

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang saat ini sangat cepat sehingga dapat membantu masyarakat untuk memasuki peradaban baru di era teknologi. Penerapan teknologi yang unggul adalah untuk terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan teknologi tepat guna yang menunjang keunggulan dari sebuah perusahaan dilakukan suatu kebijakan dengan menggunakan metode-metode yang memanfaatkan ilmu dan teknologi.

Dengan perkembangan teknologi komputer dewasa ini yang demikian pesat dapat mengatasi kesulitan - kesulitan tersebut dalam penyediaan informasi secara tepat dan akurat. Multimedia sebagai bagian dari sistem komputerisasi diharapkan menjawab informasi yang bersifat interaktif dengan menampilkan suara, tulisan, gambar dan keterangan tentang informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat atau khalayak umum.

Perkembangan teknologi dibidang aplikasi multimedia yang saat ini semakin marak bersaing dan banyak digunakan orang. Teknologi multimedia sudah mampu bersaing dan sangat fleksibel digunakan di berbagai bidang. Didalam dunia pendidikan hubungan teknologi multimedia telah dirasakan sebagai suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan tersebut. Sebagian perusahaan-perusahaan besar atau menengah menerapkan

jalur pemasaran melalui teknologi berbasis multimedia, sebagai contoh adalah periklanan televisi dan dalam bidang perfilman.

Namun pada kenyataannya banyak perusahaan-perusahaan yang baru berkembang mengagap bahwa teknologi multimedia salah satu promosi yang mahal, tapi kenyataannya multimedia bukanlah promosi yang mahal, bahkan mudah didapat dan dibuat. Dengan adanya multimedia ini diharapkan perusahaan yang baru berkembang bisa bersaing dengan perusahaan-perusahaan yang sudah maju atau besar. Memang banyak cara untuk membuat promosi namun tidak seefektif dalam membuat aplikasi multimedia yang interaktif. Aplikasi ini dikatakan interaktif karena user (pengguna) tidak hanya melihat dalam halnya brosur, pamflet, spanduk dan lain-lain tetapi pengguna diajak berinteraktif dengan objek tersebut

Dengan latar belakang tersebut, penulis mencoba untuk mengambil rumusan masalah diatas untuk pengambilan skripsi bagaimana menampilkan dan menyajikan informasi BMT Berkah Wreksa Kahuripan yang ditawarkan kedalam bentuk format multimedia sehingga pihak client mempunyai gambaran tentang BMT Berkah Wreksa Kahuripan yang dapat mereka lihat dengan lebih menarik dan interaktif.

Pada uraian di atas maka penulis memberi judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN COMPANY PROFILE BMT BERKAH WREKSA KAHURIPAN MENYONO KLATEN”** dalam penyusunan skripsi ini.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang ada dan dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang canggih, maka dalam penyampaian informasi memerlukan sebuah media yang canggih pula seperti komputer sehingga dapat dilihat oleh masyarakat luas dan penyampaian informasi dapat berjalan dengan maksimal.

Agar dapat menyelesaikan masalah sesuai yang diharapkan, maka penulis merumuskan masalah yang ingin dipecahkan sebagai berikut: ***“Bagaimana menganalisis dan merancang suatu metode baru untuk menyajikan informasi yang lebih interaktif dengan kemampuan dari teknologi komputer?”***.

1.3. BATASAN MASALAH

Mengingat sistem informasi berbasis multimedia yang pengertiannya cukup luas, maka penulis membatasi pokok masalah menjadi lebih sempit lagi dan batasan meliputi: sejarah, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, produk, dan analisis PIECES serta studi kelayakan.

Dalam pembuatan company profile ini, Penulis menggunakan software Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS 8.0, VideoStudio 9.0, Cool Edit Pro 2.0, SWiSHmax, dan software lain yang mendukung.

1.4. MAKSUD DAN TUJUAN

Adapun maksud dan tujuan yang hendak dicapai dalam pengerjaan skripsi ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis.

- a. Menganalisis dan merancang suatu metode baru untuk menyajikan informasi yang lebih interaktif dengan kemampuan dari teknologi komputer dengan merancang company profile pada BMT Berkah Wreksa Kahuripan.
- b. Sebagai syarat kelulusan dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer program Strata-1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama dibangku perkuliahan baik teori maupun praktikum dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Perusahaan.

- a. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menyampaikan informasi pada BMT Berkah Wreksa Kahuripan kepada masyarakat.
- b. Memberi solusi penyajian informasi dan promosi kepada mitra bisnisnya supaya lebih menarik.
- c. Sebagai koleksi dan referensi yang baru, karena ini merupakan company profile pertama yang berbentuk multimedia yang dimiliki BMT Berkah Wreksa Kahuripan.

1.5. METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penulis akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang dikira memungkinkan, antara lain adalah :

1. Metode observasi/ *Observation*

Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan BMT Berkah Wreksa Kahuripan.

2. Metode wawancara/ *Interview*

Penulis mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak yang bersangkutan di BMT Berkah Wreksa Kahuripan.

3. Metode kearsipan/ *Documentation*

Penulis 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*

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, penulisan menggunakan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN.

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistem penulisan dan rencana kegiatan.

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.

Pada bab ini berisikan tentang gambaran umum BMT Berkah Wreksa Kahuripan Menyono dan segala sesuatu yang berhubungan dengan BMT Berkah Wreksa Kahuripan.

BAB IV : ANALISIS SISTEM MULTIMEDIA.

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap analisa biaya manfaat yang ada pada BMT Berkah Wreksa Kahuripan.

BAB V : DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM MULTIMEDIA.

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang tahap demi tahap proses pembuatan company profile dengan menggunakan perangkat lunak utama yaitu Macromedia Director MX 2004 dan perangkat lunak lain yang mendukung.

BAB VI : PENUTUP.

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

DAFTAR PUSTAKA.

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penulis untuk menulis laporan, baik berupa buku, majalah, koran, tugas akhir maupun skripsi kakak kelas terdahulu.

LAMPIRAN.

Dalam lampiran ini berisi tentang lampiran-lampiran yang diperlukan antara lain :

- Print out, print out berupa tampilan-tampilan dari rancangan program yang dibuat penulis.
- Surat keterangan, sebagai bukti bahwa penulis memang benar-benar mengadakan penelitian pada lembaga atau instansi tersebut.