

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suatu informasi dapat lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang telah ada. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media teks, gambar, *audio*, *video*, dan juga animasi sebagai informasi yang disajikan, di mana informasi yang dihasilkan akan lebih jelas dan menarik. Fungsi multimedia salah satunya adalah sebagai media penyampaian informasi yaitu sebagai alat promosi untuk memasarkan suatu barang atau jasa pada sebuah perusahaan. Multimedia mempunyai beberapa bentuk/jenis sebagai media penyampaian diantaranya : Multimedia berbasis Web interaktif, Multimedia berbasis *Movie*, dan Multimedia berbasis CD Interaktif.

KDTO Printer dan Komputer merupakan salah satu tempat servis dan penjualan printer dan komputer yang berada di Yogyakarta memerlukan media promosi yang informatif sebagai sarana mempromosikan perusahaan tersebut dan juga menyampaikan secara jelas visi misi, sejarah pendirian, produk-produk yang dihasilkan, dan informasi lainnya yang berhubungan dengan KDTO Printer dan Komputer.

Media yang mampu mewujudkan hal tersebut adalah media yang dikemas dalam bentuk paket multimedia interaktif dalam bentuk CD. Karena media ini kaya unsur multimedia, lebih impresif dan fun, mudah untuk dipublikasi, berkesan canggih/hi-tech yang dapat melengkapi media promosi tersebut untuk meningkatkan citra KDTO Printer dan Komputer dibandingkan

dengan media cetak/brosur. Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan ini diangkat dengan judul “PERANCANGAN COMPANY PROFILE PADA KDTO PRINTER DAN KOMPUTER DI YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI”.

1.2 Rumusan Masalah

Sistem informasi yang akan dirancang merupakan sebuah sistem baru dan pertama yang nantinya akan di implementasikan oleh perusahaan yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah dalam bidang promosi dan solusi dalam penyampaian informasi. masalah yang akan dipecahkan, yaitu :

Bagaimana membuat company profile yang bisa mendukung promosi KDTO Printer dan Komputer di Yogyakarta secara interaktif, mudah, dan cepat?

1.3 Batasan Masalah

1. Pembuatan aplikasi multimedia interaktif profil KDTO Printer dan Komputer Yogyakarta.
2. Informasi utama yang akan disajikan tentang KDTO Printer dan Komputer meliputi, informasi tentang produk, ketersediaan produk, serta harga produk yang uptodate sehingga dapat mempermudah pelanggan yang mengunjungi KDTO Printer dan Komputer.
3. Adapun software yang digunakan adalah Adobe Flash CS4, Adobe Photoshop CS4 serta software pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

- 1 Skripsi ini dibuat untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang S1 pada "STIMIK AMIKOM" Yogyakarta.
- 2 Membuat suatu aplikasi multimedia yang bisa mendukung Toko KDTO Printer dan Komputer sebagai fasilitas penyampaian informasi kepada masyarakat.
- 3 Menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi multimedia, khususnya bagi penulis sendiri, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam dunia teknologi, khususnya dibidang teknologi informasi menggunakan aplikasi multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat memberikan gambaran dan wawasan tentang multimedia khususnya pembuatan CD interaktif.
2. Dapat dijadikan sebagai referensi dalam membuat CD Interaktif.
3. Sebagai alat bantu media informasi bagaimana mempromosikan Toko KDTO Printer dan Komputer kepada masyarakat.
4. Membentuk citra toko menjadi lebih baik dari sebelumnya.

1.6 Metode penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini merupakan penggabungan dan pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi perusahaan dengan berbagai metode diantaranya :

1.6.1.1 Metode Observasi

suatu metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap objek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Proses pengumpulan data yang didapat dari wawancara atau tanya jawab secara langsung dari pihak yang berwenang yang mempunyai jabatan sebagai ketua untuk menjadi nara sumber yang benar dalam memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian pada Toko KDTO Printer dan Komputer.

1.6.1.3 Metode Literature

Suatu teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

1.6.2 Metode Analisis

Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif secara taksonomis. Artinya, data kualitatif yang berupa data primer diperoleh melalui wawancara mendalam serta studi dokumentasi ditelaah lebih rinci dan kemudian perhatian dipusatkan kepada masalah-masalah tertentu dengan terlebih dahulu memilih data yang diperoleh berdasarkan kategori permasalahan. Setelah itu, untuk kemudian dilakukan *editing* data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan.

1.7 Sistematika Penulisan

Memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi maka skripsi diuraikan menjadi 5 bab, diantaranya adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, metode pengumpulan data, tujuan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak/software yang digunakan. Software yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini diantaranya adalah Adobe Flash CS4, Adobe Photoshop CS4, dan software tambahan lainnya.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menerangkan tentang gambaran objek penelitian baik dari segi sejarah, struktur organisasi, Visi dan Misi, tujuan, serta hal-hal yang berkaitan dengan KDTO Printer dan Komputer di Yogyakarta. Pada bab ini juga membahas tentang perancangan sistem yang dilakukan, baik secara umum maupun perancangan secara spesifik.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Membahas tentang elemen-elemen penyusun sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak. Membahas proses implementasi perancangan profil perusahaan dengan Adobe Flash CS4 dalam bentuk aplikasi dan cara pemakaiannya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan penulisan skripsi dan saran-saran dalam pemakaian program dan pengembangannya.