

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

General Contractor & Supplier merupakan suatu usaha jasa yang bergerak dibidang kontraktor yg telah menjadi perhatian bagi banyak pembangunan di Kal-Tim, ini dibuktikan dengan banyaknya perusahaan yang bekerja sama dengan General Contractor & Supplier dalam pembangunan pembangunan seperti, pertokoan, perkantoran Mall dan sekolah-sekolah yang berada di beberapa kota di Kal-Tim. berbagai media promosi termasuk teknologi pencitraan tentu tidak boleh dilewatkan oleh setiap perusahaan di era teknologi saat ini. Salah satu yang diperlukan perusahaan saat ini adalah profil perusahaan PT. Novita Sakura Mukti. Hal ini dapat digunakan sebagai media informasi juga digunakan untuk membantu dalam kemitraan penawaran, company profile juga bermanfaat dalam meningkatkan kualitas strategi pemasaran masing-masing perusahaan, serta nilai tambah dalam kaitannya dengan proses pembentukan hubungan yang baik dengan berbagai pihak, yang telah terlibat dalam dunia bisnis.

Atas persetujuan perusahaan yang belum memiliki Company Profile dan menginginkan adanya Company Profile perusahaan, itu semua dengan tujuan agar perusahaan dapat melakukan media promosi yang berbeda. Dengan adanya Company Profile perusahaan, maka perusahaan dapat dengan mudah mempromosikan jasa yang di tawarkan oleh perusahaan kepada para investor atau kepada Pemerintah Kota (PEM-KOT) Samarinda.

Pengembangan usaha merupakan salah satu konsentrasi bagi setiap perusahaan. Hal ini tentunya tidak mudah karena mengingat begitu banyak pesaing yang bermunculan, ditambah lagi proses menemui pihak pun bukan suatu hal yang mudah, hal ini dikarenakan kesibukan yang menyulitkan para pengusaha di dalam mengatur waktu untuk langsung bertatap muka ; **A.** Pemasaran yang belum didukung oleh sebuah media interaktif yang berbasis multimedia dalam berhubungan dengan client ; **B.** Belum mempunyai Company Profile dalam media interaktif berbasis multimedia, sehingga mempersulit marketing dalam memperkenalkan PT. Novita Sakura Mukti ke pada calon partner.

Berdasarkan masalah yang diceritakan di atas, dengan ini disimpulkan sebuah judul yaitu, **“PROFIL PERUSAHAAN PT. NOVITA SAKURA MUKTI SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF KEPADA CALON PARTNER”**. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi media informasi dan mempermudah dalam hal penyampaian, mengenalkan, ataupun mempromosikan PT. NOVITA SAKURA MUKTI sebagai salah satu usaha yang menguntungkan bagi penggiat bisnis, dan diharapkan dengan menggunakan MULTIMEDIA Interaktif ini PT. NOVITA SAKURA MUKTI dapat membantu laju pertumbuhan usaha.

Dari masalah yang dijelaskan diatas maka, proposal penawaran kerja sama merupakan jawaban dari masalah diatas, namun proposal harus memiliki daya tarik untuk membantu dalam penyampaian informasi dengan harapan proposal akan diterima dan dipahami dengan baik. Oleh sebab itu, sebaiknya diletakkan unsur multimedia dalam bentuk CD Interaktif di dalamnya karena dapat

menyampaikan informasi dalam bentuk yang mudah dipahami, dengan keindahan *visual* yang bias membuat para *user* lebih nyaman dan cepat dalam menyerap sebuah informasi yang ingin disampaikan. Aplikasi multimedia yang dimaksud dari hal tersebut, diwujudkan dalam bentuk multimedia interaktif.

Multimedia Interaktif merupakan salah satu aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang menggunakan interaksi langsung antara *user*, sehingga media ini banyak diminati. Sedangkan untuk multimedia sendiri merupakan kombinasi teks, grafik, animasi, audio dan gambar yang menjadikan penyampaian informasi lebih menarik. Adanya media interaktif inilah yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi tentang keberadaan PT. NOVITA SAKURA MUKTI dan tentunya akan lebih mudah dalam penyampaian informasi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang Multimedia Interaktif Profil PT. NOVITA SAKURA MUKTI SAMARINDA yang mampu dalam penyampaian media informasi kepada calon partner?
2. Apakah media tersebut dapat meningkatkan citra perusahaan ?

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa multimedia memiliki cakupan yang sangat luas maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan supaya tidak jauh menyimpang dari permasalahan dan topik yang ada.

1. Multimedia interaktif ini hanya akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan keberadaan PT. NOVITA SAKURA MUKTI meliputi profil ( sejarah, visi dan misi), galeri, lokasi, dan informasi lain yang mungkin masih diperlukan.
2. Aplikasi yang digunakan oleh marketing representatif PT. NOVITA SAKURA MUKTI SAMARINDA untuk memperkenalkan cara kerja perusahaan kepada partner.
3. Aplikasi multimedia interaktif ini hanya di jalankan pada platform Windows.
4. Perangkat lunak yang dipakai meliputi Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3

### 1.4 Tujuan Penelitian Sebagai Berikut

1. Membuat media penyampaian informasi yang efektif mengenai keberadaan PT. NOVITA SAKURA MUKTI untuk mempermudah dalam promosi.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian Bagi Perusahaan

1. Membantu pengembangan PT. Novita Sakura Mukti.
2. Memberikan salah satu aplikasi yang dibutuhkan PT. Novita Sakura Mukti.
3. Memperoleh penyelesaian terhadap rumusan masalah yang ada

### 1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian sebagai berikut.

1. Metode Pustaka.  
Metode penelitian yang melakukan tinjauan buku, jurnal dan referensi yang didapat saat kuliah atau dari internet.
2. Metode Kearsipan.  
Metode pengumpulan dengan melihat dokumen yang dimiliki oleh objek penelitian, dengan persetujuan objek penelitian.
3. Metode Observasi.  
Metode penelitian untuk memperoleh informasi penelitian dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian.
4. Metode Wawancara.  
Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada peetugas yang memiliki wewenang terhadap objek penelitian.



### **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematis ke dalam 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

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

Membahas sistem secara umum yang meliputi konsep dasar multimedia, struktur informasi multimedia, dan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

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

Bab ini membahas tentang latar belakang pembuatan multimedia interaktif company profile, analisis kelemahan dan perancangan meliputi perancangan konsep dan interface.

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

Membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi sistem, pengujian sistem, serta pemeliharaan sistem sehingga siap untuk digunakan.

#### **BAB V. PENUTUP**

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

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang digunakan untuk penulisan laporan skripsi ini.

## LAMPIRAN

Berisikan lampiran-lampiran dalam pengerjaan skripsi.

