

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah group band yang bergerak dibidang industri musik yaitu band "Permen Untuk Funny" yang bertempat di Daerah Istimewa Yogyakarta berkeinginan mempromosikan band mereka kepada pihak penyelenggara acara musik maupun Event Organizer, sebagai media informasi dan promosi maupun menjalin kerjasama.

Cara yang mereka gunakan di zaman teknologi yang semakin maju ini masih kurang menarik, yaitu mereka masih menggunakan media berupa *hard copy(print)* maupun brosur untuk sarana informasi dan promosi. Media yang dipakai dalam promosi hanya memuat beberapa informasi seperti biografi, profil, kode *RBT (Ring Back Tone)* lagu, situs jejaring sosial. Sehingga belum memuat informasi secara lengkap terbatas pada info *hardcopy* dan brosur.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut, serta membantu dalam pengenalan atau promosi profil band "Permen Untuk Funny" kepada pihak instansi acara musik dan Event Organizer maupun sebagai media promosi pembantu dalam menjalin kerjasama. Pembuatan media interaktif *Company Profile* berbasis multimedia adalah salah satu strategi.

"Pembuatan Company Profile Band "Permen Untuk Funny" Berbasis Multimedia". Maka diangkatlah judul tersebut oleh penulis dalam perancangan laporan skripsi ini.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana proses produksi *Company Profile* band “Permen Untuk Funny” ?
- b. Bagaimana menilai kelayakan/kualitas *company profile* yang telah dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

- a. Informasi yang disajikan dalam aplikasi *Company Profile* band “Permen Untuk Funny” adalah: *biografi, guitar profile, bass profile, drum profile, gallery, music, video, contact.*
- b. Aplikasi ini bersifat dinamis dengan menggunakan *script XML*, yang artinya materi dalam aplikasi *Company Profile* ini dapat diupdate sewaktu-waktu oleh *administrator* tanpa membuka *file* mentah dari Adobe Flash. Tetapi jika ingin melakukan perubahan desain, *administrator* tetap harus merubahnya dengan masuk kedalam Adobe Flash.
- c. *Software* yang digunakan dalam merancang aplikasi multimedia ini adalah Adobe Flash Profesional CS5, Adobe Photoshop CS3.
- d. Hasil akhir dari aplikasi ini berbentuk **exe*, sehingga memudahkan komputer lain menampilkannya tanpa harus menginstal program lain.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Merancang sebuah *company profile* untuk “Permen Untuk Funny” band.
- b. Sebagai syarat menyelesaikan program *study* Strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis
Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Bagi Instansi
Aplikasi yang telah selesai dapat digunakan Band “Permen Untuk Funny” sebagai sebuah *company profile*.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Suatu metode diperlukan dalam melakukan sebuah kegiatan, dengan maksud agar kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode dalam mencari, mengumpulkan dan menganalisis data, diantaranya :

1. Metode Observasi
Mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh band “Permen Untuk Funny”. Dari pengamatan yang

dilakukan, Band “Permen Untuk Funny” merupakan sebuah band yang bagus dengan lagu-lagu bergenre pop punk yang enerjik, tetapi dalam hal media informasi dan promosi profil band, masih kurang menarik.

2. Metode Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap manager, personil band “Permen Untuk Funny” dalam pengambilan data. Dari tanya jawab yang dilakukan dengan topik media pengenalan, pihak Band “Permen Untuk Funny” mengatakan belum mempunyai media yang baik untuk memberikan profil band kapan saja kepada pihak event organizer dan sesama musisi yang dapat dijadikan sebagai media promosi untuk bekerja sama.

3. Metode Kepustakaan

Membaca dan mempelajari buku-buku pustaka yang telah ada untuk dipergunakan sebagai referensi maupun sebagai pembanding, yang nantinya akan menunjang kualitas *Company Profile* yang akan dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan guna mempermudah serta memperlancar pemahaman serta pembahasan dalam memahami alur perancangan company profile, maka pembahasan ini akan dibagi menjadi atas 5 bab, yaitu:

Bab 1 : Pendahuluan

Bab ini akan sedikit menguraikan menyangkut latar belakang dari filosofi karya yang akan dibuat, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal penelitian.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka, definisi Multimedia, Objek-objek Multimedia, Struktur Aplikasi Multimedia, Pengembangan Proyek Multimedia, Pengertian *Company Profile* dan Pengenalan perangkat lunak yang akan digunakan.

Bab III : Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ke-III ini berisikan tentang identifikasi masalah yaitu mengidentifikasi masalah apa saja yang ada, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem serta tahap perancangan sistem.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini merupakan hasil dari tahapan pembuatan karya selama perjalanannya. Tahapan tersebut terdiri dari tahapan penelitian, tahap analisis desain, hasil testing dan implementasi, berupa penjelasan teoritik dan kuantitatif.

Bab V : Penutup

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari pembuatan *Company Profile* berbasis multimedia ini dan saran yang akan diberikan oleh pembuat karya, serta merupakan penutup dari pembuatan skripsi.

