

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

TB. Bangun Artha adalah sebuah unit usaha yang bergerak dibidang bahan bangunan dan jasa. TB. Bangun Artha didirikan pada tahun 1991 dan mulai beroperasi tahun 1995 serta perusahaan ini lebih mengedepankan manajemen baik disetiap lini untuk menunjang pengembangan cabang dikemudian hari, perusahaan ini menjual bahan bangunan seperti Batu, Semen, Besi, Paku, Triplek, Pasir dan bahan bangunan lainnya yang sesuai dengan Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP). Pada sisi yang lain perusahaan ini layaknya seperti perusahaan lainnya yang selalu mengutamakan kenyamanan dan keramahan di dalam pelayanannya yang menjadi salah satu persyaratan khusus bagi setiap penjual untuk menjamu konsumennya. Banyaknya perusahaan yang bermunculan dan ketatnya persaingan di dunia wirausaha, menjadi daya tarik untuk TB. Bangun Artha terbentuk.

Pengembangan usaha merupakan salah satu konsentrasi bagi setiap perusahaan. Hal ini tentunya tidak mudah karena mengingat begitu banyak pesaing yang bermunculan, ditambah lagi proses menemui pihak pun bukan suatu hal yang mudah, hal ini dikarenakan kesibukan yang menyulitkan para pengusaha di dalam mengatur waktu untuk langsung bertatap muka, seperti halnya yang terjadi di TB. Bangun Artha diantaranya adalah :

- a. Pemasaran yang belum didukung oleh sebuah media interaktif yang berbasis multimedia dalam berhubungan dengan *client*.
- b. Belum mempunyai katalog dalam media interaktif untuk mengenalkan profil dan produk-produk perusahaan yang telah dibuat dalam basis multimedia, sehingga mempersulit marketing dalam memperkenalkan TB. Bangu Artha ke pada calon *partner*.

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.

Multimedia Interaktif merupakan salah satu aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang menggunakan interaksi langsung antara user, sehingga media ini banyak diminati. Media interaktif inilah yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi dan sekaligus promosi tentang TB. Bangun Artha .

Berdasarkan masalah yang diceritakan di atas, dengan ini disimpulkan sebuah judul yaitu, **“Perancangan Company Profile Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Informasi dan Promosi pada TB. Bangun Artha”**.

1.2 Rumusan Masalah

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

“Bagaimana merancang Company Profile berbasis Multimedia Interaktif TB. Bangun Artha yang mampu menjadi media penyampaian informasi dan promosi yang efektif serta menarik pada calon *partner*?”.

1.3 Batasan Masalah

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 menampilkan informasi yang berhubungan dengan keberadaan TB. Bangun Artha meliputi profil (sejarah, visi dan misi), produk, kontak.
2. Multimedia interaktif ini sebagai sarana promosi TB. Bangun Artha kepada client yang meliputi produk, diskon.
3. Perangkat lunak yang dipakai meliputi Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition CS6, Adobe Premier CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Membuat media penyampaian informasi yang efektif mengenai TB. Bangun Artha.

- b. Membuat media promosi yang efektif mengenai produk TB. Bangun Artha.
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Membantu pengembangan TB. Bangun Artha .
- b. Membantu TB. Bangun Artha dalam menyampaikan informasi kepada client.
- c. Membantu TB. Bangun Artha dalam mempromosikan produk-produknya kepada client.
- d. Memberikan salah satu aplikasi yang dibutuhkan TB. Bangun Artha .
- e. Memperoleh penyelesaian terhadap rumusan masalah yang ada

1.6 Metode Penelitian

a. Objek penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah TB. Bangun Artha, merupakan sebuah perusahaan yang menawarkan barang dan jasa serta berbagai produk-produk kepada masyarakat.

b. Subyek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian adalah "Profil Perusahaan TB. Bangun Artha untuk media informasi dan promosi ". Jadi penelitian ini dilakukan

untuk mengenalkan TB. Bangun Artha 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 (*statment*). Dengan cara menyampaikan informasi tentang TB. Bangun Artha .

f. Metode Pengumpulan Data

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

g. Metode analisis

Melihat perkembangan yang maju dan cara yang semakin modern untuk mempromosikan atau membagikan informasi terhadap produk atau dalam bidang jasa, maka dibuatlah multimedia interkatif sebagai media informasi dan promosi. Untuk metode analisis itu sendiri yaitu analisis kebutuhan sistem.

h. Metode Perancangan Aplikasi

Dalam perancangan aplikasi ini di utamakan 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

i. Metode Implementasi

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.

j. Pemeliharaan Aplikasi

Pemeliharaan aplikasi dilaksanakan selama aplikasi 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 aplikasi tersebut akan dilakukan dengan cara pemeliharaan software.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematis 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. LANDASAN TEORI 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

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.