

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi adalah hal penting yang selalu kita butuhkan untuk menjalankan segala rencana, aktifitas dalam keseharian kita. Informasi dapat diperoleh dari berbagai hal yang ada disekitar kita, tergantung dari kebutuhan dan dimana kita berada. Berkembangnya Ilmu dan teknologi saat ini membantu manusia dalam mendapatkan informasi secara cepat, mudah dan akurat. Berbagai media yang sering digunakan orang pada umumnya tidak lepas dari peran kemajuan teknologi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan yang berkembang dengan sangat pesatnya, sehingga memberikan kemudahan-kemudahan yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan dan memberikan solusi pada berbagai dinamika yang berkembang dalam masyarakat.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi multimedia yang dapat menyajikan Informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui gambar, animasi, teks, suara, atau video yang mudah dicerna oleh para penggunanya, Multimedia berasal dari kata Multi yang berarti banyak, dan Media berarti sarana atau piranti untuk piranti komunikasi yang menggunakan lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan suatu informasi.

Melihat banyak cara dan strategi perusahaan untuk membesarkan usahanya dan memperkuat eksistensinya sebagai perusahaan yang berkembang, diantaranya adalah membangun bisnis batik dan *handycraft*, di bisnis batik dan *handycraft* ini pun tidak semudah yang dibayangkan dikarenakan persaingan pasar yang sangat ketat. Walaupun bisnis batik dan *handycraft* terkesan tradisional atau tidak maju, dengan majunya teknologi banyak pengrajin batik atau galeri batik yang memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut untuk mempromosikan karya dagangan mereka. Selain sebagai media promosi produk, sering juga pengusaha Batik dan *handycraf* memanfaatkan multimedia sebagai media penarik investor atau menjadi mitra binaan disuatu perusahaan, selain itu terkadang untuk mengikuti *event* pameran, media promosi ini juga sering dijadikan syarat untuk mengikuti *event* tersebut. Jadi banyak sekali keuntungan dari media promosi ini.

Multimedia diharapkan dapat berperan penting terhadap permasalahan diatas dan dapat berperan lebih efisien dan efektif dalam memberikan solusi dari permasalahan ini. Melihat cakupan multimedia yang begitu luas, informasi yang dibutuhkan oleh para mitra dan konsumen akan dapat terpenuhi mulai dari seluk beluk perusahaan, visi, misi, struktur organisasi hingga sejauh mana perusahaan tersebut telah berkembang sehingga para mitra dan konsumen dapat percaya dan tertarik dengan untuk bermitra atau membeli dari produk galeri tersebut. Dalam laporan ini penulis, bermaksud mengupas keberadaan sebuah Galeri batik yang bernama Puspa Poespa yang terletak di Nusukan, banjarasari, Surakarta dan menyajikan suatu Sistem informasi melalui *company profiles interactive*.

Dari uraian diatas penulis memberikan judul "PEMBUATAN COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA PADA GALERI BATIK PUSPA POESPA SEBAGAI MEDIA PERIKLANAN".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang muncul pada Galeri Batik Puspa Poespa sesuai dengan judul yang diajukan penyusun adalah Bagaimana membuat suatu aplikasi multimedia interaktif sebagai media Promosi dan informasi perusahaan untuk memudahkan presentasi *product* dalam seleksi pameran dan membantu menarik investor atau menjadi mitra binaan di suatu perusahaan dan menarik konsumen?

1.3. Batasan Masalah

Dilihat dari ruang lingkupnya, Multimedia mempunyai pengertian yang sangat luas sesuai dengan fungsi penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda. Agar dalam penyusun Skripsi ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka didalam penyusunan skripsi ini, penyusun membatasi pada informasi tentang :

1. Galeri Batik Puspa Poespa batasan pada Sejarah, Visi dan Misi, *Motto*, Dokumentasi, *Portofolio/ Product*, beserta harga.
2. Dalam pembuatan informasi aplikasi multimedia pada Galeri Batik Puspa Poespa ini menggunakan beberapa aplikasi yang dibatasi *software-software* pembuatan multimedia antara lain *software* pengolah gambar

(Adobe photoshop), *software* pembuat multimedia interaktif (Adobe flash), *software* pengolah suara/ audio (Cool Edit Pro), dan beberapa *software* pendukung lainnya.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Membangun *company profile* interaktif sebagai media promosi dan informasi kepada para calon *investor* dan konsumen.
2. Menerapkan Ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia yang dikaitkan dengan dunia promosi/ Iklan.
4. Membantu pihak Galeri Batik Puspa Poespa untuk mendapatkan *investor* dengan cara membuat *company profile* yang nantinya akan diharapkan sebagai langkah membangun unit usaha lain demi memajukan perusahaan.
5. Memberikan warna baru bagi Galeri Batik Puspa Poespa dalam mempromosikan usaha di wilayah Surakarta hingga seluruh propinsi di Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya sesuatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu dalam penelitian ini digunakan tahap-tahap penelitian meliputi :

1. Identifikasi masalah.
2. Analisis.
3. Perancangan yang meliputi perancangan konsep, perancangan isi, naskah dan grafik.
4. Memproduksi sistem.
5. Uji coba.
6. Pemeliharaan.

1.6 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan Skripsi meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

- **BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dari penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan skripsi.

- **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari multimedia, struktur sistem informasi multimedia dan pengenalan *software* yang digunakan.

- **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini diuraikan dan dijelaskan mengenai gambaran umum dari Galeri Batik Puspa Poespa, analisis pengembangan sistem multimedia dan rancangan sistem.

- **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai uji pemakaian, menggunakan sistem dan perawatan dalam membuat suatu *software* informasi.

- **BAB V PENUTUP**

Bab ini Merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan berdasarkan hasil jawaban dari rumusan masalah dan saran dari penulis.