

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat telah membawa perubahan yang sangat mendasar pada pola pikir manusia sehingga terbentuk sebuah dunia baru, interaksi baru, dan sebuah jaringan bisnis tanpa batas yaitu era globalisasi.

Pada era ini perusahaan maupun usaha kecil menengah dituntut untuk lebih inovatif dalam penyajian informasi maupun strategi pemasaran sehingga mampu menyebabkan konsumen melakukan pembelian produk yang ditawarkan lewat pemasaran. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi multimedia bias memberikan peranan penting dalam penyaluran informasi.

Multimedia telah banyak mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer dengan cara penggabungan media teks, gambar, visual audio, serta animasi yang terintegrasi. Dalam bidang publikasi khususnya, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif, serta lebih menarik dalam penyajiannya. Sudah banyak perusahaan yang menggunakan aplikasi multimedia untuk membuat *profile* perusahaan dan ditampilkan diinternet, yang bertujuan untuk untuk mengiklankan produk-produk yang dijual atau mengenalkan perusahaan sehingga dapat dilihat oleh orang di seluruh dunia.

*ricky gallery* merupakan salah satu perusahaan bergerak dibidang kesenian ukir kayu dan batik tulis yang terletak di Karduluk Pragaan Sumenep Madura. Berdiri pada tahun 1985 *ricky gallery* mampu menjadi satu-satunya perusahaan yang memadukan dua seni yang berbeda yakni batik tulis dan ukir kayu. Semakin tingginya tingkat persaingan dibidang yang sama mendorong *ricky gallery* untuk lebih memperkenalkan diri melalui media presentasi yang lebih digital serta adanya keinginan untuk meningkatkan citra perusahaan menjadi landasan perancangan *company profile* perusahaan yang bersangkutan.

Disamping itu adalah untuk memperbaiki presentasi identitas perusahaan yang sebelumnya masih menggunakan media-media yang bersifat manual. Barupa banner, spanduk, kartu nama yang berimplikasi lemahnya administrasi, pemborosan tenaga, biaya, penyajian yang buruk dan pelayanan yang kurang optimal.

Melihat dari kenyataan di atas diperlukan suatu sarana pengenalan identitas sebuah perusahaan yang mampu memberikan informasi mengenai perusahaan tersebut. Sehingga hadirnya media pengenalan identitas perusahaan (*company Profile*) yang lebih digital dan interaktif dapat menunjang dan memperbaiki kekurangan pada identitas perusahaan *ricky gallery* sebelumnya yang masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu penulis ingin mengembangkan suatu media pengenalan perusahaan yang lebih digital dan interaktif dengan judul "Perancangan *Company Profile* Sebagai Media Pendukung Promosi di *Ricky Gallery* Karduluk Sumenep Madura"

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. Bagaimana membuat *Company Profile* Sebagai Media pendukung promosi di Ricky Gallery karduluk sumenep Madura yang dapat memberikan informasi yang efektif, *update* dan relevan?

## 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu:

- a. Aplikasi multimedia yang berupa CD Interaktif statis yang akan digunakan sebagai media informasi dan promosi khususnya Ricky Gallery.
- b. Bentuk dari aplikasi multimedia adalah Multimedia Interaktif yang didalamnya berisi informasi tentang:
  - Gambaran umum perusahaan ( Sejarah, visi dan misi)
  - Foto dan Alamat Ricky Gallery
  - Foto produk Ricky Gallery
  - Video *profile* Ricky Gallery
- c. *Company profile* ini di bangun dengan menggunakan aplikasi *flash*, *adobe premier pro* sebagai *software* penyambung video dan *corel* sebagai pengeditan *background*

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan *company profile* yang interaktif di Ricky Gallery karduluk sumenep Madura

#### 1.5 Manfaat penelitian

Perancangan *company profile* ini diharapkan dapat memiliki manfaat kepada :

1. Mahasiswa
  - a. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membangun *company profile* yang interaktif.
  - b. Meningkatkan pengetahuan mahasiswa dalam membangun aplikasi dengan menggunakan adobe flash.
2. Perusahaan
  - a. Memudahkan perusahaan untuk mengenalkan identitasnya.
  - b. Memperbaiki dan menutupi media pengenalan perusahaan yang sebelumnya.

#### 1.6 Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi *company profile* adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan

Biasanya tahap ini terdiri dari proses pengajuan proposal penelitian serta izin penelitian

b. Pengumpulan data

Pengumpulan data terdiri dari:

- Observasi mengenai kondisi fisik yang ada di lapangan
- Wawancara kepada pimpinan *Ricky Gallery*
- Pengambilan foto produk dan video produk di *Ricky Gallery*
- Pengambilan video pembuatan produk di *Ricky Gallery*

c. Pengembangan sistem

Pada pengembangan ini terdiri dari tahap:

1. Perencanaan.

Pada tahapan ini akan lebih menekankan kepada mengapa aplikasi *company profile* ini harus dibuat di *ricky gallery*

2. Analisis.

Setelah tahap perencanaan selesai, maka akan diteruskan kepada tahap analisis. Seperti melakukan analisis terhadap aplikasi yang sedang ada / berjalan. Sehingga dapat diketahui apakah aplikasi yang sedang berjalan memiliki masalah atau tidak. Sedangkan hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk perancangan aplikasi yang baru.

3. Perancangan.

Menjelaskan bagaimana aplikasi dirancang untuk memenuhi kebutuhan perusahaan, termasuk fitur yang diinginkan dan operasional secara rinci.

4. Implementasi.



Tahap ini merupakan tahap meletakkan aplikasi supaya siap dioperasikan. Implementasi aplikasi juga merupakan proses mengganti atau meninggalkan aplikasi yang lama dengan mengganti aplikasi yang baru. Untuk menggantikan aplikasi yang lama ke aplikasi yang baru diperlukan suatu pendekatan atau strategi

d. Pengujian.

Pengujian aplikasi di lakukan dengan proses menjalankan aplikasi, jika masih terjadi kesalahan pada aplikasi, maka dilakukan proses pemeriksaan kembali, sehingga menghasilkan perancangan aplikasi yang maksimal.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang komprehensif dan mudah dimengerti mengenai isi penulisan skripsi ini secara umum, maka dapat dilihat dari sistematika penulisan skripsi dibawah ini:

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang terkait dengan permasalahan yang di ambil

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI**

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang dilakukan dalam proses perancangan dan pembuatan aplikasi *company profile* sebagai media pendukung promosi di *Ricky Gallery* karduluk sumenep Madura

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

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat, serta proses pengujian tentang aplikasi yang dibuat apakah sudah dapat mendekati keadaan ideal yang diharapkan berdasarkan keinginan dan kebutuhan perusahaan

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan, saran dan kekurangan, yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program aplikasi selanjutnya.