

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era modern ini teknologi semakin berkembang pesat dengan sumber daya manusia yang terus meningkat. Dengan demikian maka kebutuhan informasi akan semakin banyak, sehingga dalam penyampaian dan penyebaran informasi dengan menggunakan teknologi akan semakin diminati.

Tidak salah lagi informasi memegang peranan penting bagi kemajuan suatu bidang. Informasi yang dimiliki atau didapat oleh suatu perusahaan bisa saja digunakan oleh perusahaan itu sendiri untuk lebih mengembangkan perusahaannya, atau bisa pula digunakan untuk membantu pihak lain atau perusahaan lain untuk mengetahui informasi tersebut. Agar informasi tersebut berguna, informasi yang didapat harus dikumpulkan terlebih dahulu, kemudian dikelola dan diolah untuk menghasilkan informasi akhir yang bernilai bagi manusia. Inilah yang menjadi latar belakang munculnya sistem informasi yang dirancang untuk mempermudah pekerjaan user dan semua pihak yang membutuhkan informasi tersebut.

Begitu juga dengan perusahaan Karoseri AVENA Magelang sebagai salah satu perusahaan Karoseri yang berkembang di Magelang setidaknya bisa memanfaatkan teknologi sistem informasi untuk membantu proses pelayanan pada konsumen dimana pelayanan merupakan hal yang paling penting bagi suatu perusahaan seperti Karoseri AVENA Magelang ini. Sehingga sebuah profil

perusahaan diperlukan untuk memperkenalkan perusahaan tersebut kepada konsumen agar informasi yang akurat dan relevan dapat tersampaikan, karena selama ini sebuah profil perusahaan, khususnya perusahaan karoseri kurang dipakai untuk menyampaikan sumber daya yang penting yaitu informasi.

Dalam hubungannya dengan kegiatan promosi, sebuah profil perusahaan berbasis multimedia merupakan cara yang efektif dalam memperkenalkan perusahaan dan semua bagian-bagian di dalamnya termasuk informasi-informasi tentang perusahaan, sehingga diharapkan dapat mendukung dalam persaingan yang lebih kompetitif.

Permasalahan ini yang akhirnya menjadi obyek penelitian dengan judul **"Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Informasi Profil Karoseri AVENA Magelang"**. Dengan adanya sistem informasi yang sudah dikembangkan dengan tetap memperhatikan aspek fasilitas berbasis multimedia diharapkan dapat efektif serta bermanfaat bagi perusahaan dengan adanya penyampaian informasi yang akurat dan menarik kepada konsumen luas, sehingga diharapkan perusahaan bisa dikenal oleh konsumen dan menjadi perusahaan yang bonafide dengan banyaknya konsumen maupun perusahaan lain yang berminat untuk kerjasama di perusahaan Karoseri AVENA ini.

Sistem informasi yang akan dibuat adalah sistem informasi Company profile berbasis multimedia. Company profile ini digunakan untuk memudahkan konsumen mendapatkan informasi mengenai perusahaan Karoseri AVENA.

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan diatas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

Karena perusahaan Karoseri AVENA Magelang ini adalah salah satu perusahaan Karoseri yang berkembang cukup baik di Magelang, maka perusahaan memerlukan promosi agar perusahaan dapat lebih dikenal oleh konsumen yang pada akhirnya nanti diharapkan dapat menjalin kerja sama yang baik. Berdasarkan pengamatan maka dapat diambil rumusan masalah yang akan dipecahkan, yaitu :

“Bagaimana merancang company profile untuk memperkenalkan perusahaan dan semua yang terdapat di dalamnya pada konsumen yang dibuat untuk tujuan menarik simpati konsumen?”

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas sekali, sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup kecil, yaitu :

1. Penyajian yang interaktif, berupa aplikasi *company profil* berbasis multimedia.
2. Perangkat lunak yang digunakan adalah Macromedia Flash 8 untuk pembuatan programnya, Adobe Photoshop CS untuk perancangan desain grafisnya, Particleillusion dan SWISHMAX untuk animasi, sedangkan untuk *sound effect* menggunakan Adobe Audition 1.5.

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit karena ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi dan penerapannya maka permasalahan dibatasi pada perancangan multimedia interaktif company profile.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat sistem yang baru berbentuk aplikasi *company profile* berbasis multimedia dengan tujuan untuk mengurangi kelemahan atau kekurangan serta segala permasalahan yang masih ada pada pelayanan sehingga dapat teridentifikasi dengan jelas.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta
3. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pada dasarnya harus bermanfaat, yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Melatih mahasiswa untuk melakukan penelitian secara utuh, mulai dari mengenal dan merumuskan masalah, merumuskan tujuan penelitian dan

hipotesis, merancang cara (metodologi) pengumpulan & analisis data, menulis laporan penelitian dan mempertanggung jawabkan hasilnya secara akademik.

2. Mengembangkan teori yang diperoleh selama dalam proses dan mengaplikasikannya pada kenyataan yang terjadi dalam dunia kerja.
3. Memberikan nilai tambah wawasan bagi mahasiswa terutama berkaitan dengan bidang yang sedang dipelajari.
4. Hasil penelitian ini akan menambah kepustakaan dalam bidang komputer dan multimedia, khususnya perancangan aplikasi multimedia sebagai informasi profil.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan, karena tanpa kelengkapan data dilapangan maka laporan skripsi ini akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penting dalam penyusunan laporan ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis melakukan beberapa tahapan pengumpulan data seperti :

1. Sumber Data

a. Primer

Yaitu data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan cara mengadakan wawancara dengan responden. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

b. Sekunder

Yaitu data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan, dengan berusaha mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan skripsi ini, sehingga metode ini berguna untuk mendapatkan data-data yang diinginkan.

2. Lokasi.

Penulis melakukan penelitian skripsi ini pada Perusahaan Karoseri AVENA yang terletak di Jl. Let. Tukiyat RT.01/01 Randu Gunting, Blondo, Mungkid, Magelang.

3. Metode Pengumpulan Data.

a. Library Research

Yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan jalan membaca dan mempelajari buku-buku literatur yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

b. Field Research

Yaitu suatu penelitian lapangan dengan tujuan mendapatkan data-data yang diperlukan untuk menyusun skripsi ini. Metode yang dipergunakan penulis adalah:

1) Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap objek penelitian, sehingga mendapatkan data yang relevan.

2) Metode Wawancara

Yaitu teknik memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

3) Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang bersumber pada literatur buku atau website yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi : Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas sistem secara umum yang meliputi konsep dasar multimedia, fungsi efektif multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, sistem penyajian dan publikasi multimedia, struktur aplikasi multimedia, dan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah - masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan dan saran untuk Perusahaan Karoseri AVENA agar dapat memanfaatkan fasilitas multimedia untuk meningkatkan keunggulan bersaing.

Daftar Pustaka

Lampiran