

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

CV. BLUE BETANG CIPTA MANDIRI Palangkaraya, adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa pariwisata dipropinsi kalimantan tengah, dan sedang berkembang. Idealnya sebuah perusahaan yang berkembang dan bersaing, CV. BLUE BETANG CIPTA MANDIRI Palangkaraya membutuhkan media baru dalam materi promosi yang mampu menginformasikan tentang profil perusahaannya.

Untuk keluar dari masalah dimana belum tersedianya media baru dalam materi promosi yang memuat tentang Profil Perusahaan, munculah ide peneliti untuk merancang materi Profil Perusahaan (Company Profile) berbasis multimedia. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti bermaksud melakukan analisis, evaluasi, serta merancang sebuah materi baru untuk mengatasi permasalahan yang ada dengan judul **"PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA CV. BLUE BETANG CIPTA MANDIRI PALANGKARAYA"**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Terkait dengan Latar Belakang Masalah yang telah dijabarkan peneliti diatas, maka diangkatlah bahasan yang akan menjadi rumusan masalah, yaitu :  
“Bagaimana cara memberikan informasi tentang CV. Blue Betang Cipta Mandiri yang berkualitas serta mampu mengatasi kekurangan yang dimiliki media sebelumnya” ?.

## 1.3 Batasan Masalah

Tentunya dalam perancangan materi Profil Perusahaan ini memiliki batasan-batasan masalah agar lebih terarah dan jelas fungsinya, yaitu sebagai berikut :

1.3.1 Materi Profil Perusahaan ini memuat tentang informasi mengenai Produk, visi dan misi, sejarah dan pengalaman, serta galeri foto dan video dokumentasi dari CV. BLUE BETANG CIPTA MANDIRI.

1.3.2 Materi Profil Perusahaan ini dapat dipublikasikan pada saat presentasi terhadap calon pelanggan.

1.3.3 Materi Profil Perusahaan ini dibangun menggunakan perangkat komputer yang menggunakan perangkat lunak (Software) pendukung yang terdiri dari :

1. Adobe Flash CS3 Professional.
2. Adobe Photoshop CS3.
3. Adobe Audition 1.5

1.3.4 Kegunaan dari aplikasi multimedia ini adalah :

1. Sebagai Media Presentasi Promosi yang bersifat mandiri.
2. Memudahkan dalam penyampaian informasi.

1.3.5 Penelitian hanya sampai pada tahap pengujian aplikasi yang dibangun.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian mengenai materi Profil Perusahaan ini dirancang dan dibuat dengan tujuan :

- 1.4.1 Untuk memenuhi syarat kelulusan Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- 1.4.2 Merancang dan Membuat Aplikasi Multimedia bagi CV. BLUE BETANG CIPTA MANDIRI Palangkaraya.
- 1.4.3 Menambah media promosi baru bagi Obyek penelitian, yaitu media presentasi promosi yang bersifat mandiri.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari perancangan Profil Perusahaan ini memiliki manfaat, antara lain yaitu :

1.5.1 Bagi Penulis

Meningkatkan kemampuan dan menambah pengalaman dalam olah multimedia, sehingga dapat menghasilkan karya multimedia yang

terstruktur dan berdaya jual tinggi, serta memenuhi standar syarat kelulusan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

1.5.2 Bagi CV. BLUE BETANG CIPTA MANDIRI Palangkaraya.

Meningkatkan daya jual, dan daya saing dalam memperoleh pangsa pasarnya, sehingga mampu meningkatkan target penjualan pada produk - produknya.

1.5.3 Bagi Akademik

Diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pengembangan kurikulum akademik.

**1.6 Metodologi Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapat dan mencari fakta dalam pemecahan masalah yang ada meliputi :

1.6.1 Pengambilan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung penelitian skripsi ini. Dalam hal ini, data dikumpulkan dan diambil langsung di CV. Blue Betang Cipta Mandiri Palangkaraya.

1.6.2 Analisis Data

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem, menggunakan metoda Analisis SWOT yaitu analisis yang menggunakan kerangka kerja Kekuatan (Strengths), Kelemahan (Weakness), Kesempatan (Opportunities) dan Ancaman (Threats).

#### 1.6.3 Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program Profil Perusahaan CV. Blue Betang Cipta Mandiri.

#### 1.6.4 Pembuatan Program

Hasil rancangan program diterjemahkan ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Dalam hal ini ActionScript digunakan sebagai bahasa pemrograman.

#### 1.6.5 Pengujian Program

Hasil akhir dari pembuatan program kemudian akan dilakukan uji coba program dengan menggunakan metoda "Stub Testing", hal ini dilakukan sebagai evaluasi guna perbaikan sistem menjadi sesuai yang diharapkan oleh peneliti dan obyek penelitian, dalam hal ini CV. Blue Betang Cipta Mandiri Palangkaraya.

## **1.7 Sistematika Penyusunan Laporan**

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisi dasar teori yang digunakan peneliti dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar multimedia, desain sistem dan perangkat lunak yang digunakan.

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

Dalam bab ini berisi analisis sistem, perancangan sistem, analisis rincian kebutuhan Multimedia serta penjelasan tentang gambaran umum CV. Blue Betang Cipta Mandiri Palangkaraya.

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

Dalam bab ini, berisi tentang pembahasan mengenai tahapan pembuatan aplikasi, pengujian serta pemeliharaan aplikasi.

## BAB V PENUTUP

Dalam bab ini, berisi kesimpulan yang diambil dari hasil analisis program yang dibangun, sehingga diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama dimasa yang akan datang.

