

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan sistem informasi menyebabkan sebuah informasi dapat disampaikan dengan mudah dan dengan waktu yang singkat. Sehingga penggunaan teknologi dan sistem informasi ini sangat dibutuhkan agar si penerima informasi mampu mengetahui kondisi dan dapat mengambil keputusan dengan cepat dan benar. Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila di tampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi software yang di anggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video, yang mudah dimengerti oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu diharapkan dapat memberikan informasi secara tepat dan menarik seperti yang kita ingin kan sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, menyebabkan banyak perusahaan yang dalam memperkenalkan perusahaannya menggunakan fasilitas multimedia, salah satunya adalah CV.Dharma Putra Mandiri yang beralamat di Jl.Mataraman No.88, Ringin Sari, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta.

CV.Dharma Putra Mandirimerupakan perusahaan yang menyediakan jasa pembuatan meubel, dan furniture lainnya lagi. Namun pada CV.Dharma Putra Mandiri belum tersedia media informasi dan promosi yang berbasis multimedia,

untuk itu maka penulis merencanakan membuat sebuah media informasi berbasis multimedia dengan judul “Perancangan Company Profile CV.Dharma Putra Mandiri Menggunakan Adobe Flash CS3”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Penerapan pemanfaatan teknologi ini ditujukan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan pembangunan media informasi perusahaan, khususnya dalam hal memberikan kontribusi terhadap CV.Dharma Putra Mandiri untuk menarik perhatian para konsumen untuk menggunakan jasa CV.Dharma Putra Mandiri.

Agar penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang di harapkan maka penulis merumuskan masalah yang akan di pecahkan, yaitu : “Bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai media informasi dan promosi khususnya CV.Dharma Putra Mandiri”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing-masing bidang yang berbeda. Dalam hal memfokuskan pembahasan masalah tersebut, agar dalam penyusunan skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penyusun membatasi pada bidang informasi “CV.Dharma Putra Mandiri”

Informasi tentang batasannya adalah,

1. Lingkup Penelitian;

## Penelitian di CV.Dharma Putra Mandiri

2. Fitur atau informasi yang di sajikan:
  - a. Profil CV.Dharma Putra Mandiri
  - b. Visi dan misi.
  - c. Struktur Organisasi.
  - d. Daftar pegawai.
  - e. Foto produk jasa CV.Dharma Putra Mandiri
  - f. Vidio proses pembuatan produk jasa.

. Dalam perancangan Media Interaktif ini, menggunakan beberapa software multimedia diantaranya

1. Adobe Flash CS3
2. Adobe Photoshop CS3
3. Adobe Priemere Pro CS3
4. Adobe Audition 2.0

### **1.4.Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang *Company Profile* menggunakan Adobe Flash CS3 untuk mempermudah dalam mempromosikan jasa CV.Dharma Putra Mandiri.
2. Memberikan kemudahan informasi kepada pihak yang ingin tau mengenai jasa CV.Dharma Putra Mandiri.
3. Menghasilkan hal yang bermanfaat agar CV.Dharma Putra Mandiri lebih berkembang.

4. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
5. Sebagai syarat menyelesaikan program studi Strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

#### 1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada CV.Dharma Putra Mandiri.

Data yang akan didapat di antaranya :

- a. Profil CV.Dharma Putra Mandiri
- b. Visi dan misi.
- c. Data karyawan
- d. Struktur Organisasi CV.Dharma Putra Mandiri
- e. Produk Jasa CV.Dharma Putra Mandiri

## 2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan dan terkait dengan CV.Dharma Putra Mandiri.

Wawancara dengan :

- a. Pemilik CV.Dharma Putra Mandiri
- b. Para pegawai atau karyawan

## 3. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak perusahaan yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang di butuhkan.

## 4. Metode Literatur

Suatu metode pengumpulan data didapat dari informasi yang kami peroleh dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

### 1.6 Sistematika Penulisan

#### BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.



## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi -definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

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

Bab ini menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat dikasus yang sedang di teliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap system yang diusulkan, analisis kelayakan sistem yang diusulkan. Perancangan sistem berisikan model-model penyelesaian masalah sistem lama dengan membuat rancangan untuk si stem baru yang diusulkan.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Kecuali itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

## **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.