

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut **Muh Husen Mussahada** dan **Uun Rohanto** dalam bukunya yang berjudul *Membuat Company Profile dengan Adobe Flash*, Presentasi flash saat ini sedang marak digunakan, baik untuk sekedar mempresentasikan diri sendiri, komunitas, Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM), perusahaan dan lain sebagainya. Sebagai salah satu Organisasi di Amikom, Taekwondo harus mempunyai wadah yang tepat untuk menyampaikan informasi yang akurat bagi anggota dan masyarakat umum yang dapat memberikan pengetahuan tentang UKM Taekwondo Amikom secara rinci, efektif dan efisien guna kemajuan UKM Taekwondo Amikom tersebut.

Dari latar belakang masalah tersebut maka akan dibuat sebuah *Profile* untuk Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Taekwondo Amikom Yogyakarta sebagai media informasi dan pengenalan kepada mahasiswa amikom maupun kalangan umum tentang profile (UKM) taekwondo yang akan dibuat secara interaktif. Diharapkan company profile ini dapat bermanfaat bagi UKM taekwondo amikom dan bagi kalangan umum sebagai media informasi yang efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat sebuah profile UKM taekwondo amikom yogyakarta yang dapat digunakan sebagai media informasi.

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi yang disusun ini lebih fokus ke arah yang diharapkan, maka dalam perancangan dan pembuatan Profile UKM Taekwondo amikom sebagai media promosi ini, diberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Informasi yang disajikan berupa profile UKM Taekwondo Amikom yang telah digolongkan kedalam kategori yaitu : Home, Profil, Sejarah, Tujuan, Prestasi, dan Galery. Software yang digunakan dalam pembuatan company profile ini adalah Adobe Flash Profesional CS₅, Adobe Photoshop CS₅ dan CorelDraw X4.
2. Ruang Lingkup Penelitian ini hanya pada sebatas UKM Taekwondo Amikom Yogyakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan program studi Strata I Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk membuat media informasi Profile UKM Taekwondo Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai implementasi dari beberapa ilmu yang sudah didapat selama perkuliahan.

- b. Sebagai pengetahuan baru tentang media promosi yang sederhana, menarik dan interaktif.
 - c. Sebagai peluang untuk mempelajari serta mengulang kembali materi multimedia yang pernah didapat.
2. Bagi UKM Taekwondo
Diharapkan aplikasi ini dapat menjadi media informasi yang efektif yang dapat bermanfaat untuk kemajuan taekwondo sebagai UKM di Amikom Yogyakarta.
 3. Bagi Ilmu Pengetahuan
Diharapkan bisa menambah kepustakaan dibidang ilmu komputer dan teknologi informasi khususnya dalam bidang multimedia sehingga nantinya bisa dijadikan referensi untuk pengembangan berikutnya.
 4. Bagi Masyarakat Umum
Diharapkan aplikasi ini dapat menjadi salah satu referensi media yang dapat digunakan untuk media informasi dan presentasi diri maupun Organisasi dan lainnya.

1.6 Metode Penelitian

1. Pengumpulan Data

Ini merupakan metode atau teknik pengumpulan data melalui observasi atau pengamatan objek secara langsung dengan mengamati kegiatan-kegiatan UKM Taekwondo Amikom guna mendapatkan informasi yang akurat.

2. Interview / Wawancara

Dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan UKM Taekwondo Amikom secara langsung dengan Ketua UKM serta Pengurus UKM ini.

3. Analisis Data (*Swot*)

Pada tahap ini dilakukan melakukan analisis data yang telah diperoleh dari pengumpulan data sebelumnya.

4. Perancangan

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam dalam membuat rancangan interface agar dapat terlihat menarik dan interaktif seperti yang diharapkan.

5. Implementasi

Pengujian design ini dilakukan untuk memastikan apakah design yang dibuat telah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

6. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini sistem yang telah selesai dibangun dievaluasi guna menguji dan menemukan kesalahannya. Hal ini merupakan sesuatu yang umum untuk dilakukan, karena suatu system belum tentu sempurna setelah selesai pembuatannya, sehingga proses evaluasi diperlukan untuk penyempurnaannya. Dalam evaluasi nantinya akan ditemukan bagian-bagian yang harus diperbaiki guna menyamakan permasalahan dan tujuan pembuatannya.

7. Pembuatan Laporan Penelitian

Pada tahap pembuatan laporan penelitian ini maka dibuat naskah rangkuman dari mulai Pendahuluan, Landasan Teori, Analisis dan Perancangan, Implementasi dan Pembahasan serta Kesimpulan dari hasil pembuatan Profile UKM Taekwondo Amikom Yogyakarta ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan skripsi, sistematika penulisan laporan skripsi ini akan dibagi menjadi Lima (5) BAB, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas tentang materi profile serta teori dalam perancangan design atau interface yang akan dibuat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum objek penelitian ,yaitu analisis dan perancangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang bagaimana profile ini akan digunakan atau fungsinya serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, mulai dari tahap analisa desain, implementasi desain serta hasil testing implementasinya.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup akan memuat kesimpulan yang merupakan rangkuman dari analisis kinerja aplikasi yang telah dikerjakan sebelumnya. Sedangkan saran berisi tentang saran-saran yang diperlu diperhatikan berdasar keterbatasan yang ditemukan dan pendapat-pendapat yang dibuat selama pengembangan guna mendapatkan hasil yang baik untuk pengembangan media promosi ini lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

