

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman saat ini membuat persaingan di dunia usaha menjadi sangat ketat, namun juga diimbangi dengan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat, sehingga dapat membantu dan menunjang kinerja masyarakat dalam berbagai bidang. Salah satu teknologi informasi yang sering digunakan oleh pelaku bisnis dewasa ini adalah multimedia.

Multimedia merupakan gabungan dari 5 elemen, yaitu suara, gambar, teks, video dan animasi dengan menggunakan komputer untuk mengolah elemen tersebut sehingga menjadi satu sarana teknologi informasi yang menarik, salah satu contoh dari teknologi informasi berbasis multimedia adalah *company profile* yang saat ini banyak digunakan oleh beberapa perusahaan sebagai alat untuk mengelola data dan sarana penyampaian informasi sebagai promosi, biasanya *company profile* dirancang dengan menarik dan berkualitas karena akan mempermudah dalam pengelolaan informasi serta mempengaruhi citra perusahaan dimata konsumen.

Sampai saat ini, masih banyak perusahaan yang masih belum menggunakan *company profile*, salah satunya adalah Bodhi Pro (Bodhicitta Product) yang bergerak dalam bidang produksi dan distribusi barang. Berdiri sejak tahun 1995 sampai sekarang usaha Bodhi Pro semakin berkembang hingga ke luar daerah Yogyakarta, namun dalam perjalanan usaha Bodhi Pro mengalami hambatan,

diantaranya adalah pengelolaan data atau informasi serta penyampaian informasi tentang Bodhi Pro dan produk-produk yang dijual.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, penulis mengadakan penelitian pada “Bodhi Pro Yogyakarta” dan berusaha merancang salah satu media untuk pengelolaan data dan informasi tentang Bodhi Pro yang baik bagi perusahaan, yang diharapkan dapat mempermudah perusahaan dalam pengelolaan data serta informasi perusahaan selain itu juga sebagai pencitraan perusahaan dan memudahkan setiap konsumen dalam memilih produk yang ingin dipesan. Adapun judul penelitian yang dibuat oleh penulis adalah “Perancangan Company Profile Bodhi Pro Yogyakarta menggunakan Adobe Flash CS6”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut,

Bagaimana merancang dan membuat *company profile* pada Bodhi Pro Yogyakarta dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa suatu produk berbasis multimedia memiliki cakupan yang sangat luas, maka agar penelitian menjadi lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan.

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Pembuatan *company profile* berhubungan dengan Bodhi Pro Yogyakarta, meliputi sejarah berdirinya, perkembangan, tujuan perusahaan, galeri produk, kontak perusahaan.
2. Penulis tidak membahas tentang cara pengorderan barang dan perhitungan ekonomi.
3. Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS6 sebagai software utama, dan software pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membuat *company profile* Bodhi Pro Yogyakarta.
2. Memberikan hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu menghasilkan sebuah produk multimedia dalam bentuk *company profile* pada Bodhi Pro Yogyakarta untuk membantu dalam pengelolaan data dan informasi.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti kuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
4. Sebagai syarat lulus untuk menyelesaikan pendidikan strata I (S1) di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Setelah menyelesaikan penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan bagi penulis tentang produk yang berkaitan dengan

multimedia yang nantinya juga akan menambah bekal dan pengalaman penulis untuk terjun ke dunia kerja.

2. Mengenalkan suatu produk multimedia pada Bodhi Pro Yogyakarta yang akan membantu dalam pengelolaan data dan informasi tentang Bodhi Pro Yogyakarta serta penyebaran informasi dan pengenalan produk-produk yang dihasilkan (dijual).
3. Sebagai penunjang untuk menambah pengetahuan dan juga menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang akan mengerjakan tugas yang berhubungan dengan pembuatan *company profil* berbasis *Adobe Flash*.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan laporan skripsi ini, ada beberapa metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi-informasi mengenai obyek penelitian yaitu :

1. Metode Observasi (Pengamatan Langsung)

Metode observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.

2. Metode Wawancara (*interview*)

Merupakan teknik pengumpulan data secara bertatap muka langsung antara penulis dan pihak yang terlibat sebagai sumber, dengan mengajukan pertanyaan dan merekam jawabannya untuk dianalisis.

3. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data-data yang dianggap penting dan berkaitan dengan *company profile*, buku dan artikel lainnya yang mendukung penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bagian bab, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Diawali dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Dilanjutkan dengan penguraian teori-teori yang digunakan sebagai dasar pembahasan penulisan dan pembuatan skripsi ini, serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dilengkapi tentang penguraian analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Melakukan pemaparan hasil dari tahapan penelitian, meliputi tahap analisis, desain, hasil *testing* dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Membahas tentang hasil yang dapat disimpulkan dari perancangan *company profile* dan saran yang berguna.

