

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di zaman sekarang ini sangatlah berpengaruh dalam kehidupan masyarakat modern sekarang ini. Banyak hal yang telah ikut berubah seperti perekonomian, pola kehidupan masyarakat (konsumen), maupun teknologi informasi yang merupakan bagian penting dalam aktivitas proses bisnis. Perubahan seperti ini membuat setiap perusahaan, institusi harus dapat beradaptasi dengan baik agar dapat bertahan dan bersaing secara berkesinambungan. Informasi dapat dengan mudah tersampaikan ke seluruh lapisan masyarakat, dengan adanya perubahan ini, menyebabkan perkembangan dunia usaha maupun bisnis apapun semakin pesat yang menimbulkan persaingan yang ketat antar pelaku bisnis dalam menjaring konsumen. Adanya persaingan ini menuntut perusahaan atau pelaku bisnis untuk dapat mengambil keputusan yang tepat dalam menentukan program-program atau tindakan yang harus segera dilakukan agar menarik minat konsumen. Seperti halnya dunia audio visual seperti film, iklan, company profile maupun media digital lain saat ini lebih menonjolkan unsur multimedia. Bagi sebuah perusahaan, perguruan tinggi maupun yang lainnya memperkenalkan dan memasarkan produk kepada masyarakat luas dengan menampilkan visualisasi akan sangatlah penting dan nantinya lebih dimengerti, mengena dan akan memberikan kesan yang baik bagi

masyarakat luas. Salah satunya adalah pembuatan sebuah company profile yang akan membantu dalam memberikan informasi sebuah perusahaan. ASMI Santa Maria Yogyakarta adalah salah satu perguruan tinggi yang berada di Yogyakarta, untuk mengembangkan jumlah mahasiswa yang akan bergabung sangatlah penting untuk dilakukan dengan cara pemberian informasi secara aktual dalam penerimaan mahasiswa baru dengan metode yang baru yaitu dengan pembuatan company profile.

Berdasarkan dari hasil pengamatan dan fakta di lapangan sebuah system yang sudah lama berjalan khususnya dalam proses penerimaan mahasiswa baru di ASMI Santa Maria Yogyakarta harus lebih ditingkatkan diselesaikan dengan suatu solusi yang tepat, cepat, mudah dan efisien. Terbukti dengan seiringnya perkembangan zaman pada saat ini yang dapat saja dimanfaatkan secara profesional dan lugas. Keadaan tersebut dapat terjadi karena system yang lama masih dengan metode sistem yang sederhana. ASMI Santa Maria mempunyai keyakinan bahwa dengan merubah metode yang ada akan meningkatkan jumlah mahasiswa yang akan bergabung, ASMI Santa Maria melakukan ini juga dari pengalaman tahun-tahun sebelumnya dalam melakukan pemberian informasi bahwa mereka menghendaki kalau ada tampilan visualnya sehingga akan lebih bisa dimengerti dengan baik. Dengan adanya multimedia memungkinkan menjadi suatu system penyelesaian dalam bentuk yang lebih menarik dibanding dengan metode yang lama seperti masih digunakannya jasa media radio, brosur. tetapi meskipun adanya metode yang baru tetapi metode yang lama tidak akan ditinggalkan. Melihat kenyataan yang ada banyak sekali iklan-iklan yang mempromosikan perguruan tinggi, dengan tawaran-tawaran yang menarik yang

bisa memikat para calon mahasiswa, dengan memperlihatkan gedung-gedung yang megah, biaya yang murah, fasilitas yang lengkap, yang di tampilkan dalam sebuah brosur, maupun iklan-iklan yang lainnya, tetapi kenyataannya tidak ada. Berdasarkan hal tersebut maka dibuatlah sebuah sarana informasi yang mencakup keseluruhan dan di dunia jejaring sosial dengan metode informasi secara visual dalam bentuk company profile, sehingga penggunaan media brosur yang dinilai masih kurang efektif dikarenakan untuk melakukan atau menunjukkan sebuah fasilitas serta sarana pendidikan yang ada di ASMI Santa Maria Yogyakarta secara nyata, sehingga peneliti sangat tertarik memfokuskan penelitian yang dilatar belakangi masih digunakannya brosur sebagai media informasi. Sedang fakta dilapangan para konsumen atau orang tua siswa masih banyak tidak mengerti isi di dalam sebuah brosur yang diberikan oleh pihak perguruan tinggi sendiri. Oleh karena itu untuk lebih dan mempermudah masalah di atas maka diperlukan sebuah system informasi yang berbasis visual video. Diharapkan system ini nantinya akan menyelesaikan masalah mengenai penyampain sarana dan fasilitas dapat mudah dimengerti. Dengan didukung isi informasi yang menarik, mudah dimengerti dan informasi yang ada dapat membantu bagi para calon mahasiswa. Berdasarkan pokok permasalahan diatas maka judul penelitian ini adalah **“Perancangan Company Profile Sebagai Media Informasi Pada ASMI Santa Maria Yogyakarta.**

