

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi dibidang multimedia dewasa ini telah berkembang pesat. Contoh perkembangan tersebut mudah ditemui, misalnya penggunaan teknologi multimedia dalam pembuatan iklan. Yang kita ketahui, di Indonesia sekarang ini tidak sedikit yang menggunakan sarana iklan sebagai media promosi atau cara menyampaikan informasi kepada masyarakat umum.

Gakegama Creative Graphic Design Studio merupakan studio creative di Magelang yang masih baru dan belum dikenal oleh masyarakat luas. Sebuah profile diperlukan untuk memperkenalkan sekolah tersebut kepada masyarakat agar informasi yang akurat dan relevan dapat tersampaikan. Selama ini Gakegama Creative Graphic Design Studio belum memiliki company profile untuk menyampaikan informasi dan promosi.

Dalam perkembangannya promosi Gakegama masih menggunakan brosur, iklan di social media. Media yang dipakai dalam promosi hanya memuat beberapa informasi seperti biografi, profil, hasil yang pernah di buat, situs jejaring sosial dan person kontak. Sehingga belum memuat informasi secara lengkap yang terbatas pada info brosur atau yang ada dalam situs jejaring sosial saja. Maka dari itu Gakegama berkeinginan memajukan promosinya dan mengembngkan usahanya agar lebih maju maupun menjalin kerjasama.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut, serta membantu dalam pengenalan atau promosi kepada masyarakat umum pembuatan media interaktif *Company Profile* berbasis multimedia yang di khususkan pada Adobe Flash adalah salah satu strategi. Karena belum mencoba menggunakan media ini sebagai sarana promosi untuk menyampaikan informasi yang lebih detail tentang perusahaan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat *company profile* untuk sarana promosi Gakegama Creative Graphic Design Studio?

1.3 Batasan Masalah

Menfokuskan pembahasan dalam hal ini, di batasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

- a. Ruang lingkup penelitian : penelitian di Gakegama Creative Graphic Design Studio.
- b. Informasi yang disajikan dalam aplikasi *company profil* "Gakegama Creative Graphic Design Studio" adalah : biografi, sejarah berdirinya, visi dan misi, contoh produk, contact.
- c. Software yang digunakan untuk merancang aplikasi multimedia ini adalah Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3 dan Photoscape sebagai aplikasi pendukung.
- d. Hasil akhir dari aplikasi ini berbentuk *.exe namun akan di simpan dalam bentuk kepingan CD.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah :

Merancang sebuah company profile untuk Gakegama Creative Design Studio.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di peroleh dari penelitian dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

Aplikasi yang telah selesai dapat di gunakan perusahaan Gakegama Creative Graphic Design Studio sebagai sebuah *company profile* untuk kegiatan marketing dan promosi.

1.6 Metode Penelitian

Suatu metode diperlukan dalam melakukan sebuah kegiatan, dengan maksud agar kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode dalam mencari, mengumpulkan data menganalisis data, diantaranya :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Oservasi

Mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh Gakegama Creative Graphic Design Studio. Dari pengamatan yang dilakukan,

1.6.1.2 Metode Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap manager, karyawan dalam pengambilan data.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Membaca dan mempelajari buku-buku pustaka yang telah ada untuk dipergunakan sebagai referensi maupun pembandingan, yang nantinya akan menunjang kualitas *Compani Profile* yang akan di buat.

1.6.2 Metode Penelitian

1.6.2.1 Metode Analisis

Peneliti menggunakan analisis SWOT sebuah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi Kekuatan (Strength), Kelemahan (Weakness), Peluang (Opportunity), dan Ancaman (Threat) yang terjadi dalam proyek atau di sebuah usaha bisnis, atau mengevaluasi lini-lini produk sendiri maupun pesaing.

1.6.3 Metode Testing

1.6.3.1 White Box Testing

Merupakan testing pada software/ program aplikasi menyangkut security dan performansi program tersebut.

- Ini meliputi tes code, desain implementasi, security, data flow, software failure.

- Dilakukan seiring dengan tahapan pengembangan software ato pd tahap testing.

1.6.3.2 Black Box Testing

Merupakan testing software yg ditujukan lebih pd desain software sesuai standar dan reaksi apabila thd celah2 bug/vulnerabilitas pd program aplikasi tsb setelah dilakukan white box testing.

- Dilakukan setelah white box testing.
- Reaksi berupa penutupan hole security.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan guna penyusunan laporan penelitian ini akan tersusun secara sistematika menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Bab ini akan sedikit menguraikan menyangkut latar belakang dari filosofi karya yang akan di buat, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini menerangkan tentang masalah mengenai pengenalan sistem secara umum, konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak (software) yang digunakan.

Bab III : Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang identifikasi masalah yaitu mengidentifikasi masalah apa saja yang ada, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan serta tahap perancangan sistem.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini merupakan hasil dari pembuatan karya selama perjalanannya. Tahapan tersebut terdiri dari tahapan penelitian, tahapan analisis, design, hasil testing dan implementasi, berupa penjelasan teoritik dan kuantitatif.

Bab V : Penutup

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari pembuatan Company Profile dan saran yang akan diberikan oleh pembuat karya, serta merupakan penutup dari pembuatan skripsi.

1.8 Rencana Kegiatan

Kegiatan akan dimulai pada bulan September 2013 dan direncanakan akan berakhir pada bulan Nopember 2013. Kegiatan diawali dengan mengadakan peninjauan ke tempat Gakegama. Adapun tabel kegiatan sebagai berikut :

Kegiatan	September 2013	Oktober 2013			Nopember 2013		
	I	I	II	V	I	II	V
Identifikasi Masalah							
Analisis Kebutuhan Masalah							
Pengumpulan Data							
Design Profile							
Pembuatan Aplikasi							
Implementasi							
Laporan							