

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan multimedia berjalan sangat pesat seiring dengan berjalannya teknologi komputer. Multimedia banyak digunakan dalam dunia bisnis, contohnya untuk periklanan, pendidikan, *company profile*, media presentasi, *broadcast* dan lain-lain. Plus Photography merupakan salah satu jenis usaha yang bergerak di bidang *photography* dan studionya berlokasi di BTN Kolhwa Kupang. Plus Photography melayani masyarakat untuk mendapatkan dokumentasi seperti foto, video dengan kualitas terbaik pada *moment-moment* penting dalam kehidupan. Plus Photography memiliki 35 orang pelanggan setiap bulannya, baik dalam kota Kupang, Sumba, Ende, dan beberapa kabupaten di NTT. Plus Photography memiliki 15 orang karyawan dengan keahlian di bidang masing-masing, baik dalam pengambilan gambar maupun dalam *editing*. Paket-paket yang ditawarkan adalah paket *wedding*, *prewedding*, wisuda, foto keluarga, foto model, dan foto perusahaan.

Perusahaan ini belum memiliki *company profile* yang dikemas dalam bentuk multimedia. Selama ini usaha promosi maupun iklan yang dilakukan masih menggunakan brosur atau *leaflet* yang disebar ke masyarakat. Brosur maupun *leaflet* yang disebar tersebut masih belum dapat menggambarkan *company profile* dengan lebih menarik dan menghabiskan biaya yang besar untuk kebutuhan percetakan maupun pendistribusian.

Selain itu, masyarakat juga kesulitan mendapatkan informasi mengenai perusahaan. Hal ini tentu saja mengurangi minat masyarakat, dan menyebabkan berkurangnya pelanggan. Pada penelitian ini, dibangun *company profile* dengan

menggunakan metode pengembangan aplikasi multimedia interaktif. Adapun tujuan pembuatan *company profile* berbasis multimedia ini adalah untuk membantu produsen mempromosikan perusahaan. *Company profile* yang dikembangkan berisi profil perusahaan, album, paket promo, testimoni pelanggan dan kontak perusahaan. *Company profile* berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat membantu Plus Photography mempromosikan jasanya dengan lebih menarik melalui media *website* (internet), lebih interaktif dan semakin dikenal oleh masyarakat luas. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka memilih judul penelitian “**RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI**” sehingga Plus Photography bisa mempromosikan jasanya kepada masyarakat dengan lebih menarik.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka penulis dapat membuat rumusan masalah adalah bagaimana merancang bangun *company profile* sebagai media promosi yang dapat menjawab kesulitan masyarakat?

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam pembuatan aplikasi ini, masalah hanya dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Aplikasi itu dikembangkan khusus untuk perusahaan Plus Photography.
2. Aplikasi difokuskan pada media promosi perusahaan Plus Photography.
3. Bentuk dari aplikasi multimedia adalah Multimedia Interaktif yang didalamnya berisi informasi tentang:
 - a) Profile perusahaan
 - b) Album

- c) Promo
 - d) Testimony pelanggan
 - e) Kontak
4. Perangkat lunak yang diperlukan untuk dapat menjalankan *company profile* ini adalah sistem operasi *Windows* yaitu *Windows XP*, *Windows 7* yang telah terinstal program *Flash Player*, agar dapat berjalan maksimal. *Software* pembangun aplikasi ini menggunakan *Adobe Flash CS6 Profesional*, *Abdobe Dreamweaver CS6* dan *Photoshop CS6*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mempromosikan Plus Photography kepada masyarakat dengan *company profile* yang telah dibangun.
2. Mempermudah *client* mengenal dan memahami jasa yang ditawarkan perusahaan.

1.5 MANFAAT

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Membantu Plus Photography untuk mempromosikan perusahaannya kepada masyarakat.
2. Menghemat biaya promosi.
3. Dengan menggunakan aplikasi *company profile*, waktu dan tempat promosi menjadi tidak terbatas.

1.6 METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dan metode pengembangan multimedia.

1. Metode Pengumpulan Data

Pada tahapan ini digunakan tiga (3) metode pengumpulan data yaitu (Basuki, 2006)

a. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan-bahan referensi yang baik dari buku, makalah juga internet mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi *company profile* yang akan dibangun.

b. Observasi

Penelitian dilakukan dengan cara turun langsung ke studio Plus Photography Kupang untuk meminta keterangan mengenai masalah dari Perusahaan Plus Photography dalam mempromosikan jasa dari perusahaan untuk dibuat pemecahannya.

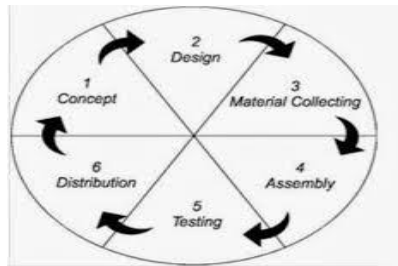
c. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang diperoleh dari wawancara dengan tanya jawab secara langsung kepada Tim Plus Photography Kupang. Hasil dari wawancara tersebut adalah keluhan masyarakat atau konsumen yang kurang mengetahui informasi mengenai jasa dari Plus Photography.

2. Metode Tahapan Pengembangan Multimedia

Tahapan metode ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini (menurut Soetopo, 2003)

Tahapan metode ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1.1 Tahapan pengembangan multimedia (Soetopo, 2003)

a. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap *concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audiens*). Dalam penelitian ini pengguna aplikasi ini adalah pelanggan dan tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah memberikan informasi kepada pelanggan bagaimana cara menggunakan jasa dari Plus Photography dan mengetahui paket promo apa saja yang ditawarkan oleh Perusahaan Plus Photography. Untuk merancang sebuah konsep dalam aplikasi multimedia dibutuhkan kreatifitas. Kreatifitas merupakan kemampuan untuk menyajikan gagasan atau ide baru. Merancang konsep merupakan dasar dari sebuah aplikasi multimedia untuk memberikan gambaran tentang jasa yang ditawarkan Plus Photography kepada konsumen.

Pengkonsepan yang kedua kita menyiapkan *audio* atau efek-efek suara yang mendukung jalannya tiap cerita serta animasi pembuka yang digambar terlebih dahulu. *Output* dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

b. *Design* (Desain)

Pada tahap *design* (desain) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.

Untuk memberikan kemudahan dalam pembuatan dari media publikasi kepada Plus Photography, maka tahap selanjutnya untuk pembuatan aplikasi multimedia ini adalah merancang isi. Secara garis besar dalam aplikasi ini, dimasukan suara dan *music* berupa instrument di tiap bagian levelnya, supaya tidak terkesan statis dan monoton. Aplikasi *company profile* itu juga akan dibuat dengan tampilan yang menarik dengan cara penggunaan yang sederhana agar pelanggan dengan mudah dapat menggunakan aplikasi ini.

c. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap *material collecting* adalah tahap di mana pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang digunakan dalam merekayasa animasi pada aplikasi *company profile*, seperti pengumpulan *software* atau *tools*, foto, video, audio serta materi yang digunakan dalam menunjang pembuatan aplikasi ini. *Tools* yang dikumpulkan antara lain seperti *Adobe Flash Professional CS6*, *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Dreamweaver CS* dan *XAMPP*.

d. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap di mana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

Dalam media pembelajaran ini beberapa *tools* yang dapat membantu pembuatan aplikasi ini antara lain adalah :*Adobe Flash Proffesional CS6, Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Dreamweaver.*

e. *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *alpha (alphatest)* di mana pengujian dilakukan oleh pembuatan atau lingkungan pembuatnya sendiri.

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat telah beroperasi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Teknik pengujian yang dilakukan adalah pengujian *black box*. Pengujian *black box* yang dilakukan adalah dengan menguji aplikasi apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak dan dari hasil pengujian tersebut selanjutnya dapat diketahui tingkat keberhasilan aplikasi yang dirancang bangun.

f. *Distrubution* (Distribusi)

Tahap *distribution* juga merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia, diharapkan akan dapat dikembangkan sistem multimedia yang baik di kemudian hari.

Pada tahap ini, apabila media *company profile* ini dapat didistribusikan / diterapkan ke dalam sistem *company profile*, maka akan digandakan dan dapat digunakan oleh pelanggan sebagai media untuk memperoleh informasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Tugas Akhir ini sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi, mulai dari teori mengenai aplikasi pembelajaran, metode pengembangan yang digunakan sampai teori yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini serta gambaran umum tempat penelitian.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan perancangan sistem serta mengimplementasikannya ke dalam program aplikasi.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang terdapat pada Bab III.

Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Bab ini membahas mengenai pengujian untuk mengevaluasi aplikasi yang dibangun sebelum di-*publish* ke pemakai.

Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibangun serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.