

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, salah satunya adalah sebagai sarana mengenalkan dan mempromosikan sebuah produk jasa maupun barang. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, khususnya dalam pembuatan profil perusahaan akan mendapat perhatian yang lebih tentang adanya sebuah produk jasa maupun barang karena menggunakan media penyampaian yang lebih menarik yaitu dengan menggabungkan beberapa komposisi multimedia seperti, audio, video, gambar, dan text. Melalui media seperti ini juga akan mendapatkan hasil yang lebih baik dalam pengenalan dan penanaman sebuah brand produk di ingatan masyarakat.

Sebuah tempat pelatihan pembuatan website yang berada di daerah Yogyakarta yaitu "TRAINIT Kursus Pemrograman Web" dituntut untuk memperluas promosi di daerah Yogyakarta dan sekitarnya pada khususnya. Tempat pelatihan ini sebenarnya sudah melakukan promosi, tetapi hanya dari mulut ke mulut dan media sosial Facebook sehingga masih membutuhkan media promosi lain khususnya yang akan digunakan pada saat seminar dan *workshop*, expo, pengenalan untuk karyawan baru dan calon peserta training, maupun kegiatan lainnya.

Melihat adanya permasalahan diatas, maka dilakukan penelitian tentang "Pembuatan Company Profile Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Informasi dan Promosi Pada TRAINIT Kursus Pemrograman Web" untuk berupaya

semaksimal mungkin membuat sebuah profil perusahaan yang diharapkan lebih memperbanyak peserta training dan lebih terkenal dikalangan masyarakat luas pada umumnya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“Bagaimana membuat company profile berbasis multimedia sebagai sarana informasi dan promosi pada TRAINIT Kursus Pemrograman Web?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka batasan masalah pada pembuatan company profile sebagai berikut:

1. Membuat interaktif company profile yang sesuai dengan bidang TRAINIT Kursus Pemrograman Web.
2. Membuat desain *interface* yang menarik dan cocok untuk TRAINIT Kursus Pemrograman Web.
3. Menampilkan informasi sesuai dengan kebutuhan TRAINIT Kursus Pemrograman Web.
4. Dalam pembuatan aplikasi multimedia ini digunakan software pendukung yaitu Adobe Director 11, Adobe Flash CS6, Adobe Audition CS6, Adobe After Effect CS6 dan Adobe Photoshop CS6.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan bagi jenjang Sistem Informasi (SI) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat sebuah company profile berbasis multimedia yang sesuai dengan kebutuhan lembaga pendidikan TRAINIT. Tujuan dari penelitian ini adalah:
  1. Memperkenalkan TRAINIT Kursus Pemrograman Web ke masyarakat dengan media yang lebih menarik, agar peserta kursus maupun klien terus meningkat.
  2. Memperlihatkan kompetensi TRAINIT Kursus Pemrograman Web dalam kegiatan pelatihan maupun kualitas materi yang diberikan kepada peserta.
  3. Menanamkan pemikiran kepada *audience* khususnya calon peserta kursus bahwa belajar *coding* itu tidak sulit, dengan memanfaatkan media pengenalan dan promosi berbasis multimedia yang interaktif dan terlihat menyenangkan.

#### 1.5 Metode Penelitian

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain :

a. Wawancara (Interview)

Mengadakan tanya jawab langsung kepada pemilik TRAINIT Kursus Pemrograman Web untuk memperoleh data yang kongkrit dan lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian.

b. Pengamatan Langsung (Observasi)

Penelitian dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung di TRAINIT Kursus Pemrograman Web.

c. Studi Pustaka (library)

Cara yang dilakukan dengan membaca buku-buku dan mencari referensi di internet untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis dan sebagai referensi tentang masalah pembuatan company profile.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode ini mengevaluasi permasalahan, hambatan, dan kebutuhan dalam interaktif company profile sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan.

### 1.5.3 Metode Perancangan Aplikasi

Pada metode ini dilakukan perancangan company profile yang meliputi desain *interface* yang dihasilkan, *output* bagi user, dan semua data serta informasi yang dibutuhkan.

#### 1.5.4 Metode Uji Coba Aplikasi

Pada metode ini akan dilakukan pengujian *company profile* yang dibuat untuk melihat kelayakan penggunaan.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan di jelaskan sebagai berikut :

##### BAB I : PENDAHULUAN

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

##### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai masalah-masalah yang mendasari penelitian, yaitu teori yang digunakan dalam penelitian ini dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia.

##### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai penentuan ide tampilan, *template*, dan kebutuhan aplikasi multimedia.

##### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang implementasi, pengujian dan pemeliharaan sistem dari *company profile* yang sudah dibuat.

## BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari proses pembuatan company profile dan saran untuk perbaikan aplikasi multimedia yang sudah dihasilkan untuk masa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar buku-buku yang digunakan dalam penelitian atau buku yang telah diambil kutipan-kutipan dari penulis buku yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, untuk dijadikan dasar teori atau acuan pada penelitian ini.

