

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Informasi adalah hal penting yang selalu dibutuhkan untuk menjalankan segala rencana dan aktifitas dalam keseharian kita. Informasi juga ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi, sehingga informasi ini sangat penting di dalam suatu organisasi. Informasi dapat diperoleh dari berbagai hal yang ada disekitar kita, tergantung dari kebutuhan.

Media informasi berbasis komputer kini menjadi suatu pilihan untuk memenuhi kebutuhan informasi tersebut. Banyak bidang yang telah memanfaatkan media informasi berbasis komputer ini. Mulai dari kalangan pebisnis sampai dengan kalangan akademis/ pendidikan yang hampir semuanya memanfaatkan komputer sebagai alat bantu untuk media informasi.

Efargrafx adalah perusahaan yang bergerak di bidang art dan design yang baru berdiri pada tahun 2011 dan belum banyak orang yang mengetahui adanya perusahaan tersebut. Saat ini Efargrafx masih berada pada taraf pengembangan untuk menjadi perusahaan yang lebih besar. Salah satu usaha yang dilakukan pihak perusahaan untuk memberikan informasi tentang profil perusahaan mereka yaitu dengan mengikuti banyak seminar kewirausahaan. Untuk mempresentasikan profil perusahaan, selama ini mereka hanya membacakan profil perusahaan yang

dibantu oleh media power point. Hal ini dirasa kurang menarik dan menjenuhkan pendengar. Untuk itu mereka membutuhkan suatu media yang dapat memberikan informasi profil perusahaan yang lebih menarik dan informatif.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disusun uraikan diatas, maka dalam pembuatan skripsi ini penyusun mengambil judul ” **Profil Perusahaan Efargrafx Digital Artistic Yogyakarta Sebagai Media Informasi** ”.

### 1.2. Rumusan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang timbul dari uraian latar belakang diatas rumusan masalah yang muncul adalah “Bagaimana merancang sebuah aplikasi sebagai media informasi agar informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan menarik?”.

### 1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan Profil Perusahaan Efargrafx Digital Artistic Yogyakarta ini diberi batasan masalah, yaitu :

1. Profil Perusahaan Efargrafx Digital Artistic Yogyakarta berisi informasi mengenai profil perusahaan, bidang-bidang yang ada seperti digital printing, fotografi dan clothing beserta price listnya dan gambar-gambar mengenai Efargrafx.
2. Pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini menggunakan beberapa aplikasi pendukung yaitu Adobe flash CS3, Adobe Photoshop CS 3 dan Corel Draw X4.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Tujuan penelitian untuk peneliti meliputi :
  - a. Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - b. Guna memenuhi syarat kelulusan pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - c. Untuk mendapatkan wawasan secara nyata dari apa yang telah diteliti di lapangan dan menambah pengalaman secara langsung dalam menganalisis sebuah masalah.
2. Tujuan penelitian untuk objek yang di teliti (Efargrafx Digital Artistic Yogyakarta) yaitu memudahkan dalam penyampaian informasi kepada audience.

#### 1.5. Metode Penelitian

##### 1. Objek penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah Efargrafx Digital Artistic Yogyakarta, merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang percetakan, fotografi dan clothing. Data diperoleh dari Efargrafx Digital Artistic Yogyakarta.

## 2. Subyek penelitian

Yang menjadi subyek penelitian adalah “Profil Perusahaan Efargrafx Digital Artistic Yogyakarta Sebagai Media Informasi”. Jadi penelitian ini dilakukan untuk mengenalkan Efargrafx menggunakan company profile.

## 3. Jenis Penelitian Data

Penelitian dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memberikan penjelasan tentang objek penelitian serta menyampaikannya menjadi suatu pernyataan (statement). Dengan cara menyampaikan informasi tentang Efargrafx Digital Artistic Yogyakarta.

## 4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung yaitu mengambil data dari Efargrafx Digital Artistic Yogyakarta dan Survei pada objek penelitiannya, partisipasi dan melakukan wawancara dengan pemilik dan karyawan Efargrafx Digital Artistic Yogyakarta.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Pembuatan skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab dan masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia dan prinsip dasar menulis naskah multimedia.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, dijelaskan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

**BAB V PENUTUP**

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan yang ada dan saran-saran untuk pengembangan sistem.