

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini sangatlah mempengaruhi berbagai segi bidang kehidupan diantaranya dunia bisnis. Banyak hal yang telah ikut berubah seperti perekonomian, pola kehidupan masyarakat (konsumen), maupun teknologi. Informasi yang merupakan bagian penting dalam aktivitas proses bisnis. Perubahan seperti ini membuat setiap perusahaan harus dapat beradaptasi dengan baik agar dapat bertahan dan bersaing secara berkesinambungan.

Dengan adanya perubahan ini, menyebabkan perkembangan dunia usahapun semakin pesat yang menimbulkan kemajuan dalam cara memberikan informasi kepada konsumen maupun masyarakat. Media informasi merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan usaha serta produk yang dihasilkan bagi perusahaan itu sendiri. Karena melalui media informasi perusahaan dapat dikenal dimasyarakat.

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia yang kini kian terasa penggunaannya khususnya dalam dunia bisnis seperti sebagai media presentasi, terasa sangat membantu produsen dalam mempromosikan perusahaannya. Sebab multimedia merupakan salah satu teknologi yang mendukung berbagai media interaksi untuk menghasilkan suatu sistem aplikasi yang menarik. Penggunaan multimedia mampu membuat suatu terobosan baru dalam menciptakan dinamika kemasan data dan informasi dengan cara yang

berbeda, bukan dengan teks statis tetapi dengan animasi teks, gambar, suara, serta video.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membuat *company profile* berbasis media interaktif sebagai media informasi untuk UD.SSS di Klaten?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini memiliki beberapa batasan sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi *company profile* UD. SSS.
2. *Company Profile* berbasis media interaktif ini dibuat dengan software utama Adobe Flash CS6, dan software pendukung lainnya yaitu Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Illustrator CS6.
3. Informasi yang ditampilkan hanya sebatas pada informasi tentang UD. SSS yang antara lain adalah: Profil perusahaan, Visi dan Misi, Jabatan, Produk yang dihasilkan perusahaan, Lokasi perusahaan dan Kontak perusahaan.

1.4 Tujuan penelitian

Merancang suatu perangkat lunak berbasis multimedia sebagai media informasi UD.SSS yang presentatif, interaktif, dan menarik.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini antara lain :

1. Metode Pengumpulan Data

A. Observasi

Metode ini adalah metode pertama yang akan diterapkan pada penelitian dalam menganalisis permasalahan yang ada dengan pengamatan langsung ke UD.SSS.

B. Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai UD.SSS.

C. Pustaka

Metode pustaka yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku – buku *literature* yang berhubungan dengan proses pembuatan media interaktif ini.

2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada perancangan dan pembuatan *company profile* untuk media informasi UD.SSS ini menggunakan metode analisis SWOT.

3. Metode Perancangan

Tahap Perancangan adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, serta gaya dan kebutuhan material untuk proyek, seperti perancangan *storyboard*, perancangan *flowchart*, perancangan

struktur navigasi, perancangan diagram transisi, perancangan tampilan, dan lain-lain

4. Pembuatan

Tahap pembuatan merupakan tahap dimana seluruh obyek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard*, *flowchart view*, struktur navigasi, atau diagram transisi yang berasal dari tahap design.

5. Tes

Tahap tes dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Fungsi dari pengetesan adalah memastikan bahwa hasil pembuatan aplikasi multimedia sesuai dengan yang direncanakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar skripsi, maka penulis akan menyajikan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang ketentuan – ketentuan pokok dalam penyusunan skripsi yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas masalah – masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian media interaktif, penjelasan *company profile*, bentuk – bentuk media interaktif dan masalah – masalah serta teori lain yang berkaitan dengan penelitian.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang rancangan media interaktif, materi dan teori yang akan digunakan dalam media interaktif dan menganalisa kebutuhan biaya serta manfaat pembuatan media interaktif.

BAB IV IMPLEMENTASIDAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media interaktif dari rancangan yang telah dibuat mulai dari proses pembuatan, penggunaan, pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang nantinya akan membangun perbaikan dan peningkatan penelitian ini.