

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

SBMS Personal Development merupakan lembaga dibawah naungan PT De Flexible Movement yang bergerak di bidang konsultasi manajemen dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM). Metode yang digunakan adalah Metode SBMS (SBMS Method) adalah sebuah prosedur sistematis dengan mensinergikan antara Body, Mind & Soul(Tubuh, Pikiran & Jiwa) yang dirancang secara sistematis dalam upaya untuk peningkatan kesadaran dan pengendalian diri atas Rasa Raga dan Rasa Perasaan untuk mencapai loncatan kesadaran dalam diri seorang individu.

Sehingga tercipta harmonisasi atau keseimbangan antara tubuh, pikiran, dan jiwa, dengan demikian mutu dan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) akan menjadi lebih baik dan berkualitas.

Lembaga SBMS Personal Development saat ini telah menggunakan website dengan alamat [www.deflexiblemovement.com](http://www.deflexiblemovement.com) dan media cetak berupa brosur untuk kepentingan promosi. Website sangat cocok sebagai media promosi online, dengan jangkauan publikasi yang sangat umum dan luas. Sedangkan brosur sebagai media promosi offline, memiliki kelemahan dimana informasi kurang dapat disampaikan secara lengkap.

Menurut Hendi H. pada bukunya yang berjudul "The Magic of Macromedia Director" (2008 : hal 339) menyebutkan untuk promosi yang lebih

pribadi/personal, CD interaktif cocok sebagai media promosi offline (offline maksudnya tidak perlu terhubung ke internet). Kelebihannya adalah kaya unsur multimedia.

Sedangkan menurut Robin dan Linda (2001) "Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video." (Dalam Suyanto, 2005: hal 21)

Pembuatan multimedia CD interaktif sebagai media promosi adalah suatu strategi agar dapat memaksimalkan penyampaian informasi secara lengkap, mudah dipahami dan menjadi lebih menarik, sekaligus dapat menyentuh 3 aspek yang ada dalam diri manusia, yaitu visual, kinestetik, dan auditorial. Kelebihan lainnya adalah bentuk CD yang praktis mempermudah penyampaian saat presentasi kepada tamu kantor, peserta workshop, pelatihan, dan diberikan pada klien sebagai souvenir.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu: Bagaimana membuat media promosi berbasis multimedia yang mampu menampilkan informasi secara lengkap serta mudah dipahami pada lembaga SBMS Personal Development Yogyakarta?

### **1.3 Batasan masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

1. Pemanfaatan multimedia dalam bidang promosi dengan merancang aplikasi CD interaktif.
2. Informasi yang disediakan dalam aplikasi meliputi Profil Lembaga, apa itu Metode SBMS?, informasi produk SBMS, institusi atau perusahaan yang pernah ditangani, gallery foto dan video testimonial.
3. Software yang digunakan dalam merancang tampilan multimedia interaktif ini adalah Adobe Flash CS5 sebagai software utamanya, Adobe Premiere CS5, Adobe Soundbooth CS5, Adobe Photoshop CS5 dan software pendukung lainnya.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Pemanfaatan Media Promosi Berbasis Multimedia untuk memaksimalkan penyampaian informasi secara lengkap dan mudah dipahami yang diolah dalam bentuk CD Interaktif dengan menampilkan gambar, teks, audio, animasi dan video, sehingga menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

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

1. Memperoleh gelar sarjana komputer (S.Kom)
2. Menerapkan ilmu serta teori – teori yang telah diperoleh oleh penulis selama berada di bangku kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikannya pada dunia kerja nantinya.
3. Penyampaian informasi secara offline oleh Lembaga SBMS Personal Development kepada masyarakat luas yang merupakan satu-satunya

lembaga di Indonesia yang menggunakan metode terapi psikologi dengan pendekatan atas faktor Body (Tubuh), Mind (Pikiran), dan Soul (Jiwa) dalam upaya peningkatan mutu dan kualitas Sumber Daya Manusia.

4. Aplikasi dapat digunakan sebagai alat promosi menggunakan teknologi komputer dan disimpan dalam bentuk CD.
5. Aplikasi digunakan secara interaktif oleh user untuk keperluan presentasi tamu kantor, peserta workshop, pelatihan dan diberikan sebagai souvenir untuk klien.

#### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data sebagai bahan penelitian skripsi ini dipergunakan data yang dipercaya kebenarannya, pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode antara lain :

1. Metode observasi / *Observation*

Pengamatan terhadap Lembaga SBMS Personal Development Yogyakarta untuk mendapatkan informasi secara langsung kondisi objek penelitian.

2. Metode Kepustakaan / *Library*

Pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, berupa buku-buku yang relevan dan sumber-sumber dari internet.

### 3. Metode wawancara /Interview

Wawancara pada bagian marketing, para Trainer dan President SBMS untuk memperoleh data yang akurat dan terpercaya untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan sistem yang akan dibuat.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

penyusunan skripsi ini akan dibagi dalam beberapa bab, yaitu :

##### **Bab I : Pendahuluan**

Pada bab ini akan diterangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

##### **Bab II : Landasan Teori**

Pada bab ini akan diuraikan tentang dasar teori yang dipakai dalam penyusunan skripsi.

##### **Bab III : Analisis Dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang akan dibuat, tinjauan umum, identifikasi masalah, analisis kelayakan sebuah sistem serta desain sistem.

##### **Bab IV : Implementasi dan Pembahasan**

Merupakan bab yang membahas proses pra produksi, produksi dan pasca produksi media promosi berbasis multimedia pada Lembaga SBMS Personal Development.

