

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini sangatlah mempengaruhi berbagai segi bidang kehidupan, diantaranya dunia bisnis. Banyak hal yang telah ikut berubah sebagai contoh adalah perekonomian, pola kehidupan masyarakat (konsumen), maupun teknologi informasi yang merupakan bagian penting dalam aktivitas proses bisnis. Perubahan seperti ini membuat setiap perusahaan dapat beradaptasi dengan baik agar dapat bertahan dan bersaing secara berkesinambungan.

Dengan adanya perubahan ini menyebabkan perkembangan dunia usaha semakin pesat yang menimbulkan persaingan yang ketat antar perusahaan dalam menjangkau konsumen. Adanya persaingan ini menuntut perusahaan untuk dapat mengambil keputusan yang tepat dalam mengambil tindakan-tindakan yang harus segera dilakukan agar menarik minat konsumen untuk membeli atau menggunakan jasa yang ditawarkan sehingga dapat mempertahankan ketahanan suatu perusahaan. Karena melalui promosi ini, perusahaan dapat dikenal dimasyarakat.

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia yang kini kian terasa penggunaannya khususnya dalam dunia bisnis sebagai media presentasi promosi, terasa sangat membantu produsen dalam mempromosikan perusahaannya. Sebab multimedia merupakan salah satu teknologi yang mendukung berbagai media interaksi untuk menghasilkan suatu sistem aplikasi

yang menarik. Penggunaan multimedia mampu membuat suatu terobosan baru dalam menciptakan dinamika kemasan data dan informasi dengan cara yang berbeda, bukan dengan teks statis tetapi dengan animasi teks, gambar, suara, serta video.

BENGKEL MOBIL NEW TRAS MOTOR adalah penyedia jasa layanan service segala jenis mesin mobil yang telah berdiri sejak tahun 2004. Sejak berdirinya perusahaan BENGKEL MOBIL NEW TRAS MOTOR hingga sampai saat ini para pelanggan masih banyak yang mengetahui perusahaan tersebut melalui informasi-informasi dari para pelanggan yang sudah pernah menggunakan jasa di tempat tersebut dan pelanggan yang berada dekat dengan perusahaan tersebut. Minimalnya media yang digunakan untuk memperkenalkan perusahaan tersebut membuat perusahaan BENGKEL MOBIL NEW TRAS MOTOR menjadi kelemahan di bidang iklan dan promosi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah *"Bagaimana cara perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia interaktif company profile pada Bengkel Mobil New Tras Motor sebagai terobosan baru dalam penyampaian informasi"*.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya persoalan dan permasalahan yang nanti akan dibahas serta menghindari meluasnya ruang lingkup permasalahan yang akan terjadi, maka perlu adanya batasan masalah pada pemuatan penelitian ini. Berikut uraiannya :

1. Penelitian ini dilaksanakan di kantor BENGKEL MOBIL NEW TRAS MOTOR yang berada di Jl.Parangtritis Km 5,5 Panggungharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta.
2. Perancangan aplikasi company profile BENGKEL MOBIL NEW TRAS MOTOR.
3. Informasi yang ditampilkan hanya sebatas pada informasi tentang BENGKEL MOBIL NEW TRAS MOTOR yang antara lain adalah: tentang perusahaan, visi & misi perusahaan, produk / jasa perusahaan, keunggulan perusahaan, informasi pengurus perusahaan, informasi kontak perusahaan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian dengan judul "*Company Profile Interaktif Untuk BENGKEL NEW TRAS MOTOR Berbasis Multimedia Menggunakan Flash*" di Jl.Parangtritis Km. 5,5 Panggungharjo Sewon Bantul Yogyakarta untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mencapai gelar sarjana pada program studi SI Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka tujuan penyusunan skripsi yang berjudul "*Company Profile Interaktif Untuk BENGKEL NEW TRAS MOTOR Berbasis Multimedia Menggunakan Flash*" ini adalah :

1. Merancang suatu perangkat lunak berbasis multimedia sebagai media promosi yang presentatif, interaktif, menarik, dan mudah digunakan.

Sehingga dapat membantu BENGKEL MOBIL NEW TRAS MOTOR bersaing dengan perusahaan lain yang sejenis.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama kuliah.
2. Mengetahui kondisi sebenarnya yang terjadi di dunia kerja.
3. Memberikan informasi yang lengkap dan akurat mengenai perusahaan melalui aplikasi company profile berbasis multimedia kepada calon konsumen.
4. Membantu ketika presentasi tentang perusahaan kepada calon konsumen dan relasi bisnis.
5. Meningkatkan daya saing perusahaan dengan perusahaan lain yang sejenis dalam mendapatkan konsumen.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan langkah – langkah memperoleh data yang akan digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi
Digunakan untuk langsung turun langsung ke lokasi penelitian yakni Bengkel Mobil New Tras Motor.
2. Metode Wawancara

Metode yang penulis gunakan untuk tanya jawab dengan pihak terkait guna mendapatkan informasi – informasi perusahaan yang dibutuhkan dari Bengkel New Tras Motor.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen – dokumen yang terkait, baik berupa dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

4. Studi Literatur

Metode ini menggunakan data melalui media buku, jurnal, internet maupun skripsi sebagai bahan – bahan untuk referensi dan panduan untuk merancang aplikasi interaktif multimedia.

1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia

Pengembangan sistem multimedia dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu:

1. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep (*concept*) yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi audien, macam aplikasi (*presentasi, interaktif, dan lain-lain*), tujuan aplikasi (*informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain*), dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target dan lain-lain.

2. Perancangan (*Design*)

Maksud dari tahap perancangan (*design*) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, serta gaya dan kebutuhan material untuk

proyek, seperti perancangan *storyboard*, perancangan *flowchart*, perancangan struktur navigasi, perancangan diagram transisi, perancangan tampilan, dan lain-lain.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap pengumpulan bahan (*material collecting*)

Dilakukan pengumpulan bahan seperti *clipart image*, animasi, audio, video, berikut pembuatan gambar, grafik, foto, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap pembuatan (*assembly*) merupakan tahap dimana seluruh obyek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard*, *flowchart view*, struktur navigasi, atau diagram transisi yang berasal dari tahap design.

5. Tes (*Testing*)

Tahap tes (*testing*) dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Fungsi dari pengetesan adalah memastikan bahwa hasil pembuatan aplikasi sesuai dengan yang direncanakan.

6. Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi serta evaluasi terhadap aplikasi multimedia dan setelah semuanya selesai aplikasi multimedia akan digandakan menggunakan CD ROM atau perangkat keras lainnya.

1.6.3 Metode Analisis

Penelitian ini akan menggunakan metode SWOT. Metode SWOT itu sendiri meliputi : *Strength* (S), *Weakness* (W), *Opportunity* (Peluang), dan *Treat* (Ancaman).

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini penulis membuat sistematika penulisan ke dalam beberapa bab dengan rincian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian dan mendukung pelaksanaan penulisan penelitian

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum perusahaan, analisa serta perancangan dan pembahasan konsep pengembangan aplikasi multimedia.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang spesifikasi sistem yang digunakan baik software maupun hardware. Serta implementasi dan pembahasan dari program aplikasi company profile berbasis multimedia.

BAB V PENUTUP

Bab yang terakhir ini berisi kesimpulan dari apa yang sudah diterangkan pada bab-bab sebelumnya, dan juga berisi saran-saran perbaikan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas oleh penulis

