

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini memiliki peranan penting untuk memudahkan dalam membuat, mengubah, menyimpan dan menyebarkan sebuah informasi. Salah satunya seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, perusahaan dituntut untuk lebih inovatif dalam penyajian informasi khususnya dengan teknologi informasi berbasis multimedia.

Multimedia saat ini telah banyak mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggabungan media teks, gambar, visual audio hingga animasi yang saling terintegrasi. Dalam bidang publikasi, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif dan menarik. Berdasarkan survey *Nielsen Consumer Media View 2017* yang dilakukan di 11 kota di Indonesia, keberadaan internet sebagai media dengan tingkat presentase yang cukup tinggi mencapai 44% menjadi indikasi bahwa masyarakat Indonesia semakin gemar mengakses berbagai konten melalui media digital [1]. Sehingga *company profile* berbasis multimedia interaktif yang ditampilkan melalui internet saat ini menjadi sangat efektif untuk diterapkan pada perusahaan-perusahaan di Indonesia.

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Ciri

khas dari multimedia ini adalah dilengkapi dengan beberapa navigasi yang disebut dengan *Graphical User Interface (GUI)*, baik berupa *icon* maupun *button*, *pop-up menu*, *scroll bar* dan lainnya yang dapat dioperasikan oleh pengguna sebagai sarana *browsing* ke berbagai jendela informasi dengan bantuan *hyperlink* dan salah satunya mencari informasi tentang profil maupun produk dari sebuah perusahaan. [2]

Media ICT Yogyakarta merupakan salah satu perusahaan yang berdiri sejak 2014 dan bergerak dibidang penyedia layanan koneksi internet murah yang terletak di Wedomartani Ngemplak Sleman. Perusahaan tersebut masih menggunakan media yang bersifat manual seperti banner dan spanduk sehingga mengakibatkan pemborosan tenaga, biaya, penyajian buruk dan pelayanan yang kurang optimal. Semakin tingginya persaingan dibidang yang sama mendorong Media ICT Yogyakarta untuk lebih memperkenalkan kepada pelanggan melalui media yang lebih digital serta meningkatkan citra perusahaan menjadi landasan perancangan *company profile* pada perusahaan yang bersangkutan.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, penulis bermaksud untuk memberikan solusi dengan memanfaatkan multimedia interaktif sebagai media promosi dan informasi. Sehingga dengan adanya pengenalan profil perusahaan (*company profile*) yang lebih *digital* dan *interaktif*, memudahkan pelanggan untuk lebih mengenal perusahaan tersebut. Oleh karena itu penulis membuat skripsi dengan judul "Perancangan *Company*

*Profile* berbasis Multimedia Interaktif sebagai Media Promosi dan Informasi Media ICT Yogyakarta”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat *company profile* sebagai media promosi dan informasi Media ICT Yogyakarta yang dapat memberikan informasi efektif, *up to date* dan menarik?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dibutuhkan beberapa batasan masalah sehingga penelitian ini menjadi lebih fokus dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan *company profile* berbasis multimedia interaktif ini difokuskan pada pembuatan *website*.
2. *Company profile* ini akan ditujukan kepada Media ICT Yogyakarta.
3. *Website* berjalan pada tampilan *desktop*.
4. *Website* dirancang dan dibuat menggunakan *software* Notepad++ dan corelDRAW X7 sebagai *editor* gambar.
5. *Website* berisi informasi tentang gambaran singkat perusahaan (visi, misi), layanan/jasa, kontak dan alamat perusahaan.
6. Untuk mengakses *website* ini dibutuhkan *web browser* seperti Google Chrome atau Mozilla Firefox.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memudahkan perusahaan dalam menyampaikan berbagai informasi yang efektif, *up to date* dan menarik mengenai profil perusahaan dan layanan dari Media ICT Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

##### 1. Bagi Penulis

1. Sebagai bekal untuk menghadapi dunia kerja.
2. Penerapan ilmu yang didapat selama menempuh pembelajaran di Universitas Amikom Yogyakarta.

##### 2. Bagi Media ICT Yogyakarta

1. Membantu memudahkan penyebaran informasi mengenai profil perusahaan, layanan/jasa dan alamat perusahaan.
2. Sebagai media promosi dan informasi Media ICT Yogyakarta.
3. Sebagai media penghubung antara Media ICT Yogyakarta dengan pelanggan sehingga dapat memberikan informasi yang efektif, *up to date* dan menarik.

### 3. Bagi Universitas Amlkom Yogyakarta

1. Memberikan gambaran sejauh mana mahasiswa/i dapat menerapkan ilmu yang telah diberikan selama menempuh perkuliahan.
2. Dapat menjadi sumbangan karya ilmiah dalam disiplin ilmu teknologi informasi.

#### 1.6 Metode Penelitian

Penulis menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian sebagai berikut :

##### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dan informasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

##### 1. Metode Observasi

Observasi merupakan metode yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek yang sedang diteliti, dalam hal ini adalah Media ICT Yogyakarta di Wedomartani Ngemplak Sleman. Sehingga dapat mengetahui permasalahan dan melakukan analisa terhadap objek.

##### 2. Metode Studi Literatur

Studi Literatur merupakan metode pengumpulan data atau fakta dengan mempelajari maupun mengambil data dari buku,

jurnal, ataupun media informasi lainnya untuk dianalisis dan dijadikan bahan pendukung skripsi sekaligus sebagai referensi tambahan bagi penulis.

### **3. Metode Wawancara**

Pada metode ini, penulis melakukan wawancara secara langsung dengan pimpinan Media ICT Yogyakarta, maupun pihak-pihak terkait agar terkumpulnya data yang diinginkan.

#### **1.6.2 Metode Analisis**

Merupakan tahapan menganalisis system yang akan dibangun, diantaranya akan menggunakan :

- a. Analisis PIECES (*Performance, Information, Economics, Control, Eficiency, Services*)
- b. Analisis Kebutuhan Sistem meliputi Kebutuhan Proses, Kebutuhan Fungsional, Kebutuhan Non Fungsional, Kebutuhan Informasi, Kebutuhan Pengguna, Kebutuhan Keamanan.

#### **1.6.3 Metode Perancangan**

Tahap ini akan mendefinisikan kebutuhan sistem dengan cara menganalisa dengan metode tertentu sehingga dapat memperoleh hasil akhir dari permasalahan yang didefinisikan pada tahap analisa.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Secara global sistematika penulisan skripsi terbagi atas lima bab, yaitu :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Beirisi tentang latar belakang masalah yang terjadi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi dan model matematis yang berkaitan langsung dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menguraikan analisis masalah, perancangan secara umum dan perancangan tampilan secara rinci.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai implementasi program dan pembahasan hasil program yang telah dibuat.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi yang didalamnya memuat kesimpulan penelitian dan saran.