelitian

Melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

### I. Pengumpulan Data

#### A. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada Empat R Futsal.

#### B. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan pada Empat R Futsal.

Wawancara dengan :

1. Pemilik Empat R Futsal
2. Karyawan Empat R Futsal
3. Pengunjung Empat R Futsal

#### C. Metode Kearsipan

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data – data arsip yang telah ada yang berhubungan dengan permasalahan tersebut.

## 2. Mengolah data

Pengolahan data yang telah terkumpul dari hasil pengumpulan data yang nantinya akan di kelompokkan dan di jadikan informasi yang ada di dalam aplikasi yang akan di buat.

## 3. Analisis

Menjelaskan tentang analisis pembuatan Profil Perusahaan yang meliputi, kinerja, informasi, ekonomi pengendalian, efesiensi dan pelayanan.

## 4. Perancangan Sistem

Tahap ini merupakan perancangan model permasalahan yang ada. Pada tahap ini dihasilkan rancangan komponen – komponen pembuatan Media Interkatif dan dihasilkan beberapa rancangan tampilan sistem

## 5. Membuat Program

Setelah semua data di dapat dan di olah maka akan di buat sebuah aplikasi profil perusahaan berbasisi multimedia yang menggunakan Adobe Photoshop CS3 sebagai editor image dan Adobe Flash CS3 Profesional sebagai pembuatan animasi.

Dalam implementasi sistem ada tahapan memproduksi sistem yang artinya dalam memproduksi sistem multimedia melibatkan tiga tahapan yaitu, tahap pra produksi, tahap produksi dan pasca produksi.

## 6. Pengujian Sistem

Meliputi aplikasi dan sistem secara keseluruhan. Apakah Sistem berjalan yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan atau belum. Sehingga aplikasi tersebut benar – benar siap untuk digunakan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini terdapat lima bab, masing – masing diuraikan sebagai berikut:

#### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan

#### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sistem multimedia, teori – teori dasar kegiatan promosi serta software yang digunakan dalam pembuatan media promosi ini.

#### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis sistem, perancangan antarmuka atau tampilan serta perancangan proses.

#### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, penggunaan sistem, dan pemeliharaan sistem

## BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik dan bermanfaat.

## DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang *literature*.

