

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Regards Creative House merupakan suatu usaha jasa yang bergerak dibidang multimedia yang lebih mengedepankan manajemen baik disetiap lini untuk menunjang pengembangan cabang di kemudian hari. Pada sisi yang lain perusahaan ini menyerupai creative house lainnya seperti halnya kenyamanan dan keramahaan di dalam pelayanannya yang menjadi salah satu persyaratan khusus bagi setiap penjual untuk menjamu konsumennya. Banyaknya perusahaan yang bermunculan dan ketatnya persaingan di dunia wirausaha, menjadi daya tarik untuk Regards creative house terbentuk.

Pengembangan usaha merupakan salah satu konsentrasi bagi setiap perusahaan. Hal ini tentunya tidak mudah karena mengingat begitu banyak pesaing yang bermunculan, ditambah lagi proses menemui pihak pun bukan suatu hal yang mudah, hal ini dikarenakan kesibukan yang menyulitkan para pengusaha di dalam mengatur waktu untuk langsung bertatap muka, seperti halnya yang terjadi di regards creative house diantaranya adalah ;

- a. Pemasaran yang belum didukung oleh sebuah media interaktif yang berbasis multimedia dalam berhubungan dengan client.
- b. Belum mempunyai katalog dalam media interaktif untuk mengenalkan profil dan produk-produk perusahaan yang telah dibuat dalam basis multimedia, sehingga mempersulit marketing dalam memperkenalkan regards crative house ke pada calon partner.

Dari masalah yang dijelaskan diatas maka, proposal penawaran kerjasama merupakan jawaban dari masalah diatas, namun proposal harus memiliki daya tarik untuk membantu dalam penyampaian informasi sebelum diadakannya pertemuan secara langsung dengan harapan proposal akan diterima dan dipahami dengan baik. Oleh sebab itu, sebaiknya diletakkan unsur multimedia di dalamnya karena dapat menyampaikan informasi dalam bentuk yang mudah dipahami, dengan keindahan *visual* yang bisa membuat para *user* lebih nyaman dan cepat dalam menyerap sebuah informasi yang ingin disampaikan. Aplikasi multimedia yang dimaksud dari hal tersebut, diwujudkan dalam bentuk multimedia interaktif.

Multimedia Interaktif merupakan salah satu aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang menggunakan interaksi langsung antara *user*, sehingga media ini banyak diminati. Media interaktif inilah yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi tentang keberadaan REGARDS CREATIVE HOUSE.

Berdasarkan masalah yang diceritakan di atas, dengan ini disimpulkan sebuah judul yaitu, **“PROFIL PERUSAHAAN REGARDS CREATIVE HOUSE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF KEPADA CALON PARTNER”**. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi media informasi dan mempermudah dalam hal penyampaian, mengenalkan, ataupun mempromosikan REGARDS CREATIVE HOUSE sebagai salah satu usaha yang menguntungkan bagi penggiat bisnis, dan diharapkan dengan menggunakan MULTIMEDIA Interaktif ini REGARDS CREATIVE HOUSE dapat membantu lajur pertumbuhan usaha.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana merancang Multimedia Interaktif Profil REGARDS CREATIVE HOUSE YOGYAKARTA yang mampu menjadi media penyampaian informasi yang efektif dan menarik pada calon partner?”.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa multimedia memiliki cakupan yang sangat luas maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan supaya tidak jauh menyimpang dari permasalahan dan topik yang ada.

1. Multimedia interaktif ini hanya akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan keberadaan REGARDS CREATIVE HOUSE meliputi profil (sejarah, visi dan misi), galeri, lokasi, dan informasi lain yang mungkin masih diperlukan.
2. Aplikasi yang digunakan oleh marketing representatif REGARDS CREATIVE HOUSE YOGYAKARTA untuk memperkenalkan produk kepada partner.
3. Aplikasi multimedia interaktif ini hanya dapat berjalan pada platform windows XP, Vista, dan Windows 7.
4. Aplikasi multimedia interaktif ini dapat di update.
5. Dikemas dalam CD/DVD yang telah diupdate terlebih dahulu.
6. Perangkat lunak yang dipakai meliputi Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Membuat media penyampaian informasi yang efektif mengenai keberadaan REGARDS CREATIVE HOUSE untuk mempermudah dalam promosi.
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Membantu pengembangan Regards Creative House.
- b. Memberikan salah satu aplikasi yang dibutuhkan Regards Creative House.
- c. Memperoleh penyelesaian terhadap rumusan masalah yang ada

