

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era globalisasi ini memberikan dampak yang luas bagi perkembangan infrastruktur yang mendukungnya. Era globalisasi ini, akan mendukung berkembangnya teknologi informasi. Seperti informasi berbasis Multimedia. Dengan dukungan teknologi informasi dan infrastruktur tersebut, banyak hal yang dapat digunakan sebagai media informasi, contohnya Media Informasi CD (Compact Disc) Interaktif Company Profil yang di manfaatkan oleh perusahaan, organisasi dan instansi tertentu untuk media promosi penyampaian informasi dan pemasaran. Dalam suatu perusahaan, organisasi, atau instansi, informasi merupakan hal yang sangat penting dalam pengambilan keputusan. Metode penyampaian informasi juga menjadi salah satu penentu baik buruknya suatu informasi atau mutu suatu informasi yang disajikan. Informasi yang baik adalah informasi yang akurat, cepat, dan terbaru (*up-to-date*).

Organisasi Kerabat Kotak Purworejo adalah sebuah organisasi pecinta musik, grupband yang bernama Kotak. Dalam memajukan organisasi, maka dibutuhkan sebuah informasi yang dapat disampaikan kepada sesama pecinta musik khususnya grubband kotak. Salah satu fasilitas pendukung peningkatan informasi tersebut adalah media informasi. Ada berbagai macam jenis media informasi. Mulai dari media cetak maupun Elektronik. Dalam kaitannya di

pengembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka media Elektronik adalah solusinya, dalam hal ini media Elektronik tersebut adalah CD Interaktif Company Profil. Dengan pengembangan sebuah CD Interaktif akan dapat mempermudah memberikan informasi terhadap masyarakat pecinta musik kotak purworejo dan masyarakat pecinta kotak.

Dari uraian tersebut, maka guna mendukung penyusunan laporan skripsi sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penyediaan sebuah informasi harus benar-benar diperhatikan, karena kemudahan dalam mendapatkan informasi dapat memberikan citra yang baik pada sebuah lembaga. Maka judul dari skripsi ini adalah **"PEMBUATAN PROFIL ORGANISASI KERABAT KOTAK PURWOREJO BERBASIS FLASH SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI"**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diperoleh pokok permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Bagaimana cara pembuatan CD Interaktif Company Profil ?
2. Bagaimana membuat suatu *aplikasi media promosi dan informasi* berupa CD Interaktif ini dapat dikenal seluruh pecinta musik kotak maupun masyarakat?
3. Bagaimana membuat informasi yang mengenai tentang musik kotak dan informasi mengenai tempat wisata khususnya di kota Purworejo?

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya permasalahan yang ada pada Organisasi Kerabat Kotak Purworejo, Purworejo dan agar tidak terjadi penyimpangan dari pokok masalah yang diteliti serta dapat mencapai sasaran, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti antara lain :

1. meliputi kebutuhan informasi berupa penyampaian informasi mengenai profil organisasi.
2. Kegiatan Organisasi, pengumuman, serta informasi wisata yang ada di kota purworejo dan yang berhubungan dengan Organisasi Kerabat Kotak Purworejo, Kota Purworejo.

Dalam membangun CD interaktif untuk Organisasi Kerabat Kotak Purworejo nantinya, penulis menggunakan beberapa perangkat lunak antara lain :

1. Adobe flash CS3 Profesional sebagai media utama pembuatan CD Interaktif,
2. Adobe Photoshop sebagai editor gambar,
3. serta FormatFactory sebagai editor video.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu yang dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata, dengan harapan ilmu yang diperoleh bisa bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata
2. Memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana bagi jenjang Strata-I

Sedangkan yang menjadi tujuan dari penelitian adalah :

1. Sebagai media untuk mendukung penyampaian informasi tentang Kerabat Kotak Purworejo, Purworrejo kepada masyarakat luas.

1.5 Metode Penelitian

Pelaksanaan penelitian ditunjukan untuk memberikan kemudahan pemahaman terhadap system yang berjalan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data – data yang dibutuhkan.

Adapun metode yang dipakai dalam pelaksanaan penelitian adalah :

1. Metode Observasi

Merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan oleh personal pada objek penelitian yang akan diteliti.

2. Metode Wawancara

Mengadakan Tanya jawab secara langsung terhadap pihak – pihak yang berkepentingan dengan organisasi dalam pencarian informasi mengenai penelitian objek atau pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengajukan pertanyaan – pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

3. Metode Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan buku – buku atau literature yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

1.6 Sistematika Penelitian

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

1. BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

2. BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini, membahas mengenai teori utama seperti tentang multimedia, Adobe flash CS3 Profesional, Adobe Photoshop dan beberapa teori pendukung lainnya untuk melengkapi penjelasan penulisan Tugas Akhir ini.

3. BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini, membahas mengenai penganalisaan perancangan company profil yang dibuat.

4. BAB IV. IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi dari rancangan system yang telah dibuat.

5. BAB V. PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran.