

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dengan terus berkembangnya dunia teknologi saat ini, banyak sekali media yang bisa dijadikan sebagai sumber informasi. Banyak pengaruh dari perkembangan teknologi yang dapat membantu kehidupan sehari-hari sehingga dapat memberikan dampak positif kepada penggunanya. Salah satunya adalah dalam menyampaikan suatu berita atau informasi. Cara penyampaiannya sudah banyak yang beralih ke multimedia. Teknologi komputer misalnya, yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini bahkan mungkin dalam kehidupan mendatang. Multimedia telah banyak mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer, dengan cara penggabungan media teks, gambar, visual, audio, serta animasi. Dari aplikasi ini dapat dihasilkan suatu tampilan yang menarik. Sehingga banyak menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang untuk mempelajarinya lebih lanjut.

BNI UGM Foodpark adalah single resto dengan konsep restoran yang ramah lingkungan atau go green dengan suasana yang sejuk pepohonan. Yang menyediakan berbagai variasi menu yang sehat mulai dari seafood, jamur, pempek, mie ayam dengan berbagai macam olahan. Untuk minuman ada bermacam-macam jus buah, mocktail, smoothies, sup buah dan juga berbagai macam olahan kopi. Dalam penyampaian promosi, BNI UGM Foodpark

membutuhkan sebuah media yang dapat menampilkan isi dari promosi tersebut. Yang mana, nantinya media ini akan membuat pengunjung lebih tertarik untuk melihatnya dan bisa mengoperasikan sendiri.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, penulis bermaksud menjelaskan adanya permintaan dari pihak BNI UGM Foodpark untuk dibuatkan sebuah company profile sebagai media promosi, dengan cara melakukan penelitian terhadap objek dan wawancara langsung ke objek, dengan judul Rancang Bangun Company Profile BNI UGM Foodpark Berbasis Multimedia.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, permasalahan yang dapat diangkat adalah Bagaimana cara merancang dan membangun Company Profile BNI UGM Foodpark Berbasis Multimedia.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

- a. Company profile ini dalam bentuk multimedia interaktif yang akan digunakan sebagai media promosi.
- b. Berisi informasi penjelasan tentang profil perusahaan, visi dan misi, daftar menu serta galeri dari kegiatan BNI UGM Foodpark.

- c. Company profile ini nantinya akan diimplementasikan ke komputer yang sudah tersedia, sehingga pengunjung dapat dengan mudah melihat dan mengoperasikan sendiri.
- d. Konten aplikasi ini hanya berlaku pada periode tertentu mengingat daftar menu serta harga sewaktu-waktu dapat berubah.
- e. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan Macromedia Director MX 2004.

#### **1.4 Maksud Penelitian**

- a. Membuat company profile sebagai media promosi yang berisi tentang profil perusahaan, visi dan misi, daftar menu serta galeri dari kegiatan BNI UGM Foodpark.
- b. Membuat company profile yang menarik sehingga membuat pengunjung lebih tertarik untuk melihatnya.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

- a. Sebagai media alternatif baru dalam penyampaian informasi yang di kemas secara lebih menarik
- b. Sebagai media promosi yang berisi tentang kegiatan promosi dan informasi perusahaan.
- c. Menerapkan teknologi dalam penyampaian informasi melalui multimedia interaktif.
- d. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta

## 1.6 Metode Penelitian

Suatu metode diperlukan dalam melakukan sebuah kegiatan, dengan maksud agar kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode dalam mencari, mengumpulkan dan menganalisis data, diantaranya:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

- a. Observasi, dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap website BNI UGM Foodpark
- b. Wawancara, dengan cara melakukan proses tanya jawab langsung kepada pihak BNI UGM Foodpark

### 1.6.2 Metode Analisis

- a. Kebutuhan fungsional  
Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berhubungan langsung dengan penelitian ini.
- b. Kebutuhan non fungsional  
Analisis kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui spesifikasi hardware dan software yang dibutuhkan selama pembuatan Company Profile BNI UGM Foodpark Berbasis Multimedia.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Dalam pembuatan company profile ini berawal dari data mengenai kegiatan penyampaian informasi marketing. Dalam pembuatan company profile

ini, awalnya penulis akan mencari data – data yang terkait dari sumber – sumber yang dibutuhkan, serta data yang dibutuhkan untuk proses produksi company profile tersebut. Setelah semua data tersebut terkumpul, selanjutnya masuk kepada ide cerita yang nantinya pokok – pokok dalam ide cerita tersebut akan dikembangkan.

#### **1.6.4 Metode Implementasi dan Evaluasi**

Implementasi digunakan setelah company profile jadi secara keseluruhan. Company profile ini nantinya akan di gunakan atau di implementasikan pada saat penyampaian informasi mengenai profil perusahaan, visi dan misi, daftar menu serta galeri dari kegiatan BNI UGM Foodpark

Evaluasi adalah tahap dimana penulis memperlihatkan atau memberikan hasil sementara dari penelitian yang dilakukan, sehingga nantinya akan di evaluasi oleh pihak objek agar mendapat hasil yang lebih bagus.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan guna penyusunan laporan penelitian ini akan tersusun secara sistematika menjadi beberapa bab. Dengan perincian sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka yang bersifat teoritis, yaitu membahas tentang teori – teori yang berhubungan dengan rancang bangun company profile.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menguraikan analisis mengenai proyek company profile yang dibuat, perancangan pembuatan company profile berdasarkan rumusan masalah yang ada.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas bagaimana company profile digunakan dan apakah berfungsi dengan baik serta bagaimana memaparkan hasil dari tahapan – tahapan penelitian.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari keseluruhan laporan dan perancangan company profile, serta kritik dan saran yang berguna baik bagi penulis maupun pengguna lain yang ingin mempelajari.