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang ada maka peneliti menentukan pokok permasalahan dalam penulisan sekripsi ini sebagai berikut:

Bagaimana merancang sebuah company profile sebagai media informasi pada ASMI Santa Maria Yogyakarta yang menarik, kreatif, dan efektif agar mampu bersaing dengan perguruan tinggi lain yang sejenis dengan pembuatan company profile

## 1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi peneliti untuk meneliti dan menentukan metode atau cara dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut maka peneliti menentukan batasan masalah penelitian

1. Lokasi penelitian di lingkungan kampus ASMI Santa Maria Yogyakarta
2. Pembuatan company profile ini ditunjukkan pada pihak ASMI Santa Maria Yogyakarta khususnya sebagai media promosi dan informasi.
3. Company Profile yang dibuat ditargetkan untuk di tayangkan di web kampus, jejaring sosial,
4. Hasil akhir dari pembuatan company profile ini berupa video dengan format MPEG2.
5. Perancangan dan pembuatan company profile ini menggunakan software adobe premiere pro cs3, after effects, photoshop cs3, adobe soundboud cs3.

## **1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud penelitian**

Adapun maksud yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama kuliah
2. Mengetahui kondisi sebenarnya yang terjadi di dunia kerja
3. Membandingkan teori-teori yang didapat selama kuliah dengan masalah di dunia kerja
4. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang strata-I di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta..
5. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi teori yang telah diperoleh selama kuliah
6. Memberikan gambaran tentang kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja yang benar

### **1.4.2 Tujuan penelitian**

1. Perancangan dan pembuatan company profile sebagai media informasi pada ASMI Santa Maria Yogyakarta.
2. Merancang suatu perangkat lunak berbasis multimedia sebagai media informasi yang presentatif, interaktif, menarik dan mudah digunakan, sehingga dapat membantu ASMI Santa Maria Yogyakarta bersaing dengan perguruan tinggi yang lain
3. Memberikan solusi dengan pembuatan sistem baru.

## 1.5. Metode Penelitian

Dalam rangka menyusun skripsi ini, diperlukan data-data serta informasi yang relative lengkap sebagai bahan yang dapat mendukung kebenaran materi uraian dan pembahasan. Oleh karena itu sebelum menyusun skripsi ini, dalam persiapannya terlebih dahulu dilakukan riset atau penelitian untuk menjangkau data serta informasi atau bahan materi yang diperlukan.

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

### 1.5.1. Metode pengumpulan data

#### 1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan, meninjau, dan menganalisa secara langsung di ASMI Santa Maria Yogyakarta untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi dan juga informasi kegiatan atau aktifitas yang sering dilakukan

#### 2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mewawancarai Pimpinan dalam hal ini Direktur, beberapa staff pengajar, serta

beberapa mahasiswa dan mahasiswi secara langsung yang akan menjadikan sumber informasi dalam mendapatkan data berupa sejarah dari ASMI Santa Maria Yogyakarta.

### 3. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara pengambilan beberapa gambar video maupun foto yang dapat sebagai bahan dan data pendukung dalam pembuatan rancangan company profile ini.

### 4. Analisis

Menganalisis bagaimana membuat company profile sehingga masyarakat sekitar dan calon mahasiswa baru dapat dengan mudah mengetahui secara detail keunggulan dari ASMI Santa Maria Yogyakarta. Dalam penulisan ini penulis akan mendeskripsikan dan menggambarkan suasana di tempat yang diteliti tersebut secara aktual dan akurat.

#### 1.5.2. Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia

Dalam metode ini akan dilakukan dalam beberapa tahap yaitu:

##### 1. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep 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. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

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

## 3. Perancangan (*Design*)

Maksud dari tahap perancangan (*design*) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, serta gaya dan kebutuhan material untuk proyek, seperti perancangan struktur navigasi, perancangan diagram transisi, perancangan tampilan, dan lain-lain.

## 4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap pembuatan (*assembly*) merupakan tahap dimana seluruh obyek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard, struktur navigasi, atau diagram transisi yang berasal 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 multimedia sesuai dengan yang direncanakan.



## 6. Distribusi (*distributions*)

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. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan gambaran secara umum mengenai isi dari masing-masing bab pada penulisan laporan ini. Sistematika penulisan laporan sebagai berikut:

#### BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas atau menguraikan tentang latar belakang yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

#### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, bentuk-bentuk pembelajaran dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian.

### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini dijelaskan mengenai sejarah, gambaran umum perancangan sistem pada ASMI Santa Maria Yogyakarta, menganalisa kebutuhan biaya, permasalahan serta solusinya.

### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian dari tahap analisis desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif maupun kuantitatif, serta perbandingan hasil penelitian dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

### BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian, mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah dan bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasilnya itu diterima atau sebaliknya. Dan pemberian beberapa saran yang akan menjadi masukan berarti bagi ASMI Santa Maria Yogyakarta.