1.6 Metode Penelitian

a. Objek penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah Regards Creative House Yogyakarta, merupakan sebuah perusahaan yang menawarkan berbagai produk-produk dan strategi kreatif multimedia kepada masyarakat.

b. Subyek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian adalah "Company Profile Regards Creative House Yogyakarta sebagai media informasi dan Promosi". Jadi penelitian ini dilakukan untuk mengenalkan Regards Creative House kepada masyarakat menggunakan company profile berbasis multimedia interaktif.

c. Jenis penelitian

penelitian dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memberikan penjelasan tentang objek penelitian serta menyampaikannya menjadi suatu pernyataan (statment). Dengan cara menyampaikan informasi tentang Regards Creative House.

d. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung yaitu mengambil data dari Regards Creative House Yogyakarta dan Survei pada objek penelitiannya, partisipasi dan melakukan wawancara dengan Manager dan karyawan Regards Creative House Yogyakarta. Diluar penelitian adalah penelitian arsip dan studi pustaka.

e. Metode analisis

Melihat perkembangan yang maju dan cara yang semakin modern untuk mempromosikan atau membagikan informasi terhadap produk atau dalam bidang jasa, maka dibuatlah multimedia interkatif sebagai media informasi dan promosi.

Untuk metode analisis itu sendiri meliputi :

- Analisis Kebutuhan Sistem

f. Metode Perancangan Aplikasi

Dalam perancangan aplikasi ini diutamakan sebuah button yang akan melakukan navigasi link jika di klik dan rancangan desain untuk menampilkan setiap halaman akan bervariasi dan tentunya merancang naskah atau teks yang digunakan untuk memberikan informasi, perancangan itu sendiri meliputi :

- Merancang Konsep
- Merancang Isi
- Merancang Naskah
- Merancang Grafik

g. Metode Implementasi

Tahap implementasi yang dilakukan meliputi desain tampilan, coding dan testing.

- Desain Tampilan

Pembuatan desain tampilan ini berfungsi untuk menambah daya tarik karena sebagai media promosi.

- Coding

Membuat kode program pada masing-masing button untuk memberikan navigasi link menuju ke halaman yang akan diperintahkan

- Testing

Melakukan pengecekan terhadap tombol apakah sudah berfungsi dengan benar atau masih menjadi kesalahan, jika masih terjadi kesalahan maka dilakukan pembetulan dari coding tersebut.

h. Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan sistem dilaksanakan selama sistem masih berjalan dan tetap dipakai setelah segala persiapan dan pendukungnya tersedia, setelah itu dilakukan test untuk melihat aplikasi ini berjalan dengan baik dan sesuai prosedur atau tidak, jika terjadi kekurangan pada tahap ini aplikasi akan diperbaiki dan di uji kembali apabila sudah sesuai dengan yang diharapkan maka aplikasi ini dikatakan siap pakai. Pemeliharaan sistem tersebut akan dilakukan dengan cara yakni :

- Pemeliharaan Software

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematika kedalam 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas sistem secara umum yang meliputi konsep dasar multimedia, struktur informasi multimedia, dan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang latar belakang pembuatan multimedia interaktif company profile, analisis kelemahan dan perancangan meliputi perancangan konsep dan interface.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi sistem, pengujian sistem, serta pemeliharaan sistem sehingga siap untuk digunakan.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan bermanfaat bagi pihak lain untuk pengembangan oleh peneliti yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang digunakan untuk penulisan laporan skripsi ini.

LAMPIRAN

Berisikan lampiran-lampiran dalam pengerjaan skripsi.

