

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era teknologi dan informasi saat ini kebutuhan akan promosi dan media informasi suatu perusahaan sangatlah penting terutama pada perusahaan dalam bidang penjualan dan edukasi produk, seperti halnya perusahaan taman angrek Titi Orchids Yogyakarta.

Titi orchids adalah sebuah perusahaan dibidang edukasi pembudidayaan dan penjualan bibit tanaman anggrek di kota Yogyakarta. Titi orchids memiliki banyak koleksi tanaman anggrek, sekitar 2000 anggrek yang ada, bahkan anggrek yang hanya diindonesia pun terdapat di taman anggrek titi orchids ini.namun dalam implementasi promosi titi orchids masih kesulitan dalam memberikan informasi yang lebih detail kepada pengunjung ketika sedang berkunjung di titi orchids. Kurang nya media informasi dan promosi yang maksimal, sehingga perusahaan titi orchids membutuhkan media promosi berbasis multimedia dengan animasi yang interaktif, *compony profile* perusahaan titi orchids.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada titi orchids Yogyakarta maka penulis mencoba menyelesaikan permasalahan dengan memberi judul penelitian sebagai berikut "*Perancangan Company Profile Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi Pada Taman Anggrek Titi Orchids Pakem Yogyakarta*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut "*Bagaimana merancang Sistem Compony Profile Taman Anggrek Titi Orchids Sebagai Media Promosi ?*".

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah penelitian ini sehingga penelitian focus pada permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Sistem ini hanya berfokus pada pembuatan *compony profile* Titi Orchids yang berupa profil, sejarah ,kontak, dan galeri koleksi anggrek yang ada.
2. Sistem ini hanya menggunakan beberapa kategori bunga anggrek sebagai sample dalam aplikasi.
3. Sistem ini hanya menampilkan galeri foto beserta penjelasannya dan galeri video.
4. Sistem ini hanya untuk menampilkan profile dan koleksi sebagai produk anggrek pada perusahaan yang berbasis multimedia sebagai media promosi dengan menggunakan adobe flash.

1.4 Manfaat Dan Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah diatas maka penulis dapat memberitahukan maksud dan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Membantu instansi Titi Orchids dalam memberikan pengarahan kepada pengunjung yang datang ketaman titi orchids dan dapat juga mempelajari koleksi yang tersedia.
2. Membantu mempromosikan koleksi anggrek beserta tutorial pembibitan angrek.
3. Aplikasi ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media informasi yang interaktif dan meningkatkan citra perusahaan.
4. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari untuk membuat sistem sebagai syarat skripsi.
5. Pembuatan skripsi ini bertujuan memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data tentang permasalahan dalam sistem yang sudah ada pada Titi Orchids, sehingga memperoleh pembuktian atau pemahaman terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya.

2. Metode Wawancara

Wawancara atau tanya jawab secara bertatap muka dengan nara sumber atau responden. Pada penelitian ini yang bertindak sebagai responden adalah pemilik dari instansi. Kegiatan wawancara dilakukan dengan *interview guide* atau panduan wawancara sehingga dapat diperoleh informasi atau data yang diperlukan.

3. Metode Keperpustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur – literatur (buku – buku) dan media lainya yang berhubungan sehingga dapat mendukung penelitian.

1.5.2. Analisis

Metode Analisis yang digunakan adalah metode *PIECES* (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, and Service*). Yang berkaitan dengan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, efisiensi, dan pelayanan

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan system pada penelitian ini menggunakan struktur hirarki dan pembuatan iklan ini menggunakan storyboard iklan.

1.5.4 Metode Testing

Metode Black Box Testing merupakan pengetesan terhadap perangkat lunak berdasarkan kebutuhan yang ada pada spesifikasi sistem, inputan data testing diharapkan bisa menemukan output yang masih terdapat kesalahan. Adapun cara pengujian *Black Box Testing* dengan cara menjalankan unit sistem secara keseluruhan, kemudian barulah mengamati apakah hasil data yang masuk sudah sesuai dengan data yang diharapkan dari tahap perancangan atau belum.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini meliputi beberapa bab yang akan di uraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang melandasi permasalahan khususnya tentang pembuatan sistem informasi administrasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis serta desain sistem yang digunakan, mulai dari analisis sistem yang sedang berjalan dan sistem yang akan dibangun,

analisis kebutuhan sistem yang diusulkan, analisis kelayakan sistem yang diusulkan, perancangan yang digunakan, hingga desain antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif atau secara statistik.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang sebaiknya dilakukan untuk penelitian selanjutnya.

