

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era Globalisasi ini perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sehingga mempengaruhi semua pekerjaan yang telah diciptakan oleh manusia, saat ini Komputer menjadi salah satu teknologi yang sebagian besar menemani kehidupan manusia.

Dalam era modern ini teknologi semakin berkembang pesat dengan sumberdaya manusia yang terus meningkat. Dengan demikian maka kebutuhan informasi akan semakin banyak, sehingga dalam penyampaian dan penyebaran informasi dengan menggunakan teknologi akan semakin diminati. Tidak salah lagi informasi memegang peranan penting bagi kemajuan suatu bidang. Informasi yang dimiliki atau didapat oleh suatu perusahaan bisa jadi digunakan oleh perusahaan itu sendiri untuk lebih mengembangkan perusahaannya atau bisa pula digunakan untuk membantu pihak lain atau perusahaan lain untuk mengetahui informasi tersebut. Agar informasi tersebut berguna, informasi yang didapat harus dikumpulkan terlebih dahulu, kemudian dikelola dan diolah untuk menghasilkan informasi akhir yang bernilai bagi manusia. Inilah yang melatar belakangi munculnya sistem informasi yang dirancang untuk mempermudah pekerjaan user dan semua pihak yang membutuhkan informasi tersebut.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam

suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi software yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software yang mampu menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video, yang mudah dimengerti oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara tepat dan menarik sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Hmvee Denim Company merupakan salah satu Perusahaan yang bergerak di bidang Clothing tepatnya Celana Jeans yang memiliki office di Jl. Nitipuran No. 306 Ngestiharjo Kasihan Bantul Yogyakarta sejak pertengahan tahun 2012. Baru sekitar 2.5 tahun Hmvee Denim berdiri dan tergolong clothing yang masih baru di kota Yogyakarta. Namun ketika berdirinya perusahaan telah banyak bermunculan perusahaan clothing yang sudah lebih dahulu ada, sehingga Hmvee Denim diharapkan mampu muncul kepermukaan dan bersaing dengan clothing-clothing yang lain. Maka dapat disimpulkan bahwa Hmvee Denim membutuhkan sebuah media promosi untuk mengenalkan produk clothingnya. Hmvee Denim Company sendiri belum tersedia media informasi dan promosi berbasis multimedia. Untuk itu maka penulis ingin merancang suatu aplikasi dan mewujudkannya berupa profil perusahaan berbasis multimedia sebagai media promosi pada Hmvee Denim Company. Dengan apa yang penulis ingin buat dalam pembuatan skripsi, penulis memberi judul skripsi "Pembuatan Profil Company Hmvee Denim Sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia." Dengan adanya aplikasi yang menyampaikan sebuah informasi dengan tetap

memperhatikan aspek fasilitas berbasis multimedia diharapkan dapat efektif serta bermanfaat bagi perusahaan, sehingga perusahaan bisa selangkah lebih maju dikenal oleh masyarakat luas dan menjadi perusahaan unggulan dengan banyak diminati konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Penerapan pemanfaatan teknologi ini ditujukan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan pembangunan media informasi perusahaan, khususnya dalam hal memberikan kontribusi terhadap Hmvee Denim untuk menarik perhatian konsumen demi meningkatkan kualitas penjualan.

Penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang di harapkan maka berikut penulis merumuskan masalah yang akan di pecahkan, yaitu:

“Bagaimana membuat profil company Hmvee Denim sebagai media promosi berbasis multimedia?”

1.3 Batasan Masalah

Teknologi aplikasi multimedia memiliki cakupan yang sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya pada masing-masing bidang. Maka dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia agar tidak menyimpang dari permasalahan melalui ruang lingkup yang lebih spesifik yaitu:

1. Aplikasi multimedia yang berupa software interaktif yang akan digunakan sebagai media informasi dan promosi khususnya Hmvee Denim Company.
2. Lingkup penelitian dilakukan hanya di Hmvee Denim Company.

3. Software yang digunakan untuk perancangan Company Profile ini adalah:

1. Adobe Flash
2. Adobe Photoshop
3. Adobe Audition

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi yang penulis ajukan ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan terwujudnya aplikasi multimedia ini, mampu meningkatkan grafik kenaikan dalam penjualan produk Hmvee Denim.
2. Dengan adanya aplikasi multimedia ini akan memberikan kemudahan Hmvee Denim Company dalam mempromosikan produk perusahaan.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Penulis
 - a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapatkan selama berada di perguruan tinggi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Menambah wawasan tentang ilmu multimedia.
2. Perusahaan
 - a. Dengan adanya aplikasi multimedia ini akan memberikan kemudahan Hmvee Denim Company dalam mempromosikan produk perusahaan.
 - b. Dengan terwujudnya aplikasi multimedia ini, mampu meningkatkan grafik kenaikan dalam penjualan produk Hmvee Denim.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan skripsi ini perlu adanya pengumpulan data-data yang benar, relevan dan terarah sesuai permasalahannya yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

Data yang didapat, diantaranya:

- a. Sejarah umum Hmvee Denim Company
- b. Struktur Organisasi
- c. Visi dan Misi Perusahaan
- d. Alamat Hmvee Denim Company
- e. Denah Hmvee Denim Company
- f. Lokasi Hmvee Denim Company

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan, diantaranya wawancara dengan :

- a. Pemilik atau Owner Hmvee Denim.
- b. Pegawai Hmvee Denim.

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 Literatur

Suatu metode pengumpulan data didapat dari informasi yang kami peroleh dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud, tujuan, metode pengumpulan 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 SISTEM

Bab ini berisikan tentang gambaran umum suatu obyek, analisis sistem dan proses perancangan dalam pembuatan aplikasi multimedia.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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.

DAFTAR PUSTAKA

