

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman era globalisasi ini ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang dengan pesat, sehingga tidak menutup kemungkinan akan berpengaruh pada pola kehidupan manusia yang semakin maju. Dengan berkembangnya teknologi saat ini juga memudahkan dalam menyajikan informasi, maka penyajian informasi dengan menggunakan teknologi semakin banyak diminati dibandingkan dengan informasi yang disajikan secara manual. Seiring dengan itu, perkembangan perusahaan jasa di Indonesia juga semakin pesat. Dengan semakin banyaknya bidang usaha sejenis membuat perusahaan harus bergerak lebih agresif agar dapat meningkatkan pertumbuhan pelanggan.

Untuk itu perusahaan harus semakin gencar untuk menarik minat dan perhatian konsumen agar mau bekerja sama. Tidak heran berbagai strategi digunakan untuk memperoleh hasil yang memuaskan. Diantaranya dengan kegiatan promosi. Aplikasi multimedia diharapkan dapat menjadi alat promosi dan memberikan informasi secara tepat dan menarik seperti yang diinginkan sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Begitu juga dengan CV. Mita Sejahtera sebagai salah satu perusahaan di Timika, Papua yang memanfaatkan perkembangan

teknologi informasi untuk memperkenalkan perusahaannya menggunakan fasilitas multimedia.

CV. Mita Sejahtera merupakan perusahaan yang menjalankan usaha-usaha pemborong (kontraktor), laveransir (supplier), dan jasa katering. Namun pada CV. Mita Sejahtera belum tersedia media promosi dan informasi yang berbasis multimedia. Untuk itu maka penulis merencanakan membuat sebuah media promosi dan informasi berbasis multimedia dengan judul "Perancangan Profil Perusahaan sebagai Media Promosi dan Informasi dengan Menggunakan Adobe Flash CS3 pada CV. Mita Sejahtera Timika".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang ada maka dirumuskan masalah yaitu "Bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasikhususnya pada CV. Mita Sejahtera Timika dalam hal penyampaian informasi dan promosinya?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit sesuai dengan fungsi dan penerapannya, maka permasalahan dibatasi pada beberapa tahap yaitu :

1. Penelitian ini dilakukan di CV. Mita Sejahtera. Profil perusahaanan dibuat dengan aplikasi multimedia yang nantinya akan digunakan sebagai media promosi dan informasi kepada pelanggan.
2. Pembuatan profil perusahaan menggunakan software Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshop CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang profil perusahaan menggunakan Adobe Flash CS3 untuk mempermudah dalam mempromosikan jasa CV. Mita Sejahtera khususnya di Papua.
2. Sebagai syarat menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis ajukan sebagai berikut :

- a. Untuk penulis : Dapat mengembangkan diri dalam hal pengembangan aplikasi multimedia.
- b. Untuk Objek : Aplikasi multimedia dapat menyediakan sarana informasi dan menjadi alat promosi yang lebih interaktif dan informatif khususnya bagi CV. Mita Sejahtera Timika.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu :

1. Metode *Observasi*(Pengamatan)

Suatu metode 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 CV. Mita Sejahtera.

2. Metode *Interview* (Wawancara)

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan narasumber. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan dan terkait dengan CV. Mita Sejahtera :

- a. Direktur / penanggung jawab CV. Mita Sejahtera
- b. Manajemen

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 Kearsipan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi dapat terkonsep sesuai dengan urutan dan uraian secara sistematis, maka penyusunan skripsi ini akan disusun secara sistematis sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan berbagai informasi tentang CV. Mita Sejahtera Timika. Selain itu, bab ini juga menguraikan tentang perancangan pembuatan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan membahas implementasi sistem, memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem dan penggunaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.