

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dijaman yang semakin modern, teknologi semakin membantu manusia dalam berbagai bidang untuk mencapai hasil yang maksimal, Salah satunya adalah peranan media komputer dengan berbagai *software* aplikasinya untuk membantu penyampaian suatu informasi. Informasi merupakan suatu sumber daya yang penting dan dibutuhkan dalam mengelola bisnis. Hampir semua pekerjaan dapat dibantu dengan teknologi yang diciptakan oleh manusia, sehingga manusia dapat mempunyai daya guna dan tepat guna yang mampu mendorong kemajuan suatu bidang atau usaha.

Kemajuan teknologi itu salah satunya dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan menarik. Aplikasi multimedia dapat digunakan untuk mempromosikan suatu instansi, Dimana data-data yang disusun dapat berupa text, gambar, animasi, bahkan dapat diperlengkap dengan suara. Selain itu, dengan aplikasi multimedia suatu instansi atau produk juga bisa dipromosikan melalui sebuah iklan yang menarik. Masyarakat juga lebih mudah dalam mengenal suatu instansi atau produk yang ditawarkan tersebut. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia, penyajian informasi yang dihasilkan akan lebih mudah dan diterima dengan baik oleh masyarakat

Doris *Work* Kebumen merupakan suatu usaha pembuatan dan penjualan replika miniatur motor road race. Banyak masyarakat luas yang belum mengetahui dan mengenal dalam tentang Doris *Work* Kebumen. Penyebaran informasinya dari media

pesan facebook, dan iklan singkat dalam media cetak. Cara-cara tersebut dirasa masih kurang menguntungkan, namun Doris *Work* Kebumen perlu adanya terobosan baru dalam bidang pemasarannya. Multimedia sebagai sarana informasi merupakan salah satu cara media yang tepat untuk bisa memperluas sasaran penjualan dalam penyampaian informasi tentang Doris *Work* Kebumen, salah satu contohnya adalah dengan cara *Company Profile* dan Iklan berbasis multimedia.

Atas dasar itulah diharapkan dengan adanya multimedia interaktif ini masyarakat luas dapat dengan mudah mengenal tentang Doris *Work* Kebumen dan dapat membantu Doris *Work* Kebumen dalam proses penjualan produknya. Maka judul tugas akhir ini adalah "*Company Profile* Sebagai Media Informasi dan Promosi Usaha Pembuatan dan Penjualan Replika Miniatur Motor *Road Race* Doris *Work* Kebumen Berbasis Multimedia".

1.2 Rumusan Masalah

Maka dalam hal ini rumusan masalah yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut :

" Bagaimana membuat aplikasi multimedia interaktif yang menarik dan dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi pada replika miniatur motor *road race* Doris *Work* Kebumen "

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, maka penulis membatasi pada beberapa masalah saja. Karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan kemampuan penulis maka disesuaikan dengan situasi dan kondisi Doris *Work* Kebumen dalam hal ini

informasi tentang Doris *Work* Kebumen batasannya adalah : Profil, Produk, Visi & Misi Doris *Work* Kebumen.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang ada, maka diuraikan tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mempublikasikan kepada masyarakat luas mengenai Doris *Work* Kebumen.
2. Memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif.
3. Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma III (D3) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi dari beberapa faktor antara lain sebagai berikut:

1.5.1 Internal

Inilah contoh manfaat penelitian dari faktor internal:

1. Menerapkan ilmu pengetahuan yang di peroleh dikampus.
2. Mempraktekan secara langsung di lapangan teori-teori yang di peroleh dikampus.
3. Memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan tentang multimedia interaktif dan memperkenalkan doris *work*.

1.5.2 Eksternal

Inilah contoh manfaat penelitian dari faktor *eksternal*:

1. Sebagai alternatif dalam menyampaikan suatu informasi dan promosi yang berbasis multimedia sebagai pengenalan Doris *Work* Kebumen
2. Sebagai media teknologi informasi dalam bentuk aplikasi multimedia yang ditujukan terhadap masyarakat luas.

1.6 Metodologi Penelitian

1. Observasi

Pengambilan data-data langsung pada lokasi Doris *Work* Kebumen

2. Wawancara

Pengambilan data dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pada pemilik Doris *Work* Kebumen secara langsung

3. Studi Pustaka

Pengambilan data dari buku-buku tentang *software* yang akan di pakai dengan maksud agar mendapat penjelasan yang lebih baik tentang *software* yang akan di pakai.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan tugas akhir lebih mudah dimengerti dan tersusun dengan baik, maka akan disajikan dalam lima bab yang masing-masing bab akan dijelaskan secara garis besar sebagai berikut

BAB I. PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Menguraikan atau menjelaskan mengenai teori yang dipakai dalam penelitian ini dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Sejarah singkat tentang Doris *Work* Kebumen dan sekilas tentang Doris *Work* Kebumen.

BAB IV. PEMBAHASAN

Penjelasan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia sebagai tindak lanjut dari pengumpulan data-data yang bersangkutan.

BAB V. PENUTUP

Kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan.



