

## **Bab I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada era globalisasi ini pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi berkembang sangat pesat dan menghasilkan inovasi - inovasi baru yang harus diimbangi dengan kemampuan beradaptasi terhadap Teknologi Informasi. Salah satu dari bidang Teknologi Informasi yang berkembang pesat adalah teknologi berbasis multimedia. Multimedia dapat berperan di bidang informasi pemasaran, periklanan, dunia entertainment, pariwisata dan kebudayaan.

CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang konstruksi (kontraktor) yang berkantor pusat di Magelang. Berbagai macam proyek konstruksi pun sudah dikerjakan oleh perusahaan ini, maka sangatlah dibutuhkan strategi untuk memberikan kemudahan dalam pengenalan perusahaan kepada *customers* CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG.

CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG selama ini masih menggunakan media cetak seperti koran dalam memperkenalkan perusahaan terhadap *customers*, tetapi tidak secara lengkap informasi mengenai perusahaan diperkenalkan misalnya profil perusahaan. Oleh karena itu dirancanglah penyajian informasi dalam bentuk CD interaktif yang dapat melengkapi media informasi yang sudah ada.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah Profil Perusahaan CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG dengan menggunakan perangkat lunak multimedia untuk menyajikan informasi secara lengkap, jelas dan interaktif.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Sebatas memanfaatkan perangkat lunak multimedia dalam menyajikan informasi mengenai profil SOKISA MANDIRI (SM) secara umum seperti sejarah perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi, legalitas perusahaan, galeri, produk, dan kontak.
2. *Software* yang digunakan meliputi Macromedia Director MX 2004 sebagai *software* utama, Adobe Photoshop CS3, dan Swish MAX 2.0 sebagai *software* pendukung.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian skripsi dan pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Sebagai syarat kelulusan program sarjana serta untuk memperoleh gelar sarjana (S. Kom) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
3. Menghasilkan suatu aplikasi media interaktif yang berguna untuk membantu dalam memberikan alternatif media informasi kepada *customers* CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG.
4. Memberikan alternatif penyampaian informasi yang baru kepada masyarakat luas, khususnya teknologi informasi berbasis multimedia interaktif.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Bagi CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG**

Diharapkan hasil daripada penelitian ini dapat meningkatkan citra perusahaan CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG agar bisa semakin maju perkembangannya.

##### **2. Bagi Masyarakat Luas**

Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.

### 3. Bagi Peneliti

Mendapatkan gelar sarjana pendidikan Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang peneliti gunakan dalam penyusunan skripsi ini merupakan penggabungan data maupun informasi. Berikut metode yang diambil dalam penelitian, diantaranya adalah :

##### 1. Survey dan Observasi

Dimana penulis mengandalkan pengamatan secara langsung terhadap penelitian.

##### 2. Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data melalui wawancara antara penyusunan dengan responden untuk mendapatkan data yang dikehendaki.

##### 3. Metode Kepustakaan

Metode pengambilan data yang diperoleh secara tidak langsung dalam objek penelitian yang dilakukan dengan literatur dan sumber – sumber yang diperoleh di perpustakaan.

#### 4. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program profil perusahaan CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG.

#### 5. Pengujian Program

Hasil akhir dari pembuatan program kemudian akan dilakukan uji coba program, hal ini dilakukan sebagai evaluasi guna perbaikan sistem menjadi sesuai yang diharapkan oleh peneliti dan obyek penelitian, dalam hal ini CV. SOKISA MANDIRI.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi, maka skripsi ini dapat diuraikan menjadi 5 bab, diantaranya adalah :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : DASAR TEORI**

Pada bab ini membahas tentang pengertian multimedia, struktur multimedia, siklus hidup perkembangan multimedia, dan *software* yang digunakan.

### **BAB III : TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM**

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan umum CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG, analisis sistem perancangan aplikasi multimedia, analisis kebutuhan spesifikasi multimedia, analisis biaya dan manfaat, analisis studi kelayakan dan perancangan sistem.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas proses implementasi profil perusahaan CV. SOKISA MANDIRI MAGELANG dan hasil pembahasan setelah pembuatan aplikasi.

### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran - saran.

### **DAFTAR PUSTAKA.**

Berisi sumber - sumber yang digunakan peneliti, baik dari buku, majalah, narasumber maupun dari data di internet.

### **LAMPIRAN**

Berisi rincian biaya dan lingo