

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

“Teknologi informasi merupakan teknologi yang menghubungkan antara komputasi dan komunikasi untuk melakukan tugas-tugas informasi sehingga arus informasi dapat berjalan dengan baik. Teknologi informasi berkembang pesat di berbagai aspek kehidupan mulai dari personal hingga instansi. Dalam instansi negeri maupun swasta, teknologi informasi sangat dibutuhkan dalam optimalisasi segala proses yang berkaitan dengan pengenalan dan pemberitahuan suatu instansi ataupun *product* ke masyarakat. Salah satu bentuk pengoptimalan tersebut adalah dengan menggunakan *Company Profile*”. (Shirojuzzaman A, 2014)

Company Profile merupakan penjelasan mengenai perusahaan / instansi termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat *corporate value* serta *product value* serta keunggulan perusahaan / instansi dibandingkan pesaing berdasarkan kedua *value* diatas. Penyajian *company profile* dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya dengan menggunakan *movie*, *slide*, *only sound*, dan aplikasi interaktif. Penggunaan *company profile* sudah di implementasikan di DIII – Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret berupa video *movie* seputar DIII – Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret Surakarta, namun bila dilihat dari perkembangan yang ada kini mulai terlihat bahwa aplikasi interaktif mulai mendominasi pembuatan *company profile* dibandingkan dengan alternatif lain yaitu *movie*, *slide*, dan *only sound*.

Selain penggunaan yang sudah mulai ditinggalkan *company profile* yang ada sebelumnya terdapat beberapa kendala diantaranya : pada *movie company profile* pengguna tidak dapat secara leluasa memilih *content – content* yang ingin dilihat, pengguna akan terkendala oleh masalah waktu karena untuk melihat *content* tertentu pengguna harus menunggu *movie* tersebut hingga menampilkan *content* yang pengguna inginkan, serta masih terdapat beberapa kekurangan lain yang terdapat pada penggunaan *movie company profile*.

Dari masalah yang telah diuraikan di atas, menjadi motivasi dalam penelitian ini untuk merancang *company profile* DIII – Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret Surakarta yang berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN METODE 3D *VIRTUAL REALITY GALLERY* DIII – TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS SEBELAS MARET”. Sehingga diharapkan dengan adanya rancangan *company profile* ini dapat memberikan informasi mengenai berbagai macam *content* yang ada dan juga sisi user interaktif yang membuat pengguna tidak merasa bosan untuk melihat *content* dalam aplikasi ini nantinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas dapat dirumuskan masalah yang terjadi adalah : Bagaimana membuat perancangan *company profile* dengan menggunakan teknik 3D *virtual reality gallery* DIII–Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret ?

1.3 Batasan Masalah

Agar lebih terfokus dan tidak melebar, maka pokok bahasan dibatasi pada :

1. Membahas konten-konten *company profile* dari DIII – Teknik Informatika yang diantaranya menjelaskan tentang gambaran singkat mengenai Fasilitas, Informasi Akademik, *Video Profile* serta prestasi-prestasi yang pernah diraih oleh DIII – Teknik Informatika.
2. Membahas perancangan *company profile* DIII – Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret
3. Membahas pengimplementasian *company profile* DIII – Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Dibuatnya aplikasi *Company Profile* DIII – Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret.
2. Dapat di aplikasikannya aplikasi *Company Profile* DIII – Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah dapat digunakan sebagai sarana publikasi DIII - Teknik Informatika ke masyarakat luas, sehingga masyarakat kini tahu apa saja yang terdapat di DIII - Teknik Informatika.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan Skripsi adalah :

1. Metode Observasi

“Observasi adalah pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung kepada suatu obyek yang diteliti” (Gorys Keraf, 2001:162). Dalam metode ini, dilakukan pengamatan secara langsung pada dokumen atau catatan yang ada di DIII - Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret Surakarta.

2. Metode wawancara atau interview

“Wawancara adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada seorang informan atau seorang autoritas (seorang ahli/yang berwenang dalam suatu masalah)”(Gorys Keraf, 2001:161). Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang lengkap dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung dari pihak atau orang yang dapat dipercaya untuk menjadi sumber yang benar dalam memperoleh data yang berhubungan dengan DIII - Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret Surakarta.

3. Metode Study Pustaka

“Studi Pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi melalui buku-buku, koran majalah dan literature lainnya” (Gorys Keraf, 2001:166). Pengumpulan data dengan melalui studi pustaka adalah dengan cara memanfaatkan sumber bacaan yang

ada hubungan dengan obyek untuk memperoleh kesimpulan dengan menempatkan kesimpulan tersebut untuk merumuskan suatu pendapat baru yang karenanya lebih menekankan pengutipan-pengutipan untuk memperkuat uraian.

4. Metode Data Dokumentasi

Dokumen-dokumen yang ada dipelajari untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini. Dokumen itu merupakan laporan dan atau berbagai artikel dari majalah, koran, jurnal atau internet yang berkaitan dengan topic penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan Skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah yang menjelaskan tentang pentingnya penelitian yang dilakukan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penilitan, manfaat penelitian, metodologi yang digunakan selama penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan laporan penelitian ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang semua teori yang berkaitan dengan pengertian-pengertian, konsep-konsep dasar, berbagai hal yang berhubungan dengan permasalahan penelitian dan perangkat lunak yang dipergunakan.

BAB III : ANALISI DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas tentang tinjauan umum, analisis sistem maupun uraian lebih lanjut mengenai perancangan sistem dalam pembuatan aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tahap-tahap implementasi dan pembahasan yang merupakan tindak lanjut dalam pembuatan dan pemasangan sistem baru yang akan digunakan, sesuai dengan desain sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Pada Bab ini akan menguraikan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil pembahasan pada bab-bab sebelumnya serta saran yang akan disampaikan kepada instansi terkait dalam hal ini DIII - Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret Surakarta.