

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Informasi adalah hal penting yang selalu kita butuhkan untuk menjalankan segala rencana, aktifitas dalam keseharian kita. Informasi dapat diperoleh dari berbagai hal yang ada disekitar kita, tergantung dari kebutuhan dan dimana kita berada. Berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini turut membantu manusia dalam mendapatkan informasi secara cepat mudah dan akurat. Berbagai media yang sering digunakan orang pada umumnya tidak lepas dari peran kemajuan teknologi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan yang berkembang dengan sangat pesatnya, sehingga memberikan kemudahan-kemudahan yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan dan memberikan solusi pada berbagai dinamika yang berkembang di masyarakat.

Perkembangan dunia komputer beberapa tahun terakhir maju dengan pesat baik pada perangkat keras maupun pada perangkat lunak komputer. Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Masyarakat pada umumnya sudah tidak asing dalam menggunakan berbagai fasilitas teknologi yang sedang berkembang. Komputer mampu mengolah data dan menghasilkan informasi dalam segala bentuk media yang dibutuhkan oleh masyarakat. Seiring dengan kemajuan teknologi, dituntut adanya peran serta komputer dalam kemajuan teknologi tersebut, khususnya di dalam menyajikan suatu informasi.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi *multimedia* yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video, yang mudah dicerna oleh para penggunanya. *Multimedia* berasal dari kata *Multi* yang berarti banyak, dan *Media* yang berarti sarana atau piranti untuk berkomunikasi. Jadi *Multimedia* adalah sarana atau piranti komunikasi yang menggunakan lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan suatu informasi.

*Multimedia* dapat berperan dibidang informasi pemasaran, periklanan, dunia *entertainment*, pariwisata dan kebudayaan. Oleh karenanya Sebagai salah satu media periklanan dan pemasaran, tentunya multimedia sangat dapat digunakan sebagai media informasi, promosi dan pengenalan suatu perusahaan tertentu. Dengan informasi yang berbasis multimedia juga memungkinkan untuk meningkatkan status kebesaran suatu perusahaan tertentu. Terlebih lagi untuk perusahaan yang sedang berkembang dan ingin memajukan perusahaan lebih baik lagi.

Melihat banyak cara dan strategi perusahaan untuk membesarkan usahanya dan memperkuat eksistensinya sebagai perusahaan yang berkembang, diantaranya adalah membangun bisnis waralaba (*Franchise*) atau dengan cara mendapatkan investor agar dapat membuka cabang. Sering dijumpai di media massa beberapa informasi tentang perusahaan yang memberikan kesempatan kepada para pembaca yang berminat untuk membangun investasi dengan sistem bagi hasil yang

informasinya terlalu singkat dan kurang jelas. Terlebih lagi perusahaan yang bersangkutan cenderung tidak transparan tentang keberadaannya dan sejauh mana perusahaan tersebut telah berkembang. Yang pada akhirnya berujung pada aksi penipuan yang menimbulkan kerugian bagi banyak orang.

*Multimedia* diharapkan dapat berperan lebih efisien dan efektif dalam memberikan solusi dari permasalahan ini. Melihat cakupan multimedia yang begitu luas, informasi yang dibutuhkan oleh para investor akan dapat terpenuhi mulai dari seluk beluk perusahaan, visi, misi, struktur organisasi hingga sejauh mana perusahaan tersebut telah berkembang sehingga para investor tertarik untuk menanamkan saham. Dalam laporan ini penulis, bermaksud mengupas keberadaan sebuah Perusahaan yang bergerak di bidang bisnis jual-beli handphone yang bernama Brothers Cellular yang terletak di Timoho, Sleman, Yogyakarta, dan menyajikan suatu sistem informasi melalui company profiles interactive.

Dari uraian diatas penulis memberi judul "COMPANY PROFILE BROTHERS CELLULAR YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI KEPADA PARA CALON INVESTOR".

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang muncul pada Brothers Cellular Yogyakarta sesuai dengan judul yang diajukan penyusun adalah Bagaimana membuat suatu aplikasi multimedia interaktif sebagai media promosi

dan informasi perusahaan untuk membantu mendapatkan investor sebagai salah satu strategi mengembangkan usaha.

### 1.3. BATASAN MASALAH

Dilihat dari ruang lingkupnya, Multimedia mempunyai pengertian yang sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda. Agar dalam penyusunan Skripsi ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka di dalam penyusunan Skripsi ini, penyusun membatasi pada informasi tentang Brothers Cellular Yogyakarta dengan batasan pada sejarah, visi dan misi, motto, unit usaha dan informasi investasi.

Dalam pembuatan informasi aplikasi multimedia pada Brothers Cellular Yogyakarta ini menggunakan beberapa aplikasi yang dibatasi pada *software-software* pembangun multimedia antara lain *software* pengolah gambar (Adobe photoshop), *software* pembuat multimedia interaktif (Macromedia Director MX), *software* pengolah suara/ audio (Cool Edit Pro), SWiSH sebagai *software* pembuatan animasi dan *software-software* lain yang mendukung.

### 1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Membangun company profile interaktif sebagai media promosi dan informasi kepada para calon investor.

2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia yang dikaitkan dengan dunia promosi.
4. Membantu pihak Brothers cellular Yogyakarta untuk mendapatkan investor dengan cara membuat *company profile* yang nantinya akan diharapkan sebagai langkah membangun unit usaha lain demi memajukan perusahaan.
5. Memberikan warna baru bagi Brothers Cellular dalam mempromosikan usahanya di wilayah Yogyakarta hingga seluruh propinsi di Indonesia.

#### **1.5. METODE PENGUMPULAN DATA**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Yaitu cara mendapatkan data dengan mengamati secara langsung ketempat objek penelitian oleh peneliti.

2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada beberapa karyawan dan pihak-pihak yang terkait.

### 3. Metode Kearsipan

Yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari instansi dalam bentuk dokumen.

### 4. Metode Kepustakaan

Yaitu metode mencari literatur atau sumber yang dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam penyusunan skripsi ini.

## 1.6. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dari penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan skripsi.

- **BAB II DASAR TEORI**

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari multimedia, struktur sistem informasi multimedia dan pengenalan *software* yang digunakan.

- **BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM**

Pada bab ini diuraikan dan dijelaskan mengenai gambaran umum dari Brothers Cellular Yogyakarta, analisis pengembangan sistem multimedia dan rancangan sistem.

- **BAB IV PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA**

Bab ini menguraikan proses pembuatan aplikasi dan memproduksi sistem.

- **BAB V IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini menjelaskan mengenai uji pemakaian, menggunakan sistem dan perawatan dalam membuat suatu software informasi

- **BAB VI PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis

### **1.7. JADWAL RENCANA KEGIATAN**

Untuk mempermudah dalam melakukan kegiatan penelitian, maka perlu dibuatkan jadwal penelitian yang baik, dan berikut adalah table rencana kegiatan selama pelaksanaan penelitian :

No	Rencana Kegiatan	April, 2009				Mei, 2009				Juni, 2009				Juli, 2009			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pra Survei		■														
2	Persiapan			■													
3	Pengumpulan data				■	■	■										
4	Analisis					■	■	■									
5	Perancangan							■									
6	Pembuatan									■	■	■	■	■	■	■	■
7	Uji coba																■
8	Laporan																■

Tabel 1.1. Jadwal Rencana Kegiatan

