

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi, produsen atau distributor mengharapkan meningkatnya angka penjualan. Sehingga dengan adanya promosi yang baik maka produk atau jasa yang ditawarkan akan mendapat sambutan yang baik pula oleh konsumen yang akan menggunakan produk atau jasa tersebut.

Adapun tujuan promosi adalah untuk :

1. Menyebarkan informasi produk kepada target pasar potensial
2. Untuk mendapatkan kenaikan penjualan dan profit
3. Untuk mendapatkan pelanggan baru dan menjaga kesetiaan pelanggan
4. Untuk menjaga kestabilan penjualan ketika terjadi lesu pasar
5. Membedakan serta mengunggulkan produk dibanding produk pesaing
6. Membentuk citra produk di mata konsumen sesuai dengan yang diinginkan.

Untuk mencapai tujuan diatas maka diperlukan suatu metode promosi yang nantinya akan membantu penyedia produk atau jasa untuk melakukan promosi dengan cara yang baik serta dapat menarik perhatian para konsumen yang nantinya diharapkan akan memakai atau membeli produk atau jasa tersebut.

Pada perusahaan yang bergerak di bidang jasa konstruksi, promosi merupakan hal yang sangat penting. Karena tanpa adanya promosi perusahaan tidak akan mendapatkan konsumen sehingga perusahaan mengalami kerugian. Promosi yang dilakukan melalui media televisi sebenarnya cukup efektif akan tetapi memakan biaya yang sangat banyak. Promosi pada media cetak memakan biaya yang tidak banyak akan tetapi kurang menarik serta kurang tepat sasaran sehingga dibutuhkan media yang cukup efektif dalam melakukan promosi.

Untuk itu "*Aplikasi Promosi pada CV Archigo Jaya menggunakan Flash dan XML.*" saya pilih sebagai judul skripsi dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu membantu proses promosi CV Archigo Jaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat dirumuskan beberapa masalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi interaktif yang efektif untuk promosi serta dapat diperbaharui informasi yang ada padanya?
2. Bagaimana membuat aplikasi interaktif yang *up to date* ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan dalam tugas akhir ini maka akan dibatasi permasalahan pada menciptakan suatu sistem untuk memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai media informasi khususnya promosi untuk CV Archigo Jaya.

Bentuk dari aplikasi multimedia adalah multimedia interaktif agar dapat membantu dan mempromosikan CV Archigo Jaya yang di dalamnya berisi tentang profil CV Archigo Jaya, karya-karya yang sudah dibuat, dan beberapa aspek pendukung promosi lainnya.

Software yang digunakan untuk aplikasi ini adalah Macromedia Flash + XML untuk interaktifnya dan Photoshop serta Illustrator untuk desain.

Bentuk akhir dari aplikasi promosi adalah berupa cd interaktif yang dibagikan kepada konsumen.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan Penelitian secara umum terbagi menjadi dua yaitu :

1. Internal
 - a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

- b. Sebagai syarat kelulusan program sarjana serta untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

2. Eksternal

- a. Menghasilkan aplikasi yang mendukung bagi pengelola CV untuk promosi sehingga pengelola CV dapat dengan cepat dan mudah dalam mempromosikan CV nya.
- b. Menarik perhatian konsumen sehingga dapat mencapai tujuan-tujuan promosi di atas.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pada dasarnya harus bermanfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

- a. Memperdalam pembuatan aplikasi interaktif sebagai sarana promosi CV Archigo Jaya.
- b. Mengenal lebih jauh tentang dunia periklanan dan bisnis.

2. Bagi konsumen

- a. Dapat mengetahui seluk beluk perusahaan, track record perusahaan.
- b. Membantu menemukan solusi pendirian rumah, sekolah, atau rumah ibadah, sehingga mereka memilih CV Archigo Jaya sebagai jasa konstruktornya.

3. Bagi ilmu pengetahuan

Hasil penelitian ini akan menambah kepustakaan dalam bidang komputer dan periklanan, khususnya penggunaan aplikasi promosi sebagai sarana promosi perusahaan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang CV Archigo Jaya maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Wawancara

Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pihak terkait.

2. Observasi

Metode ini digunakan untuk menarik kesimpulan dengan cara pengamatan langsung untuk disajikan dalam bentuk informasi.

3. Kepustakaan

Metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematika ke dalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data sistematika penulisan laporan dan jadwal penelitian.

2. Bab II Landasan Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia dan prinsip dasar menulis naskah multimedia. Sistem perangkat lunak yang digunakan antara lain Macromedia Flash, XML , Adobe PhotoShop, dan Adobe Illustrator

3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, analisis sistem pembelajaran di objek penelitian, analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan sistem yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan, gambar alur kerja sistem dan memproduksi sistem.

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan Sistem

Berisi tentang pembuatan program dan tampilan program.

5. Bab V Penutup

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

