

BAB I

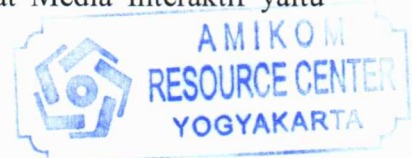
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

UD.Sido Makmur adalah perusahaan di bidang jasa konstruksi bangunan dan penjualan bahan bangunan yang ada di kota Rembang Jawa Tengah . Dalam melaksanakan perannya sebagai perusahaan pelayanan jasa konstruksi dan penjualan bahan bangunan di perlukan berbagai macam metode dalam menyampaikan keunggulan dari jasa konstruksi yang di sediakan agar dapat menunjang minat konsumen dan meningkatkan nilai penjualan perusahaan . UD.Sido Makmur membutuhkan metode penyampaian profil dan keunggulan perusahaan yang memiliki tampilan interface bagus , menarik di mata konsumen dan mudah di jalankan , sehingga proses presentasi kepada konsumen dapat berlangsung secara lancar dan menambah minat konsumen untuk menggunakan jasa konstruksi atau belanja bahan bangunan dari perusahaan .

Oleh karena itu UD.Sido Makmur memerlukan metode presentasi dalam bentuk media interaktif dan animasi , yang sebelumnya metode presentasi masih dalam bentuk metode penyampaian secara langsung dan hanya menunjukkan foto – foto hasil produksi perusahaan melalui smartphone oleh pihak marketing perusahaan .

Berdasarkan latar belakang di atas solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut salah satunya dengan cara membuat Media Interaktif yaitu “



Pembuatan Company Profile Interaktif Sebagai Media Presentasi pada UD.SIDO MAKMUR Berbasis Flash “ sebagai solusi kebutuhan .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan , maka permasalahan yang akan penulis teliti adalah “ Bagaimana membuat company profile interaktif sebagai media presentasi pada UD.Sido Makmur berbasis flash ?

“ .

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencegah penelitian ini tidak menyimpang dari yang telah dirumuskan , maka berikut Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Media interaktif ini menampilkan latar belakang profil perusahaan .
2. Batasan target *audiencemedia* interaktif ini adalah client yang akan menggunakan jasa konstruksi bangunan dari perusahaan .
3. Software yang digunakan dalam pembuatan media interaktif profile ini adalah Adobe Flash , Adobe Illustrator , Adobe Photoshop , Adobe After Effect dan Notepad .
4. Format file media interaktif profil ini adalah *file.exe*.
5. Media ini hanya sebagai media presentasi , informasi , dan promosi perusahaan.

6. Penginputan data teks atau gambar melalui database *txt* maupun *xml* yang dibuat dari notepad tanpa mengubah struktur *xml/txt* nya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk :

1. Memperkenalkan UD.Sido Makmur kepada client melalui media interaktif profil perusahaan .
2. Menarik client untuk menggunakan jasa konstruksi bangunan lagi di lain waktu , belanja bahan bangunan dan membantu mempromosikan perusahaan .
3. Membuat media interaktif profil perusahaan yang dapat digunakan untuk membantu mempresentasikan tentang keunggulan perusahaan kepada konsumen .

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat Pembuatan Company Profile Interaktif Sebagai Media Presentasi pada UD.Sido Makmur Berbasis Flash ini adalah:

1.5.1 Manfaat bagi penulis

- a. Menambah pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya pengetahuan tentang pembuatan media interaktif .

- b. Guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Manfaat bagi perusahaan

- a. Memperkenalkan produk jasa konstruksi bangunan yang di unggulkan .
 b. Meningkatkan penjualan jasa konstruksi dan penjualan bahan bangunan .

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung kekuatan dan kebenaran data yang aan disampaikan, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Adapun beberapa tahapan dalam pengumpulan data sebagai berikut :

1. Wawancara

Penulis melakukan tanya jawab langsung dengan pimpinan UD.Sido Makmur , serta pihak – pihak terkait untuk mencari data tentang UD.Sido Makmur agar memperoleh data yang akurat dan lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian.

2. Pengamatan Langsung (Observasi)

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti yaitu dengan mengamati bagaimana pelayanan terhadap client dan konsumen yang datang ke kantor maupun ke toko .

3. Studi Pustaka

Penulis mencari referensi – referensi yang berkaitan dengan penelitian .

Referensi diperoleh dari buku – buku dan internet .

1.6.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil wawancara, maka peneliti menggunakan model Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threats), dan analisis kebutuhan dalam penelitian.

1.6.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan media interaktif profil yaitu tahap pra-produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan-persiapan yang dibutuhkan dalam pembuatan media interaktif profil meliputi penentuan ide, pengumpulan data, pembuatan *storyboard*, pembuatan desain komponen interface, pengambilan gambar tentang object .

1.6.4 Metode Pengembangan

Penulis menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahap produksi yang meliputi visualisasi *storyboard*. Setelah itu, peneliti melakukan tahapan pasca produksi yang meliputi *coding* dan *editing*, penambahan *background sound & sound effect*, penambahan *motion graphics*, hingga tahap *finishing* berupa *decoding*, *rendering* dan *distributing*.

1.6.5 Metode Testing

Penulis melakukan testing terhadap media interaktif profil ini dengan meminta penilaian langsung kepada ahli di bidang multimedia, apakah menurut ahli tentang konsep dan unsur – unsur multimedia di media interaktif profil ini berupa desain interface, audio, dan animasi yang di tampilkan sudah baik dan siap untuk di publikasi atau belum. Selain itu, penulis juga menggunakan metode *alpha testing* berupa *questioner* yang diberikan kepada karyawan, praktisi multimedia, maupun pihak – pihak yang bersangkutan dari perusahaan sebagai uji kelayakan media interaktif profil ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih mengerti, sistematika penyusunan laporan skripsi ini menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematis penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori yang ada di bab berikutnya ini berisikan tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian penulisan skripsi, yang menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan media interaktif untuk metode presentasi, seperti konsep dasar media interaktif berbasis flash.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini adalah gambaran dari UD. Sido Makmur. Serta penjelasan tentang pembuatan media interaktif, manfaat dan gambaran objek penelitian mulai dari pembuatan media interaktif profil perusahaan tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dalam penulisan skripsi berisikan pembahasan media interaktif yang dibuat, dijelaskan juga hasil tahapan yang diberikan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran apa yang didapat dari keseluruhan pelaksanaan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai sebagian acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini baik secara praktis maupun teoritis.

