

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan, turut serta membantu manusia terutama di bidang teknologi informasi. Berkembangnya pola pikir manusia yang senantiasa berubah ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan dapat menghasilkan pembaharuan yang lebih baik. Dengan adanya teknologi informasi khususnya teknologi berbasis *multimedia* diharapkan dapat memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Suatu informasi dapat lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang telah ada. Dengan adanya *multimedia* manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media teks, gambar, *audio*, *video*, dan juga animasi sebagai informasi yang disajikan, di mana informasi yang dihasilkan akan lebih jelas dan menarik. Teknologi *multimedia* juga dapat digunakan pada bidang pendidikan, pemasaran, publikasi, dan lain-lain. Khususnya untuk bidang pemasaran, *multimedia* merupakan salah satu media pendukung yang sangat penting dalam penyampaian informasinya.

CV. Glenindo Utama sebagai perusahaan yang baru berdiri di bidang perbaikan alat berat memerlukan media promosi yang informatif sebagai sarana mempromosikan perusahaan tersebut dan juga menyampaikan secara jelas visi

misi, sejarah pendirian, produk-produk yang dihasilkan, dan informasi lainnya yang berhubungan dengan CV. Glenindo Utama.

Saat ini CV. Glenindo Utama baru hanya sebatas presentasi sebagai sarana promosi yang dilakukan dan dirasa masih sangat kurang maksimal dalam mempromosikan perusahaan tersebut. Dengan demikian CV. Glenindo Utama perlu memiliki media presentasi yang lebih mendukung, menarik, lengkap dan ringkas, sehingga dapat meningkatkan citra serta publikasi CV. Glenindo Utama dimata konsumen atau *client*.

Media yang mampu mewujudkan hal tersebut adalah media yang dikemas dalam sebuah *multimedia*. Karena, media ini memiliki kelebihan untuk menyimpan data yang relatif lebih banyak dibanding presentasi *powerpoint*. Disamping itu, keberadaan dari *multimedia* juga sangat diperlukan untuk memberikan informasi yang kompleks dalam mendukung presentasi serta menjalin dengan pihak lain.

Berkaitan dengan hal yang diuraikan di atas maka penulis ingin membuat tugas akhir yang berjudul "Pembuatan *Company Profile* CV. Glenindo Utama Berbasis *Multimedia*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu :

- a. Bagaimana merancang media informasi pada CV. Glenindo Utama dengan memanfaatkan teknologi *multimedia* agar menggambarkan

secara jelas visi, misi, sejarah, *profile*, tujuan, latar belakang, dan produk yang dihasilkan sehingga menarik konsumen untuk menggunakan jasa perusahaan tersebut?

- b. Bagaimana merancang media informasi semenarik mungkin pada CV. Glenindo Utama dengan memanfaatkan teknologi *multimedia* agar dapat meyakinkan konsumen?

1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan *Company Profile* CV. Glenindo Utama memiliki cakupan yang sangat luas dengan penerapan dan fungsi pada masing-masing bidang. Maka dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih spesifik yaitu:

- a. Ruang lingkup penelitian meliputi ruang lingkup CV. Glenindo Utama.
- b. Fitur yang disediakan didalam sistem aplikasi ini berisi :
 - *About Us* meliputi latar belakang, visi & misi, sejarah, tujuan perusahaan, dan struktur organisasi.
 - Profil pendiri perusahaan.
 - Produk perusahaan.
 - *Gallery* gambar.
 - *Contact Us* meliputi alamat perusahaan, nomor telepon, nomor *fax*, dan *email*.
- c. Dalam pembuatan aplikasi *multimedia* penulis menggunakan *software* pendukung di antaranya Adobe Audition CS5.5, Adobe Photoshop CS5.5, Adobe Flash CS5.5, dan Notepad.

- d. Yang dapat mengubah, menambah, dan menghapus data hanyalah *admin* dari perusahaan CV. Glenindo Utama.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Diploma 3 (D3) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat.
- c. Mendukung visi dan misi CV. Glenindo Utama.
- d. Sebagai alternatif baru dalam metode penyampaian informasi berbasis *multimedia* dalam publikasi informasi CV. Glenindo Utama yang mempunyai nilai lebih dibanding nilai informasi lainnya.
- e. Meningkatkan citra dan mutu perusahaan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian ini adalah dengan adanya rancangan sistem informasi berbasis *multimedia* yang baru akan dapat mengatasi masalah publikasi dari sistem *manual* menuju sistem *digital* sehingga nantinya aplikasi ini akan menjadi media presentasi yang lebih mendukung, menarik, lengkap, dan ringkas, yang dapat meningkatkan citra CV. Glenindo Utama dimata konsumen.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode-metode yang dilakukan dalam pengumpulan data sebagai sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung di dalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Metode Wawancara/*Interview Methode*

Yaitu proses pengumpulan data yang di dapat dari wawancara atau tanya jawab secara langsung dari pihak-pihak atau orang yang di percaya untuk menjadi sumber informasi dalam memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian pada CV. Glenindo Utama.

b. Metode Kepustakaan/*Library Methode*

Yaitu metode penelitian yang mengacu pada buku-buku atau berdasarkan dokumen-dokumen, dan arsip yang berhubungan dengan CV. Glenindo Utama.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Penelitian skripsi ini di susun secara sistematis kedalam lima bab, di mana pada masing-masing bab akan membahas masalah-masalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari sistem, informasi, sistem informasi, *flowchart*, multimedia, animasi, dan pengenalan *software* yang digunakan dalam pembuatan *company profile* CV. Glenindo Utama.

BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini akan diuraikan sejarah singkat dan berbagai informasi yang berkaitan dengan CV. Glenindo Utama.

BAB IV PERANCANGAN dan PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang rencana penerapan *flash* pada pembuatan *Company Profile* CV. Glenindo Utama.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

