

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dijaman yang semakin modern, teknologi semakin membantu manusia dalam berbagai bidang untuk mencapai hasil yang maksimal , salah satunya adalah peranan media komputer dengan berbagai software aplikasinya untuk membantu penyampaian suatu informasi. Informasi merupakan suatu sumber daya yang penting dan dibutuhkan di dalam pengelolaan bisnis .Hampir semua pekerjaan dapat di bantu dengan teknologi yang diciptakan oleh manusia , sehingga manusia dapat mempunyai daya guna dan tepat guna yang mampu mendorong kemajuan suatu bidang usaha.

Kemajuan teknologi itu salah satunya dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan menarik . Aplikasi multimedia dapat digunakan untuk mempromosikan suatu instansi , dimana data-data yang disusun dapat berupa text, gambar, animasi, bahkan dapat di perlengkap dengan suara. Selain itu, dengan aplikasi multimedia suatu instansi atau produk juga bisa dipromosikan melalui sebuah iklan yang menarik. Masyarakat juga lebih mudah dalam mengenal suatu instansi atau produk yang ditawarkan tersebut. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia, penyajian informasi yang dihasilkan lebih mudah dan diterima dengan baik oleh masyarakat.

Hidayah Technology Computer terletak di kota Barabai , kalimantan selatan . Toko ini menjual komputer baik laptop ataupun jasa perakitan *Personal Computer (PC)* dan juga Menjual aksesoris Komputer serta membuka pelayanan jasa servis Komputer baik laptop ataupun PC. Dalam penyampaian informasi dan katalog barang masih menggunakan brosur dan Poster, jadi pembeli harus bertanya terlebih dahulu kepada karyawan jika ingin mencari informasi detail barang yang di jual . Mungkin jika hanya ada 1 sampai 3 pelanggan ini masih di bilang efektif tapi kalau pembeli datang sebanyak 10 orang secara bersamaan sedangkan karyawan yang bertugas untuk melayani pembeli hanya 3 orang pasti cara tersebut tidak efektif , serta masih kurangnya masyarakat di kota tersebut mengenal Toko *Hidayah Technology computer* ,oleh karena itu perlu adanya terobosan baru dalam bidang pemasarannya , multimedia sebagai sarana informasi merupakan salah satu cara media yang tepat dalam penyampaian informasi tentang *Hidayah Technology Computer* , salah satu contohnya adalah dengan cara *Company profile* dan iklan berbasis multimedia. Karena pada jaman sekarang orang lebih tertarik sajian informasi yang memiliki unsur-unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi dan suara, dari pada brosur yang unsurnya hanya terdiri dari teks dan gambar.

Jadi dengan demikian penulis berencana akan merancang sebuah profil interaktif yang bertujuan untuk mempromosikan produk dan toko *Hidayah Technology Computer* yang dimana aplikasi ini di tujukan untuk para pengunjung atau konsumen dari *Hidayah Technology Computer*. Dari latar belakang di atas maka penulis akan membuat skripsi yang berjudul "Pembuatan

Company Profile Hidayah Technology Computer Untuk Media Promosi berbasis multimedia”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat di rumuskan suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana membuat company profile untuk Toko Hidayah *Technology Computer* sebagai media informasi dan promosi produk ?”

1.3 Batasan Masalah

Agar penilitain tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka perlu batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1.3.1 Penelitian hanya di lakukan di Toko Hidayah *Technology Computer*

1.3.2 Informasi yang di sajikan :

1. Profile toko hidayah komputer
2. Informasi detail produk yang ditawarkan
3. Lokasi toko Hidayah *Technology Computer*

1.3.3 Dalam perancangan media interaktif ini , menggunakan Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3, Corel Draw X5 ,Adobe Dreamweaver CS3 dan Xampp.

1.3.4 Format media yang dibuat adalah berupa kios informasi yang dapat diakses oleh para konsumen.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu diuraikan maksud dan tujuan penelitian seperti berikut :

1.4.1 Maksud Penelitian :

1. Untuk membuat *Company Profile* untuk toko Hidayah *Technology Computer* untuk informasi para konsumen.
2. Memperkenalkan kepada masyarakat luas mengenai toko Hidayah *Technology Computer*.
3. Memberikan informasi mengenai produk yang ditawarkan di toko Hidayah *Technology Computer*.

1.4.2 Tujuan Penelitian :

1. Tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi beberapa faktor antara lain sebagai berikut :

1.5.1 Faktor Internal

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang di dapat selama berada di perguruan tinggi STMIK AMIKOM Yogyakarta .
2. Menerapkan secara langsung teori-teori dan ilmu yang di peroleh dari kampus.
3. Menambah wawasan tentang penggunaan software multimedia.

1.5.2 Faktor Eksternal

1. Sebagai alternatif dalam menyampaikan suatu informasi dan sarana promosi berbasis multimedia untuk toko *Hidayah Teknologi Computer*.
2. Sebagai contoh media informasi dalam bentuk aplikasi multimedia yang ditujukan untuk masyarakat luas .

1.6 Metode Penelitian

Jenis data yang di gunakan data primer , data primer adalah data yang di peroleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama).

1.6.1 Metode Pengumpulan Data :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteiti serta pencatatan secara sistematis.

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden.

3. Studi Pustaka

Pengambilan data dari buku-buku tentang *software* yang akan dipakai dengan maksud agar mendapat penjelasan yang lebih baik tentang *software* yang akan dipakai.

1.6.2 Metode Analisis Sistem

Untuk menilai apakah sistem yang dibuat layak di gunakan atau tidak. Berikut metode-metode analisis yang di gunakan sebagai berikut :

1. Analisis PIECES
2. Analisis kebutuhan sistem
3. Analisis kelayakan sistem

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Tahap-tahap dalam perancangan sistem adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah
2. Merancang konsep
3. Merancang isi
4. Merancang naskah
5. Memproduksi sistem

1.6.4 Metode Testing

Untuk menilai sejauh mana sistem dapat berjalan dengan cara memasukkan data sampel, kemudian dilihat , apakah hasilnya sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini diartikan untuk bagaimana tata cara dalam penulisan skripsi yang penulis buat ini, di antaranya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori, yaitu menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang sedang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis masalah, perancangan aplikasi, dan rancangan antarmuka atau *interface* yang akan ditampilkan pada aplikasi yang dibuat.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisikan tentang proses pembuatan aplikasi interaktif menggunakan hardware dan *software* dalam pembuatan aplikasi multimedia ini.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

1.8 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

No.	Kegiatan	September 2014				Oktober 2014				November 2014			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Pengumpulan Data		■										
2.	Penulisan Laporan			■	■	■	■	■	■	■	■	■	
3.	Asistensi Bab I				■								
4.	Asistensi Bab II					■							
5.	Asistensi Bab III						■						
6.	Rancang Bangun Program							■	■	■	■	■	
7.	Uji Coba Program											■	
8.	Asistensi Bab IV									■	■		
9.	Asistensi Bab V											■	
10.	Implementasi Program												■
11.	Penulisan Akhir Laporan												■