

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

BRO BOSS CLOTHING AND MERCHANDISE merupakan perusahaan yang melakukan usaha dagang bergerak dibidang Clothing dan merchandise. Untuk lebih mengetahui informasi mengenai Bro Boss Clothing and Merchandise, maka pihak Bro Boss Clothing and Merchandise melakukan berbagai aktivitas promosi melalui berbagai media iklan dan brosur.

Media promosi sangat dibutuhkan dalam suatu bidang usaha. Promosi yang bergerak di bidang clothing dan merchandise membutuhkan informasi yang akurat, keakuratan informasi akan meminimalisasikan informasi yang *gambing*. Di setiap promosi di bidang tersebut, ingin perusahaan akan dikenal oleh penerima informasi.

Multimedia merupakan salah satu yang tepat untuk menyampaikan informasi dalam bentuk Audiovisual. Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, suara ( Audio ), Animasi dan Video yang saling berinteraksi dan terintegrasi satu sama lainnya.

Dasar tersebut diatas maka penulis mencoba memberikan solusi dengan membuat layanan informasi dengan cara melihat tampilan dengan memvisualisasikan informasi Objek wisata melalui gambar, text, dengan gabungan animasi, audio yang dapat menarik perhatian pengunjung Bro Boss Clothing and Merchandise sendiri maupun pihak lain sebagai penerima informasi.

Mengatasi permasalahan tersebut diatas penulis terdorong untuk mengadakan penelitian tentang pada "BRO BOSS CLOTHING AND MERCHANDISE" serta berupaya mengembangkan informasi yang lebih baik, efektif dan *valid* bagi perusahaan. Oleh karena itu penulis mengambil judul " membuat COMPANY PROFILE BRO BOSS CLOTHING AND MERCHANDISE SEBAGAI MEDIA INFORMASI".

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas diketahui rumusan masalah yang di hadapi yaitu "Bagaiman merancang company profile pada perusahaan BRO BOSS CLOTHING AND MERCHANDISE sebagai media informasi yang lebih efektif ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Mengetahui begitu banyaknya persoalan yang harus dihadapi pada BRO BOSS CLOTHING AND MERCHANDISE, maka penulis hanya membatasi masalah pada ruang lingkup penyampaian informasi dengan pemanfaatan teknologi

multimedia, tidak hanya dipakai sebagai sarana informasi saja, tetapi juga banyak dipakai untuk media promosi yang biasa dilakukan oleh perusahaan – perusahaan besar. Oleh karena itu, penulis memberi batasan permasalahan pada penyediaan informasi tentang BRO BOSS CLOTHING AND MERCHANDISE meliputi sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, design, fasilitas, dll.

Aplikasi multimedia tersebut dirancang dan digunakan untuk platform windows dengan menggunakan software Adobe Collection dan pendukung software lainnya

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

- a. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh dan sejauh mana kemampuan penulis memberikan solusi terhadap suatu masalah yang dihadapinya.
- b. Mempraktikan teori yang telah di peroleh selama mengikuti kuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- c. Mengevaluasi sistem, merumuskan tujuan, memberikan suatu usulan dan menyusun suatu tahap rencana perancangan sistem informasi promosi aplikasi interaktif berbasis multimedia.
- d. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan program strata I ( S1 ) di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

- a. Setelah melaksanakan kegiatan diharapkan penulis memiliki cukup pengetahuan dan pengalamann yang lebih luas berkaitan dengan multimedia.
- b. Mengenalkan suatu sistem promosi berbasis multimedia pada BRO BOSS CLOTHING AND MERCHANDISE.
- c. Memberikan informasi tentang BRO BOSS CLOTHING AND MERCHANDISE yang aplikatif.
- d. Membantu instansi meningkatkan efisiensi dan efektifitas kinerja dalam bidang promosi.

### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data dalam pembuatan laporan skripsi ini, ada beberapa metode yang digunakan yaitu :

#### **1. Metode Observasi ( Pengamatan Langsung )**

Di dalam metode observasi penulis mengadakan pengamatan secara langsung pada obyek meliputi: disain T-shirt, kemeja, undangan, stiker, gelas mug, dan lain lain.

## 2. Wawancara ( Interview )

Teknik pengumpulan data dimana penulis bertatap secara langsung kepada orang yang diyakini dapat menjadi sumber pengambilan data.

Pemilik : Wahyu Rusmanto S.Kom

## 3. Metode Kepustakaan

Penulis mengumpulkan data yang dilakukan bersumber dari literature untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

Buku : Kreasi animasi interaktif dengan Flash CS3

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan skripsi di bagi dalam beberapa bab dengan pokok-pokok permasalahannya. Sistematika secara umum untuk penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

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

Dalam bab pendahuluan ini, secara garis besar digambarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab landasan teori menjelaskan teori-teori yang mendasari pembahasan objek penelitian secara detail, dan perangkat lunak yang digunakan.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang analisis kebutuhan sistem dan perancangan system.

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

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

## **BAB V : PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran.

1.8. Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan Penelitian

KEGIATAN	November 2011			Desember 2011			Januari 2012			Februari 2012			Maret 2012			April 2012		
	m	u	v	m	u	v	m	u	v	m	u	v	m	u	v	m	u	v
Persiapan																		
Pengambilan Data																		
Dokumentasi Data																		
Analisis Data																		
Perancangan Sistem																		
Pembuatan Sistem																		
Pengumpulan Laporan																		