

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. FOLARIUM merupakan perusahaan pengembangan software atau perangkat lunak dalam bidang ERP (Enterprise Resource Planning) yang saat ini sedang berkembang pesat khususnya untuk bidang konstruksi, manufaktur dan konsultan. CV. Folarium Memulai usahanya sejak tahun 2012 dan beroperasi penuh secara total sejak tahun 2014, Folarium memiliki komitmen membangun teknologi integrasi yang dapat memberi nilai tambah dan manfaat bagi industri. Sebagai perusahaan teknologi, selain di pengembangan ERP, Folarium saat ini juga sedang melakukan ekspansi pengembangan teknologi lainnya untuk menunjang bisnis berkembang.

Promosi yang ada pada perusahaan CV. Folarium sendiri menggunakan tiga cara, brosur, media sosial dan website agar dapat dikenal oleh banyak masyarakat, tetapi kurang maksimalnya dua cara promosi tersebut membuat pemilik CV. Folarium Bpk Fachrur Rois H, S.Kom untuk menambahkan media promosi yang lebih mudah dipahami seseorang, salah satunya yaitu Company Profile Interaktif dimana memiliki beberapa unsur teks, audio, gambar, video dan animasi. Untuk mewujudkan keinginan tersebut Bpk Fachrur Rois H, S.Kom mempunyai beberapa kendala dalam perusahaan, salah satunya terbatasnya sumberdaya manusia dan keuangan, sehingga CV. Folarium tidak bisa membuat Company Profile Interaktif untuk menambahkan sarana promosi di perusahaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis membuat Company Profile Interaktif sebagai pendukung sarana promosi sekaligus sebagai informasi CV. Folarium sehingga dapat lebih dikenal masyarakat yang ingin bergabung dengan CV. Folarium dan meningkatkan produktifitas perusahaan CV. Folarium. Berdasarkan latar belakang di atas penulis mengambil judul “PEMBUATAN COMPANY PROFILE INTERAKTIF SEBAGAI PENDUKUNG SARANA PROMOSI DI CV. FOLARIUM” dengan harapan media promosi yang di tampilkan lebih maksimal dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas maka dapat di tarik rumusan masalah yaitu : “Bagaimana membuat aplikasi media company profile interaktif untuk Perusahaan CV. Folarium yang dapat di jadikan sebagai pendukung media promosi dan informasi yang jauh lebih baik dan modern?”.

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi dibuat untuk perangkat mobile bersistem operasi android,
Dengan type target 24.0.0.180.
2. Aplikasi ditujukan untuk customer.
3. Pendukung software yang di gunakan dalam pembuatan Company Profile Interaktif di CV. FOLARIUM meliputi Adobe Flash CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menambahkan sarana promosi di CV. FOLARIUM berbasis Company Profile Interaktif untuk dapat digunakan secara optimal sebagai berikut:

1. Membuat Company Profile Interaktif di CV. FOLARIUM sebagai media promosi dan informasi yang di tunjukan kepada customer untuk mempermudah perusahaan dalam mempromosikan jasa ERP.
2. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu iklan multimedia.
3. Sebagai syarat kelulusan jenjang **DIPLOMA III UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.**

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian sebagai berikut :

1. Menambah pengetahuan dan wawasan bidang aplikasi multimedia periklanan, sehingga nantinya dapat berguna bagi semua orang yang mempelajarinya.
2. Memperkenalkan CV. FOLARIUM di kalangan masyarakat yang lebih luas.
3. Meningkatkan citra CV. FOLARIUM.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan penulis dalam informasi yang terkandung di dalamnya maka diambil beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

1.6.1 Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan di teliti serta pengambilan materi berupa data-data di CV. FOLARIUM secara sistematis yang akan di jadikan objek tugas akhir.

1.6.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan pemilik CV.FOLARIUM beliau Bapak Fachrur Rois Hermanto, S.Kom yang memberikan informasi serta perijinan dalam penelitian Tugas Akhir.

1.6.3 Metode Pustaka

Untuk mengumpulkan data melalui beberapa literatur dalam penyusunan Tugas Akhir dengan permasalahan yang akan di bahas yaitu memperoleh bahan dari beberapa buku keperpustakaan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA sebagai referensi di dalam menganalisa data.

1.6.4 Metode Perancangan

Dalam merancang aplikasi ini, navigasi utama adalah dengan tampilan animasi dan menu utama sebagai halaman pembuka, yang nantinya akan menampilkan berbagai tombol yang akan mengarahkan ke berbagai informasi. Selain itu, user juga dapat merubah setting dan mengakses fitur lainnya. Adapun perancangan tersebut meliputi :

1. Merancang Konsep

Perancangan konsep meliputi perancangan desain, alur aplikasi, struktur navigasi yang akan digunakan, dan fitur –fitur yang akan ditambah kedalam aplikasi.

2. Merancang Isi

Meliputi penulisan materi yang akan dimasukkan kedalam aplikasi sehingga bisa mencakup materi pelajaran dan aspek penunjangnya secara lengkap.

3. Testting dan Implementasi

Melakukan Produksi pelaksaan evaluasi terhadap aplikasi yang telah disusun secara terperinci kemudian melakukan pengecekan terhadap setiap elemen yang ada disistem tersebut apakah sudah berfungsi dengan baik dan benar atau masih terdapat kesalahan, jika masih terjadi kesalahan maka dilakukan evaluasi kembali.

4. Evaluasi

Melakukan proses evaluasi terhadap system yang sudah ada, apakah system ada yang diubah atau ada pengurangan pada system tersebut agar sesuai yang diharapkan user.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara sistematis penyusunan Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang dasar-dasar multimedia, unsur-unsur multimedia, tahap pengembangan multimedia, manfaat dan fungsi multimedia, struktur sistem aplikasi multimedia dan perangkat lunak yang digunakan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis sebuah perusahaan yang di CV. Folarium serta perancangan ide pada aplikasi.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tahap-tahap implementasi desain aplikasi, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran.