

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Banyak orang menganggap bahwa promosi dan pemasaran mempunyai pengertian yang sama, dimana sebenarnya promosi hanya merupakan salah satu bagian dari kegiatan pemasaran. Walaupun promosi sering dihubungkan dengan penjualan tetapi kenyataannya promosi mempunyai arti yang lebih luas dari penjualan karena penjualan hanya berhubungan dengan pertukaran hak milik yang dilakukan oleh tenaga penjual, sedangkan promosi adalah setiap aktivitas yang ditujukan untuk memberitahukan, membujuk atau mempengaruhi konsumen untuk tetap menggunakan produk yang dihasilkan perusahaan tersebut.

Promosi adalah komunikasi informasi antara penjual dan pembeli yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, berkomunikasi, dan menyakinkan masyarakat terhadap sesuatu barang. Promosi merupakan salah satu aspek yang penting dalam manajemen pemasaran dan sering dikatakan sebagai "proses berlanjut". Ini disebabkan karena promosi dapat menimbulkan rangkaian kegiatan selanjutnya dari perusahaan.

Dalam hal ini penulis membuat media promosi berbasis website yang menjadi target meminat para konsumen dan mengenal kan produk yang ada pada PT Narindra Leather dalam hal produksi dari kulit yang diolah menjadi barang jadi seperti : tas, bantal, jaket dll. Dengan adanya internet semakin luas ruang lingkup sebagai media promosi dan juga penulis selain membuat website tersebut juga membuat Flash sebagai media multimedia. 'Media Flash tersebut akan selain memperkenalkan beberapa produk barang juga profile perusahaan serta memperlihatkan proses pembuatan produk tersebut.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan permasalahan yang terjadi adalah "Bagaimana membuat website berbasis multimedia pada PT. Narindra Leather sebagai media promosi ke masyarakat luas dengan menggunakan PHP dan Macromedia Flash MX dalam pembuatannya.

### **1.3 Batasan variabel Penelitian**

Dalam hal batasan permasalahan dalam skripsi ini, maka penulis membatasi permasalahan pada pembuatan sebuah website berbasis multimedia untuk promosi PT. Narindra Leather, yaitu :

---

<sup>1</sup> <http://www.ilmumanajemen.com/>

### 1. Profil Perusahaan

Disini penulis membahas tentang PT. Narindra dari direktur utama hingga karyawan yang bekerja di perusahaan tersebut.

### 2. Kegiatan Produksi

Disini penulis membahas tentang proses dibuat tas, jaket, bantal dari bahan mentah atau kulit menjadi bahan jadi.

### 3. Kegiatan Pemasaran

Disini memberikan penjelasan mengenai kegiatan dalam memasarkan hasil produksi dari PT. Narindra Leather melalui media website / web.

## 1.4 Batasan Software

1. Aplikasi ini hanya sebagai sarana promosi PT. Narindra Leather.
2. Aplikasi ini di buat menggunakan Macromedia Flash MX sehingga browser yang digunakan hanya yang mendukung plugin flash player.

## 1.5 Tujuan Penelitian

### 1.5.1. Bagi Penulis

1. Menjadi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program studi SI jurusan sistem informasi di perguruan tinggi STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Membuat multimedia berbasis web sebagai media promosi alternatif dalam mempromosikan produksi pada PT. Narindra Leather.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1. Bagi Penulis**

1. Mendapat gelar sarjana komputer dari STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambah wawasan dalam menggunakan web dengan PHP serta Macromedia Flash MX sebagai multimedia serta seluk beluk dunia maya dan membuat website.

## **1.7 Metode Pengumpulan Data**

Data merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting dan untuk mendapatkan data-data tersebut penulis melakukan beberapa tahapan penelitian untuk mendapatkan informasi tentang objek permasalahan.

Tahapan penelitian tersebut meliputi beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

### 1.7.1 Metode Observasi

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung proses produksi dan proses transaksi penjualan kulit yang ada pada PT. Narindra Leather. Data yang dibutuhkan laporan tersebut adalah mengenai cara-cara produksi, rata-rata jumlah produksi per hari, serta jumlah penjualan per hari.

### 1.7.2 Metode Wawancara

Penulis melakukan tanya jawab secara langsung dengan pimpinan PT. Narindra Leather sebagai bahan acuan dalam membuat laporan selain mendapat data dari hasil lapangan.

### 1.7.3 Metode Dokumentasi dan Kepustakaan

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mencatat hal-hal penting berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara terhadap pimpinan perusahaan. Selain itu penulis juga melakukan Pencarian artikel dan tutorial tentang pembuat website berbasis multimedia sebagai acuan dasar teori. Untuk kepustakaan, penulis mempelajari buku-buku yang terdapat di perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk mendapatkan kajian sebagai dasar teori di dalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang akan diterapkan pada saat menulis laporan.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terbagi dalam enam bab. Pembagian bab secara rinci adalah sebagai berikut :

### Bab I Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

### Bab II Landasan Teori

Berisi uraian tentang Website berbasis multimedia, Proses pembuatan menggunakan Macromedia Flash MX, PHP dan perangkat lunak lain yang akan digunakan.

### Bab III Analisis Perancangan Sistem

Bab ini akan membahas tentang tinjauan umum tentang PT Narindra Leather dan membahas tentang hasil analisis sistem yang terdiri atas identifikasi masalah, analisis kebutuhan sistem, kegiatan pembuatan PHP dan Macromedia Flash MX hingga proses jadi nya sebuah website berbasis multimedia.

### Bab IV Perancangan dan Implementasi Sistem

Pada bab ini akan diuraikan mengenai proses pasca pembuatan website berbasis multimedia, pengetesan penggunaan website baru sebagai media promosi, pemeliharaan sitem, serta penerapan rencana implementasi.

## Bab V

### Penutup

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta beberapa saran yang mungkin diperlukan oleh peneliti yang akan datang.

