

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia digunakan sebagai alat untuk bersaing seperti salah satunya adalah peranan media komputer dengan berbagai software aplikasinya untuk membantu penyampaian suatu informasi. Informasi merupakan suatu sumber daya yang penting dan dibutuhkan di dalam pengelolaan bisnis.

Obama Motor merupakan bengkel dan penyedia suku cadang mobil yang berlokasi di Pringsewu, Lampung yang mulai dikenal masyarakat. Dalam perkembangannya Obama Motor masih menggunakan brosur sebagai media promosi dan informasi. Media yang digunakan dalam promosi hanya memuat beberapa informasi produk, profil, dan kontak. Sehingga belum memuat semua informasi secara lengkap dan hanya terbatas dalam brosur.

Sebuah profil perusahaan dan informasi produk diperlukan untuk memperkenalkan Obama Motor kepada masyarakat agar informasi yang diperlukan dapat tersampaikan. Selama ini Obama Motor belum memiliki company profile untuk menyampaikan informasi.

Maka dari itu Obama Motor ingin mengembangkan media informasinya agar dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut dan juga membantu dalam penyampaian informasi kepada masyarakat adalah media interaktif *Company Profile* berbasis multimedia yang dibuat menggunakan Adobe Flash adalah salah satu strategi. Dikarenakan belum pernah menggunakan media ini sebelumnya untuk menyampaikan informasi yang lengkap dan detail tentang perusahaan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pokok permasalahan yang akan dijadikan acuan untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana Membuat Aplikasi Company Profile Obama Motor Sebagai Media Informasi?”

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini diberikan batasan masalah agar fokus dalam perancangannya, adapun batasan-batasan tersebut:

1. Hanya sebatas membuat aplikasi dan prototipe company profile Obama Motor lalu mengujinya.
2. Hanya membahas mengenai pembuatan aplikasi company profile Obama Motor.
3. Hanya menampilkan maksimal 6 jenis produk disetiap mereknya.
4. Hanya produk ban dan oli saja yang ada dalam aplikasi.
5. Aplikasi ini hanya sebagai penambah sistem yang telah ada.

6. Pengambilan data dilakukan pada bulan 15 September 2015.

Sedangkan perangkat software yang digunakan yaitu:

1. Adobe Flash CS6
2. Adobe Photoshop CS6
3. CorelDraw X6
4. Xampp

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian adalah membuka wawasan dan pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang yang saat ini di fokuskan pada pembuatan sistem multimedia.

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Membuat Aplikasi Compay Profile Obama Motor Sebagai Media Informasi.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah untuk itu akan menggunakan beberapa metode penelitian:

1. Teknik pengumpulan data yang digunakan:
 - a. Metode Wawancara

Dengan melakukan wawancara kepada pemilik Obama Motor dan beberapa narasumber lainnya dengan menggunakan daftar pertanyaan.

b. Metode Observasi

Dengan melakukan pengamatan secara langsung di lokasi, sehingga mampu mengetahui semua kejadian yang terjadi dilokasi penelitian.

2. Analisis Data

Menganalisis data dengan teliti agar mendapatkan data yang akurat untuk memecahkan masalah yang ada.

3. Perancangan Program

Merancang seperti apa program yang akan dibuat berdasarkan analisis yang telah dilakukan agar tidak mengalami kendala saat membuat program.

4. Pembuatan Program

Program yang telah dirancang lalu di implementasikan menjadi sebuah program sesungguhnya.

5. Pengujian Program

Program yang telah dibuat lalu diuji agar dapat mengetahui apakah program yang telah dibuat mengalami error sistem atau tidak saat dijalankan dan mengetahui apakah program sudah sesuai dengan yang diharapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, konsep dasar multimedia, sejarah multimedia, definisi multimedia, pengertian multimedia, pengertian multimedia interaktif, elemen-elemen multimedia, pengembangan sistem multimedia, aliran aplikasi multimedia, company profile, pengertian informasi, analisis sistem multimedia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis sistem, analisis SWOT, analisis masalah, solusi – solusi yang dapat diterapkan, solusi yang dipilih, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, pembuatan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas implementasi dari rancangan aplikasi berdasarkan pada analisis dan rancangan yang telah dibuat. Terdapat penjelasan dan uji coba sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran – saran untuk pengembang selanjutnya agar lebih baik lagi.

