

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu alat yang sangat penting untuk menunjang pembangunan nasional suatu bangsa. Semakin cepat ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pada suatu negara, maka akan semakin cepat pula negara tersebut mengalami kemajuan, begitu pula sebaliknya yang berdampak pada perkembangan bidang ekonomi, sosial dan budaya.

Dengan urutan di atas tidaklah berlebihan bila diambil analoginya untuk menyoroti kemajuan teknologi untuk menciptakan hal yang baru dalam dunia komputerisasi, dimana setiap kegiatan apapun selalu melibatkan yang namanya komputer. Dan komputer merupakan alat vital yang penting dalam kehidupan sekarang ini, salah satunya adalah tentang sistem informasi sebagai media promosi.

Begitu juga dengan Simoeh Car Leather sebagai salah satu perusahaan spesialisasi pembuatan dan pemasangan *interior* mobil di Yogyakarta. Sehingga sebuah *company profile* Simoeh Car Leather di perlukan untuk memperkenalkan *Advertising* tersebut kepada masyarakat agar informasi yang akurat dan relevan dapat tersampaikan.

Pada saat ini sistem informasi yang digunakan untuk *company profile* Simoeh Car Leather masih menggunakan media, brosur, maupun pameran pameran yang diadakan beberapa kali dalam setahun, namun alangkah baiknya jika informasi dikemas lebih interaktif dan menarik untuk menyampaikan sumber daya yang penting yaitu informasi.

Bertitik tolak dari latar belakang tersebut maka mendorong penulis untuk menyelesaikan perancangan sistem informasi, sebagai bahan skripsi dengan judul: "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI CD INTERAKTIF COMPANY PROFILE SIMOEH CAR LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan bagaimana membuat multimedia interaktif *Company Profile* Simoeh Car Leather, sebagai media informasi, promosi, dan presentasi agar informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan jelas dan menarik ?.

### **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 :

1. Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini dibatasi pada peluang penggunaan media informasi yang belum digunakan oleh perusahaan sebagai media promosi. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada masalah perancangan dan implementasi CD

interaktif *company profile* menggunakan media *adobe flash* sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas media informasi di Simoeh Car Leather.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Membuat Aplikasi Multimedia Interaktif untuk mempermudah dalam mempromosikan dan menyampaikan materi presentasi produk Simoeh Car Leather.
2. Menerapkan ilmu dan teori teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktik guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi.
3. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA I pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
4. Menerapkan memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan penyajian informasi melalui multimedia dalam bentuk CD interaktif.
5. Menghasilkan hal yang bermanfaat agar Simoeh Car Leather lebih berkembang.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat bagi penulis yaitu:

1. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan.

2. Memperdalam ilmu pengetahuan yang selama ini didapat pada bangku kuliah, Sehingga apa yang penulis lakukan dapat bermanfaat bagi orang lain.

#### 1.5.2 Manfaat bagi pembaca yaitu:

1. Adanya skripsi ini dapat membantu pembaca untuk memanfaatkan aplikasi yang ada.
2. Dapat membuat lebih baik dari sistem informasi yang ada sebelumnya.

#### 1.5.3 Manfaat bagi Simoeh Car Leather yaitu:

1. Dengan adanya skripsi yang telah dibuat ini diharapkan dapat mempermudah kinerja Simoeh Car Leather dalam proses penyampaian promosi dan presentasi layanan secara terkomputerisasi menjadi semakin efisien dan efektif.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis antara lain:

#### a. Observasi

Pengumpulan data atau fakta dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan langsung di tempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis.

#### b. Wawancara (*Interview*)

Pada metode ini penulis melakukan wawancara secara langsung kepada pihak Simoeh Car Leather. Mengenai objek yang diteliti.

#### c. Kearsipan (*Documentation*)

Mengumpulkan data yang diperlukan dari arsip atau dokumen yang sudah ada dari Simoeh Car Leather.

d. **Kepustakaan (*Library*)**

Mengumpulkan data dengan membaca buku *literature* dan sumber informasi lain yang ada hubungan dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

### **1.7 Sistematika Penulisan Laporan**

Sistematika penulisan laporan ini guna mempermudah serta memperlancar pemahaman serta pembahasan dalam memahami alur perancangan Multimedia Interaktif, maka pembahasan ini akan dibagi menjadi atas 5 bab, yaitu:

#### **BAB I Pendahuluan**

Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

#### **BAB II Landasan Teori**

Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

**BAB III Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini berisi antara lain: identifikasi masalah, analisis sistem, biaya dan manfaat, dan perancangan sistem.

**BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini merupakan Memproduksi sistem dan paparan implementasi.

**BAB V Penutup**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang akan di berikan oleh pembuat karya, serta merupakan penutup dari pembuatan skripsi.

**1.8 Rencana Keglatan**

Secara garis besar pekerjaan perancangan "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI CD INTERAKTIF COMPANY PROFILE SIMOEH CAR LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI " terdiri dari tahapan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

No.	Waktu Kegiatan	Bulan		
		Agustus 2013	Septem ber	Oktober 2013
1	Analisis			
2	Pengumpulan data			
3	Design dan rancangan sistem			
4	Pembuatan Aplikasi			
5	Penyusunan laporan			