

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dari hasil wawancara dengan pemilik Warock Distro Bapak Andri banyak informasi yang didapat salah satunya Warock Distro sering mengikuti acara pameran Indie Cloth di berbagai kota. Dan dalam waktu dekat ini yaitu bulan Agustus sampai Desember 2014 banyak acara pameran yang diikuti oleh Warock Distro. Maka dapat disimpulkan bahwa membuat sebuah aplikasi multimedia sebagai sarana promosi dan informasi yang interaktif dan dinamis sangatlah dibutuhkan untuk meningkatkan peluang menarik konsumen lebih banyak lagi. Selain itu juga untuk mencapai keunggulan dalam bersaing semakin meningkat.

Pembuatan aplikasi multimedia pada Warock Distro bukan sebagai pengganti media penyampaian informasi yang selama ini digunakan seperti: poster, spanduk, dan billboard. Tetapi aplikasi ini sebagai media pelengkap dari berbagai media penyampaian informasi yang sudah ada dan digunakan di Warock Distro.

Dari uraian latar belakang diatas, dapat diambil sebuah peluang untuk penelitian skripsi dengan judul "Perancangan Company Profile Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi dan Informasi Warock Distro Gombang". Dengan alasan sebagai pelengkap media informasi dan promosi pada Warock Distro Gombang.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang dan membuat company profile Warock Distro yang dinamis dan interaktif yang dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan skripsi ini terarah, maka masalah yang dibahas harus dibatasi, antara lain :

1. Aplikasi berisi informasi tentang warock distro.
2. Hanya admin yang dapat meng-*update* data.
3. Sistem tidak melayani penjualan *online*.
4. Pembuatan aplikasi menggunakan Adobe Flash CS3, Adobe Dreamweaver CS3, dan XAMPP.
5. Untuk membuktikan bahwa aplikasi ini dinamis, maka aplikasi ini dilengkapi dengan database, yang dapat digunakan hanya untuk merubah produk. Tetapi peneliti tidak membahas secara mendalam tentang database.

1.4 Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Membuat program aplikasi Company profile berbasis multimedia dinamis yang dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi produk pada warock distro.
2. Sebagai persyaratan mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Banyak manfaat yang didapat pada penyusunan skripsi ini, antara lain sebagai berikut :

Bagi mahasiswa sebagai berikut:

- a. Untuk menambah wawasan dan keterampilan dibidang ilmu informatika pada umumnya, dan multimedia pada khususnya.
- b. Untuk pemanasan mempersiapkan diri menghadapi persaingan dunia kerja.
- c. Memenuhi persyaratan meraih gelar sarjana di jurusan Sistem Informasi.
- d. Reabilitas suatu ilmu dalam aplikasi bidang multimedia.

Bagi perusahaan sebagai berikut:

- a. Mengetahui bentuk penyajian informasi yang lebih interaktif bagi masyarakat.
- b. Mendapat masukan positif demi kemajuan usaha.\)

Bagi peneliti lain sebagai berikut:

- a. Diharapkan skripsi ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan sistem selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Ada langkah-langkah yang harus dilakukan selama melakukan penelitian sebagai proses dalam penyusunan skripsi. Langkah-langkah yang ditempuh selama melakukan penelitian, diantaranya sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi masalah

Mendefinisikan masalah yang ada di tempat penelitian dan menawarkan solusi ke dalam bentuk aplikasi multimedia.

- b. Pengajuan judul skripsi

Mendaftarkan judul skripsi di bagian jurusan sebagai syarat mendapat dosen pembimbing dan kartu bimbingan.

- c. Meminta izin

Meminta izin secara lisan dan tertulis di tempat penelitian yaitu Warock Distro.

- d. Pengumpulan data

Usaha yang dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan sebagai bukti melakukan penelitian di lapangan. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain, sebagai berikut:

1. Metode online

Mencari data atau informasi yang diperlukan untuk pembuatan skripsi melalui internet.

2. Metode wawancara

Penulis bertanya dan berdiskusi langsung dengan orang-orang yang berhubungan langsung dengan Warock Distro yang dijadikan objek penelitian.

3. Metode observasi

Peninjauan dan pengamatan langsung ke distro agar lebih jelas mengenai seluk beluknya, tidak cukup hanya dengan melakukan wawancara, sudah seharusnya riset terjun ke lapangan dan terlibat dengan objek penelitian.

4. Kepustakaan

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui telaah buku yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.

5. Dokumentasi

Mengambil foto-foto atau gambar hasil scan yang berhubungan dengan penelitian skripsi untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program skripsi ini.

e. Analisis data

Menguraikan semua masalah yang berhubungan dengan objek penelitian dan harus dibuatkan solusi.

f. Perancangan sistem

Sebelum aplikasi dibuat, perlu dilakukan perancangan sistem yang bertujuan merancang grafik, naskah, *layout* aplikasi. Menentukan perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan *company profile* merupakan dalam tahap perancangan sistem. Software yang digunakan antara lain : Adobe Flash CS3, Adobe Dreamweaver CS3 dan XAMPP.

g. Pembuatan dan Testing aplikasi

Setelah perancangan sistem selesai, maka pembuatan aplikasi dilakukan tahap demi tahap. Setelah aplikasi dibuat, tahap selanjutnya adalah pengujian aplikasi. Proses pengujian bertujuan mencari kekurangan atau *error*. Tahap selanjutnya adalah implementasi dengan tujuan aplikasi dapat bermanfaat dan digunakan oleh Warock Distro.

h. Penyusunan laporan skripsi.

Penyusunan laporan skripsi dimulai setelah analisis data dilakukan. Susunan skripsi dimulai dari bab I sampai dengan bab 5.

i. Implementasi

Implementasi aplikasi di tempat penelitian setelah melakukan *testing* aplikasi.

j. Maintenance

Bertanggung jawab terhadap cara manual menjalankan aplikasi Company Profile Warock Distro, menangani *error* yang mungkin terlewatkan ditahap testing.

1.7 Sistematika Penulisan

Cara penyusunan laporan penelitian ini penulis menggunakan sistematika menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat di uraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menerangkan tentang latar belakang penulis dalam menganalisis, merancang aplikasi dan menjabarkan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Menerangkan tentang landasan teori yang digunakan dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar multimedia, perkembangan aplikasi multimedia, perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi. Serta tinjauan umum tentang objek skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat dan menguraikan tentang perancangan company profile warock distro, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan di bangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini menjabarkan langkah-langkah pembuatan aplikasi dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta di ajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber pustaka yang di ambil dari buku, jurnal, dan Internet sebagai teori untuk menyusun skripsi.

