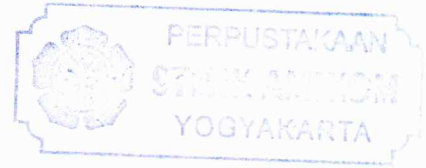


BAB I
PENDAHULUAN



1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan olahraga saat ini berkembang dengan pesat, tak hanya billiard tetapi juga tempat penyedia sarana hiburan saling silih berganti bermunculan seperti halnya DEPOK SPORTS CENTER yang tak hanya menyediakan sarana hiburan semata tetapi juga sebagai sarana untuk menjaga kesehatan. Hal itu ditunjukkan dengan fasilitas yang ditawarkan oleh DEPOK SPORTS CENTER seperti kolam renang, café, arena playstation, billiard dan fitness center. Selain didukung oleh sarana dan prasarana yang lengkap, aman dan nyaman DEPOK SPORTS CENTER menjadi alternatif tersendiri bagi peminat hiburan dan sarana menjaga kebugaran badan disatu tempat yang memudahkan masyarakat untuk tidak repot-repot menyalurkan hiburan dan kesehatan yang lengkap, aman dan nyaman. Kemajuan akan ilmu teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang menunjang keunggulan dari suatu badan usaha, dalam hal ini memanfaatkan aplikasi multimedia yang digunakan sebagai sarana pemasaran.

Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya dan menarik dibanding dengan media lain seperti koran atau radio. Kemampuan dari multimedia komputer untuk menyajikan suatu informasi sangatlah tampak, karena disajikan dalam bentuk elemen-elemen multimedia seperti suara, teks, grafik, video, maupun animasi yang diharapkan

dapat dirancang suatu sistem yang lebih interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam model teks tetapi penggabungan dari elemen–elemen multimedia tersebut sehingga *user* dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan.

Perkembangan teknologi dibidang aplikasi multimedia saat ini semakin marak bersaing dan banyak digunakan orang. Teknologi multimedia sudah mampu bersaing dan sangat fleksibel digunakan di berbagai bidang. Didalam dunia pemasaran hubungan teknologi multimedia telah dirasakan sebagai suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan tersebut. Sebagian besar perusahaan-perusahaan besar atau menengah menerapkan jalur pemasaran melalui teknologi berbasis multimedia, sebagai contoh adalah periklanan televisi dan dalam bidang perfilman.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan badan usaha ini sebagai obyek penyusunan skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul skripsi dengan **“Analisis Dan Perancangan Profil Perusahaan Berbasis Multimedia Pada Depok Sports Center Yogyakarta”**

1.2. Perumusan Masalah

Untuk tercapainya visi Depok Sports Center, maka pengimplementasian teknologi informasi sangat diperlukan untuk mendukung kinerja Depok Sport Center. Kemajuan serta dukungan teknologi sangat bermanfaat dalam membantu mempromosikan perusahaan dalam mencapai visi dan misi serta sasaran

pemasaran. Untuk itu penulis mencoba merancang sistem informasi dalam bentuk multimedia interaktif (*company profile*).

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul skripsi yang penulis buat, dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu “*Bagaimana merancang media informasi promosi perusahaan dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang lebih akurat, lengkap dan interaktif sebagai penyedia informasi dengan kemampuan dari teknologi komputer tentang Depok Sports Center Yogyakarta?*”

1.3. Batasan Masalah

Teknologi aplikasi multimedia mencakup bidang-bidang yang cukup luas, untuk itu didalam meningkatkan layanan kepada masyarakat dan pelayanan informasi kepada para pelanggan Depok Sports Center pada khususnya, maka dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup kecil yaitu sebatas panyajian informasi yang interaktif berupa *company profile*.

Untuk membuat media tersebut panyusun menggunakan *software* pendukung antara lain Adobe Photoshop 7.0, Adobe Premier 7 Professional Macromedia director MX 2004, Macromedia Flash MX 2004, Cool Edit 2.0, Visual basic 6.0, dan Microsoft Access.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya multimedia.
4. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui sistem informasi pada Depok Sports Center Yogyakarta.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penyusun akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data sebagai sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut:

1. Metode Observasi/*Observation*

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan sistematis.

2. Metode Wawancara/*Interview*

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan para karyawan.

3. Metode kearsipan /*Documentation*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

4. Metode Kepustakaan/*Library*

Mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

BAB I: Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II: Dasar Teori

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari multimedia, struktur sistem informasi multimedia dan pengenalan *software* yang digunakan .

BAB III: Tinjauan Umum dan Analisis Pengembangan Sistem Multimedia

Pada bab ini berisikan tentang gambaran umum DEPOK SPORTS CENTER Yogyakarta dan akan diuraikan secara lengkap tentang tahapan sistem analisis pemasaran dan promosi DEPOK SPORTS CENTER serta analisis pengembangan sistem multimedia.

BAB IV: Perancangan dan Implementasi Multimedia

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta rancangan sistemnya dimulai dari merancang konsep hingga pemeliharaan.

BAB V: Penutup

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan kritik saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan baik berupa buku, buku panduan, majalah, dan internet.