

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

CV. Abah Copy Centre perusahaan lokal yang berdiri sejak tahun 2007, terletak di daerah yang strategis Jalan Batin Tikal atau dikenal dulu dengan nama Jalan Ahmad Yani Dalam atau Pasar Pagi, Pangkalpinang Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. CV. Abah Copy Centre merupakan suatu usaha jasa yang bergerak dibidang pengadaan percetakan dan alat tulis kantor yang lebih mengedepankan manajemen baik disetiap lini untuk menunjang pengembangan cabang perusahaan di kemudian hari. Pada sisi yang lain perusahaan ini juga mengedepankan kenyamanan dan keramahan di dalam pelayanannya yang menjadi salah satu persyaratan khusus bagi setiap penjual jasa untuk menjamu setiap konsumennya. Banyaknya perusahaan sejenis yang bermunculan dan ketatnya persaingan di dunia wirausaha, menjadi daya tarik untuk CV. Abah Copy Centre mengembangkan usahanya.

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 CV. Abah Copy Centre 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 CV. Abah Copy Centre kepada 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 diletakan 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 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 tentang keberadaan CV. Abah Copy Centre.

Berdasarkan masalah yang dialami CV. Abah Copy Centre, dengan ini disimpulkan sebuah judul yaitu, "**PERANCANGAN COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA CV. ABAH COPY CENTRE KEPADA CALON PARTNER**" ini diharapkan mampu menjadi media informasi dan memudahkan dalam penyampaian, mengenalkan ataupun mempromosikan CV. Abah Copy Centre sebagai salah satu usaha yang menguntungkan bagi penggiat bisnis, dan diharapkan dengan menggunakan Company Profile berbasis Multimedia Interaktif ini CV. Abah Copy Centre dapat membantu lajur pertumbuhan usaha.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

"Bagaimana merancang Multimedia Interaktif Profil CV. Abah Copy Centre yang mampu menjadi media penyampaian informasi yang efektif dan menarik pada calon patner?,"

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat bahwa multimedia memiliki cakupan yang sangat luas maka penulis membatasi 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. Abah Copy Centre meliputi profil (sejarah, visi dan misi), galeri, lokasi, dan informasi lain yang mungkin masih diperlukan.
2. Aplikasi yang digunakan oleh marketing CV. Abah Copy Centre untuk memperkenalkan produk kepada partner.
3. Software yang digunakan dalam membuat aplikasi multimedia ini adalah Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

- a. Membuat media penyampaian informasi yang efektif mengenai keberadaan CV. Abah Copy Centre untuk mempermudah dalam hal promosi.
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

- a. Membantu pengembangan CV. Abah Copy Centre.
- b. Memberikan salah satu aplikasi yang dibutuhkan CV. Abah Copy Centre.
- c. Memperoleh penyelesaian terhadap rumusan masalah yang ada.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dari objek permasalahan penelitian adalah :

### a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada CV. Abah Copy Centre, dengan tujuan melihat langsung perusahaan terkait dan mengambil foto yang nanti akan digunakan dalam perancangan aplikasi.

### b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dilakukan secara lisan sehingga penulis mendapat penjelasan-penjelasan serta pengarahannya secara langsung dengan pihak pemilik CV. Abah Copy Centre agar aplikasi yang dibuat sesuai dengan keinginan dan tepat guna.

### c. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku laporan skripsi, catatan kuliah dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapat dasar-dasar teori yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

### d. Metode Dokumentasi

Metode Pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari arsip dan dokumen-dokumen yang ada pada CV. Abah Copy Centre, seperti foto-foto perusahaan, produk, struktur organisasi dan lain-lain.

## 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 masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### BAB II. LANDASAN TEORI

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

### BAB III. PERANCANGAN

Menguraikan tentang perancangan aplikasi multimedia dan kebutuhan spesifikasi multimedia.

### BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

### BAB V. PENUTUP

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