

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dari hasil wawancara dengan Direktur CV. REMAJA yaitu Bapak Naziruddin, informasi yang saya dapat bahwa, CV. REMAJA sendiri merupakan suatu perusahaan persekutuan komanditer yang bergerak dibidang pengadaan barang dan jasa yang lebih mengedepankan manajemen baik disetiap lini untuk menunjang pengembangan cabang dikemudian hari, perusahaan ini juga menjual barang – barang dan jasa seperti alat tulis kantor, alat – alat olahraga, percetakan, konveksi, *moubeler*, *catering*, bibit pertanian, pupuk, peternakan, dan perikanan yang sesuai dengan Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP).

Didalam menjalankan bisnisnya CV. Remaja mengalami beberapa kesulitan, yang diantaranya :

- a. Pemasaran yang belum didukung oleh sebuah media interaktif yang berbasis multimedia dalam presentasi dan berhubungan dengan *partner*.
- b. Keperluan lelang barang dan jasa dimana CV. Remaja sebagai penyedia jasa diminta untuk melakukan presentasi dalam bentuk multimedia interaktif dan CV. Remaja belum mempunyai itu, sehingga ada upaya untuk membuat aplikasi tersebut.

Dari masalah yang dijelaskan diatas maka, proposal penawaran kerjasama merupakan jawaban dari masalah diatas, namun proposal harus memiliki daya

tarik untuk membantu dalam penyampaian informasi sebelum diadakannya pertemuan secara langsung dengan harapan proposal akan diterima dan dipahami dengan baik. Oleh sebab itu, sebaiknya diletakkan unsur multimedia di dalamnya karena dapat menyampaikan informasi dalam bentuk yang mudah dipahami, dengan keindahan visual yang bisa membuat para *user* lebih nyaman dan cepat dalam menyerap sebuah informasi yang ingin disampaikan. Aplikasi multimedia yang dimaksud dari hal tersebut, diwujudkan dalam bentuk multimedia interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

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

“Bagaimana merancang Multimedia Interaktif CV. REMAJA yang mampu menjadi media penyampaian informasi kepada calon *partner* ?”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa multimedia memiliki cakupan yang sangat luas maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan supaya tidak jauh menyimpang dari permasalahan dan topik yang ada.

1. Multimedia interaktif ini hanya akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan keberadaan CV. REMAJA.
2. Aplikasi ini tidak online
3. Aplikasi multimedia interaktif ini hanya dapat berjalan pada *platform* Windows XP, Vista, dan Windows 7.

4. Aplikasi multimedia interaktif ini dapat di update gambar dan beberapa bagian text . Tetapi tidak membahas secara mendalam mengenai update gambar dan textnya.
5. Perangkat lunak yang dipakai meliputi Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Sounbooth CS3

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat media penyampian informasi dan media presentasi mengenai keberadaan CV. REMAJA untuk mempermudah dalam promosi dan presentasi.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program SI di STMIKAMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

2. Membantu membuat media presentasi untuk CV. REMAJA
3. Memberikan salah satu aplikasi yang dibutuhkan CV. REMAJA .
4. Memperoleh penyelesaian terhadap rumusan masalah yang ada.

1.6 Metode Penelitian

- a. Objek penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah CV. REMAJA , merupakan sebuah perusahaan yang menawarkan pengadaan barang jasa berbagai produk-produk kepada masyarakat

b. Subyek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian adalah "Profil Perusahaan CV. Remaja untuk Branding dan Promosi". Jadi penelitian ini dilakukan untuk mengenalkan CV. REMAJA kepada masyarakat menggunakan profil perusahaan berbasis multimedia interaktif.

c. Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memberikan penjelasan tentang objek penelitian serta menyampaikannya menjadi suatu pernyataan (*statement*). Dengan cara menyampaikan informasi tentang CV. REMAJA .

d. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung yaitu mengambil data dari CV. REMAJA dan survei pada objek penelitiannya. Diluar penelitian adalah penelitian arsip dan studi pustaka.

e. Metode Analisis

Melihat perkembangan yang maju dan cara yang semakin modern unhtuk mempromosikan atau membagikan informasi terhadap produk atau dalam bidang jasa, maka dibuatlah multimedia interkatif sebagai media informasi dan promosi.

Untuk metode analisis itu sendiri meliputi :

a. Analisis Kebutuhan Sistem

f. Metode Perancangan Aplikasi

Dalam perancangan aplikasi ini diutamakan sebuah *button* yang akan melakukan navigasi *link* jika di klik dan rancangan desain untuk menampilkan setiap halaman akan bervariasi dan tentunya merancang naskah atau teks yang digunakan untuk memberikan informasi, perancangan itu sendiri meliputi :

- a. Merancang Konsep
- b. Merancang Isi
- c. Merancang Naskah
- d. Merancang Grafik
- e. Metode Implementasi
- g. Tahap implementasi yang dilakukan meliputi desain tampilan, *coding* dan *testing*.

- a. Desain Tampilan

Pembuatan desain tampilan ini berfungsi untuk menambah daya tarik karena sebagai media promosi.

- b. *Coding*

Membuat kode program pada masing-masing *button* untuk memberikan navigasi *link* menuju ke halaman yang akan diperintahkan.

c. *Testing*

Melakukan pengecekan terhadap tombol apakah sudah berfungsi dengan benar atau masih menjadi kesalahan, jika masih terjadi kesalahan maka dilakukan pembetulan dari *coding* tersebut.

h. Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan sistem dilaksanakan selama sistem masih berjalan dan tetap dipakai setelah segala persiapan dan pendukungnya tersedia, setelah itu akan dilakukan test untuk melihat aplikasi ini berjalan dengan baik dan sesuai prosedur atau tidak, jika terjadi kekurangan pada tahap ini aplikasi akan diperbaiki dan di uji kembali apabila sudah sesuai dengan yang diharapkan maka aplikasi ini dikatakan siap pakai. Pemeliharaan sistem tersebut akan dilakukan dengan cara yakni :

a. Pemeliharaan *Software*

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematika kedalam 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASANTEORI DAN TINJAUAN UMUM

Membahas sistem secara umum yang meliputi konsep dasar multimedia, struktur informasi multimedia, dan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang latar belakang pembuatan multimedia interaktif *company profile*, analisis kelemahan dan perancangan meliputi perancangan konsep dan *interface*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi sistem, pengujian sistem, serta pemeliharaan sistem sehingga siap untuk digunakan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan bermanfaat bagi pihak lain untuk pengembangan oleh peneliti yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang digunakan untuk penulisan laporan skripsi ini.

LAMPIRAN

Berisikan lampiran-lampiran dalam pengerjaan skripsi.

1.8 Rencana Kegiatan

Kegiatan akan dilaksanakan selama 134 hari, yang dimulai dari 20 FEBRUARI 2014 sampai dengan MEI 2014 adapun rincian kegiatan penelitian diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.1 Waktu Rencana Kegiatan

KETERANGAN KEGIATAN	FEBRUARI 2014				MARET 2014				APRIL 2014				MEI 2014			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
	Proses Perizinan Penelitian dengan instansi yang terkait															
Pengambilan sampel dan Bahan Penelitian di lapangan																
Rancang Bangun Program																
Revisi konsep, Design Rancangan, Code Program																
Uji coba (Testing)																
Pembimbingan Penulisan naskah Skripsi																
Penulisan Akhir laporan																