

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat telah membawa perubahan yang sangat mendasar pada pola pikir manusia sehingga terbentuk sebuah dunia baru, interaksi baru, dan sebuah jaringan bisnis tanpa batas yaitu era globalisasi.

Pada era ini perusahaan maupun usaha kecil menengah dituntut untuk lebih inovatif dalam penyajian informasi maupun strategi pemasaran sehingga mampu menyebabkan konsumen melakukan pembelian produk yang ditawarkan lewat pemasaran. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi multimedia bisa memberikan peranan penting dalam penyaluran informasi.

Multimedia telah banyak mengubah cara manusia berinteraksi dengan computer dengan cara penggabungan media teks, gambar, visual audio, serta animasi yang terintegrasi. Dalam bidang publikasi khususnya, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif, serta lebih menarik dalam penyajiannya. Sudah banyak perusahaan yang menggunakan aplikasi multimedia untuk membuat profile perusahaan dan ditampilkan di media masa, yang bertujuan untuk mengiklankan produk-produk yang dijual atau mengenalkan perusahaan sehingga dapat dilihat oleh orang di seluruh dunia.

Company profile adalah sebuah pembuatan profile perusahaan diantaranya mengenai tentang perusahaan atau bisnis, visi dan misi. *Company profile* memiliki peranan cukup penting bagi sebuah perusahaan yang melakukan *business toa business* karena dapat mempresentasikan visi dan misi perusahaan atau apa yang ingin ditawarkan kepada konsumen. Selain itu manfaat lain dari *company profile* sebagai sarana presentasi dan promosi dapat mempersingkat pertemuan sehingga klien tidak perlu bertanya secara detail tentang profil, visi, dan misi perusahaan secara langsung dan serta di kenal oleh masyarakat luas.

Kelebihan *company profile* interaktif adalah merupakan pencitraan dari profesionalitas sebuah perusahaan yang dapat digunakan sebagai *marketing tool* yang efektif karena terdapat unsur visual berupa gambar dan teks, terlebih lagi jika ditambahkan unsur multimedia yang lain akan membuat desain *company profile* terlihat lebih menarik dan dapat membuat klien terkesan.

Company profile yang kurang menarik akan menimbulkan ketidakpercayaan konsumen terhadap suatu perusahaan terutama penyedia jasa. Interaktif *company profile* merupakan bentuk multimedia dari desain *company profile*, dalam interaktif ini klien dapat berinteraksi dan leluasa mengatur jalannya tampilan *company profile* secara langsung. Interaktif *company profile* juga dilengkapi dengan gambar bergerak atau animasi untuk membuat tampilan interaktif lebih menarik.

Objek penelitian pada penulisan tugas akhir ini adalah pada PT. BORNEO SEJAHTERA. Dimana PT. BORNEO SEJAHTERA adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang *Tour & Travel* yang berlokasi di Jalan Seturan Raya No. 405 B, (Pintu Timur Kampus UPN "Veteran" Yogyakarta).

Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penulisan Tugas Akhir dengan judul: "PERANCANGAN COMPANY PROFILE PADA PT. BORNEO SEJAHTERA BERBASIS MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA PROMOSI YOGYAKARTA".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancang *Company Profile* Media Interaktif yang dapat menarik minat klien dan meningkatkan citra serta mempromosikan kepada masyarakat luas pada PT. BORNEO SEJAHTERA?

1.3 Batasan Masalah

Fokus utama dalam penelitian ini adalah proses perancangan *company profile* berbasis media interaktif pada PT. BORNEO SEJAHTERA. Agar penulis Tugas Akhir ini tidak menyimpang dari tujuan yang semula di rencanakan, maka penulis menetapkan batas masalah sebagai berikut: Peneliti hanya melakukan proses perancangan *Company Profile Media Interaktif* pada PT. BORNEO SEJAHTERA.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut: Merancang *Company Profile Media Interaktif* yang dapat menarik minat klien dan meningkatkan citra serta mempromosikan PT. BORNEO SEJAHTERA.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

Semoga penulis dapat menerapkan teori-teori yang sudah di peroleh selama kuliah kedalam praktek yang sesungguhnya dan menambah pengalaman serta wawasan yang dapat di jadikan pembelajaran yang lebih baik lagi dalam suatu penulis ilmiah kedepannya.

1.5.2 Bagi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

Hasil peneliti ini di harapkan dapat berguna dan menambah referensi ilmu pengetahuan tentang *Company Profile Media Interaktif* pada PT. BORNEO SEJAHTERA.

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum dan IT

Hasil penelitian ini di harapkan dapat membantu masyarakat megenal lebih detail PT. BORNEO SEJAHTERA dan memudahkan para IT untuk Mencari data dalam *Company Profile* pada PT. BORNEO SEJAHTERA.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Penelitian

Dalam penelitian guna menyelesaikan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa metodologi penelitian, yaitu:

1. Observasi (Observation)

Metode ini adalah metode dengan cara pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan penelitian langsung terhadap permasalahan yang akan diteliti secara sistematis sehingga data yang diperoleh lebih akurat.

2. Metode Wawancara

Metode ini yaitu metode yang dilakukan secara langsung melalui tanya jawab dengan narasumber.

3. Metode Keputusan

Metode ini adalah metode dengan cara mengumpulkan data dengan cara membaca buku pedoman yang ada. Seperti membaca laporan-laporan Tugas Akhir, dan referensi yang berkaitan untuk penulisan Tugas Akhir.

4. Metode Perancangan

Metode ini dilakukan sebelum memulai membuat media interaktif, yaitu terlebih dahulu merancang media interaktif agar hasil akhir yang diperoleh sesuai dengan apa yang di harapkan

1.6.2 Tahapan perancangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

Pengembangan perangkat lunak untuk Implementasi dalam penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari 6 tahap yaitu:

1. Konsep (Concept).
2. Perancangan (Design).
3. Pengumpulan Bahan (Material Collecting).
4. Pembuatan (Assembly).
5. Pengujian (testing).
6. Distribusi (Distribution).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1.7.1 BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian, hingga jadwal rencana kegiatan penelitian.

1.7.2 BAB 2 LANDASAN TEORI

Menjelaskan teori-teori yang mendasari pembahasan dalam penyusunan tugas akhir.

1.7.3 BAB 3 PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas tentang perancangan sistem.

1.7.4 BAB 4 IMPLEMENTASI

Bab ini membahas hasil tentang implementasi dan pengujian sistem.

1.7.5 BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari apa saja yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

