

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sehingga mempengaruhi semua pekerjaan yang telah diciptakan oleh manusia, saat ini komputer menjadi salah satu teknologi yang sebagian besar menemani kehidupan manusia.

Dalam era modern ini teknologi semakin berkembang pesat dengan sumber daya manusia yang terus meningkat. Dengan demikian maka kebutuhan informasi akan semakin banyak, sehingga dalam penyampaian dan penyebaran informasi dengan menggunakan teknologi akan semakin diminati. Tidak salah lagi informasi memegang peranan penting bagi kemajuan suatu bidang. Informasi yang dimiliki atau didapat oleh suatu perusahaan bisa saja digunakan oleh perusahaan itu sendiri untuk lebih mengembangkan perusahaannya atau bisa pula digunakan untuk membantu pihak lain atau perusahaan lain untuk mengetahui informasi tersebut. Agar informasi tersebut berguna, informasi yang didapat harus dikumpulkan terlebih dahulu, kemudian dikelola dan diolah untuk menghasilkan informasi akhir yang bernilai bagi manusia. Inilah yang melatar belakangi munculnya sistem informasi yang dirancang untuk mempermudah pekerjaan user dan semua pihak yang membutuhkan informasi tersebut.

Begitu juga dengan Yogya Chicken Yogyakarta sebagai salah satu *Fried Chicken* khas Jawa Tengah di Kota Yogyakarta. Sehingga sebuah *Company Profile* Yogya Chicken diperlukan untuk memperkenalkan *Fried Chicken* khas Jawa tersebut kepada masyarakat agar informasi yang akurat dan relevan dapat tersampaikan, karena selama ini sebuah *Company Profile* Yogya Chicken kurang dipakai untuk menyampaikan sumber daya yang penting yaitu informasi.

Dalam hubungannya dengan kegiatan promosi, sebuah *Company Profile* Yogya Chicken berbasis multimedia, merupakan cara yang efektif dalam memperkenalkan Yogya Chicken, sehingga diharapkan dapat mendukung dalam persaingan yang lebih kompetitif.

Permasalahan inilah yang menjadi obyek penelitian bagi saya dengan judul **"Perancangan Dan Implementasi CD Interaktif *Company Profile* Yogya Chicken Sebagai Media Promosi"**. Dengan adanya media informasi yang sudah dikembangkan dengan tetap memperhatikan aspek fasilitas berbasis multimedia diharapkan dapat efektif serta bermanfaat bagi Yogya Chicken dengan adanya penyampaian informasi yang akurat dan menarik kepada masyarakat luas, sehingga diharapkan Yogya Chicken bisa lebih dikenal oleh masyarakat dan menjadi Yogya Chicken yang terfavorit dengan banyaknya masyarakat yang berminat untuk merasakan dan mencicipi *Fried Chicken* racikan bumbu rempah-rempah khas Jawa khususnya Kota Yogyakarta.

Media informasi yang akan dibuat adalah media informasi *Company Profile* perusahaan berbasis multimedia. *Company Profile* perusahaan ini

digunakan untuk memudahkan masyarakat mendapatkan informasi mengenai Yogya Chicken Yogyakarta.

Yogya Chicken sekarang mempunyai banyak cabang khususnya di Yogyakarta, Yogya Chicken mempunyai masalah dalam mempromosikan produk mereka. Masih banyak orang yang kurang tahu informasi mengenai menu apa saja yang ada di Yogya Chicken, dengan adanya media CD Interaktif *Company Profile* Yogya Chicken akan menggunakan media tersebut untuk mempromosikan produk mereka. Hal ini ditujukan supaya konsumen berminat mencoba dan membeli produk Yogya Chicken. Karena Multimedia Interaktif merupakan media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif dan menarik. Efektif seperti mampu menghasilkan apa yang diharapkan dalam penelitian dan sanggup menghasilkan hasil yang akan dicapai, (Ester Putri, 2009). Sedangkan menarik seperti menawarkan jenis-jenis paket, memberikan harga yang terjangkau dan memberikan kenyamanan para konsumen agar tertarik dengan produk yang disajikan Yogya Chicken Yogyakarta.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan Bagaimana membuat CD Interaktif *Company Profile* Yogya Chicken Sebagai Media Informasi dan promosi agar informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan menarik?

### 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu:

1. Bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai media informasi dan promosi khususnya Yogya Chicken Yogyakarta.
2. Bentuk dari aplikasi multimedia adalah Multimedia Interaktif dan dinamis yang didalamnya berisi informasi tentang profil, menu produk yang disajikan Yogya Chicken Yogyakarta.
3. Aplikasi Multimedia Interaktif *Company Profile* Yogya Chicken ini bersifat dinamis artinya materi dalam aplikasi *Company Profile* bisa di update atau dirubah sewaktu-waktu dengan Database menggunakan Notepad yang terkoneksi ke video flash melalui script.
4. Software yang digunakan untuk aplikasi multimedia ini adalah Adobe Flash Profesional CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 2.0 dan Adobe After Effect 7.0 sebagai software pendukung.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat Aplikasi Multimedia Interaktif untuk mempermudah dalam mempromosikan produk Yogya Chicken.

2. Memberikan kemudahan informasi kepada masyarakat mengenai produk Yogya Chicken.
3. Menghasilkan hal yang bermanfaat agar Yogya Chicken lebih berkembang.
4. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
5. Sebagai syarat menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

### **1.5 Metode Penelitian**

Metode yang dapat dicapai dalam pembuatan CD Interaktif ini yaitu:

#### **1. Obyek Penelitian**

Dalam penelitian ini yang menjadi obyek penelitian adalah Yogya Chicken Yogyakarta, merupakan tempat makan yang menawarkan berbagai menu sajian dan memberikan kenyamanan para konsumen selama berada di Yogya Chicken. Data diperoleh dari Yogya Chicken Yogyakarta.

#### **2. Subyek Penelitian**

Yang menjadi subyek penelitian adalah "*Company Profile* Yogya Chicken Sebagai Media Promosi". Jadi penelitian ini dilakukan untuk mengenalkan Yogya Chicken ke masyarakat menggunakan *Company Profile*.

### 3. Jenis Penelitian Data

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memberikan penjelasan tentang obyek penelitian serta menyampaikannya menjadi suatu pernyataan. Dengan cara menyampaikan informasi tentang Yogya Chicken Yogyakarta.

### 4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung yaitu mengambil data dari Yogya Chicken Yogyakarta dan survei pada obyek penelitiannya, partisipasi dan melakukan wawancara dengan General Manager dan karyawan Yogya Chicken Yogyakarta. Di luar lokasi penelitian adalah penelitian arsip dan studi pustaka.

## 1.6 Sistematika Penulisan Laporan

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

### **BAB I      Pendahuluan**

Bab ini menguraikan menyangkut latar belakang dari filosofi karya yang akan dibuat, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian pembuatan karya serta sistematika penulisan laporan penelitian.

## **BAB II Landasan Teori**

Bab ini berisikan tentang tinjauan daftar pustaka serta sumber-sumber yang terkait dalam memperkuat landasan teori yang mendukung terbentuknya judul serta mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori ini juga menerangkan definisi-definisi yang berkaitan dengan judul yang sedang diteliti maupun diproduksi.

## **BAB III Perancangan Sistem**

Bab ke-III ini berisikan tentang tinjauan umum yang akan menguraikan tentang beberapa gambaran umum yang terdapat dalam pembuatan CD Interaktif serta analisis materi pendukung dalam hal pendukung bagaimana untuk menghasilkan *Company Profile* yang baik, serta peralatan pendukungnya. Setelah itu ditufiskan juga beberapa software pendukung yang membantu terciptanya karya ini

## **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini memaparkan hasil dari tahapan pembuatan karya selama perjalanannya. Serta untuk perbandingan dengan CD Interaktif *Company Profile* Yogya Chicken.

## **BAB V Penutup**

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