

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sehingga mempengaruhi semua pekerjaan yang telah diciptakan oleh manusia, saat ini komputer menjadi salah satu teknologi yang sebagian besar menemani kehidupan manusia.

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. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang pendidikan, pemasaran, publikasi, dan lain-lain. Khususnya untuk bidang pemasaran, multimedia merupakan salah satu media pendukung yang sangat penting dalam penyampaian informasinya.

PT Sritex (Sri Rejeki Isman Tbk) adalah perusahaan dibidang *Textile dan Garment* memerlukan media promosi yang informatif sebagai sarana mempromosikan perusahaan tersebut dan juga menyampaikan secara jelas profil perusahaan, visi misi, sejarah pendirian produk-produk yang dihasilkan, dan informasi lainnya yang berhubungan dengan PT Sritex (Sri Rejeki Isman Tbk).

PT Sritex (Sri Rejeki Isman Tbk) saat ini masih menggunakan brosur untuk mempromosikan perusahaan tersebut, dengan menggunakan media multimedia, penulis dapat membuat CD Interaktif company profile untuk dapat menarik investor.

Maka dari itu penulis akan menjalankan penelitian dengan mengambil judul “CD INTERAKTIF COMPANY PROFILE PT SRITEX (Sri Rejeki Isman ,Tbk) BERBASIS FLASH”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu : Bagaimana membuat media informasi pada PT Sri Rejeki Isman Tbk. dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menggambarkan secara jelas visi, misi, sejarah, profile, tujuan, latar belakang, dan produk yang dihasilkan sehingga menarik investor untuk menggunakan jasa perusahaan tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Pada perancangan CD Interaktif Company Profile PT Sri Rejeki Isman Tbk. memiliki cakupan yang sangat luas dengan penerapan dan fungsi pada masing-masing bidang. Maka dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih spesifik yaitu:

- a. Ruang lingkup penelitian meliputi ruang lingkup perusahaan PT Sri Rejeki Isman Tbk sebagai media promosi dan informasi.
- b. Bentuk dari aplikasi multimedia adalah Multimedia Interaktif yang didalamnya berisi informasi tentang :
 - 1) About Us meliputi Sejarah, prestasi ,visi & misi, penghargaan, dan strategi.
 - 2) Produk perusahaan
 - 3) Gallery gambar.
 - 4) Investor
 - 5) Contact Us meliputi nomor telepon, nomor fax, alamat perusahaan, , dan email.
- c. Dalam pembuatan aplikasi multimedia penulis menggunakan software pendukung di Adobe Photoshop CS6 , Adobe Flash CS6.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

- a. Untuk memenuhi syarat menyelesaikan laporan Tugas Akhir di Perusahaan PT Sri Rejeki Isman Tbk.
- b. Untuk mendukung visi dan misi PT Sri Rejeki Isman Tbk.
- c. Untuk alternatif baru dalam metode penyampaian informasi berbasis multimedia dalam publikasi informasi PT Sri Rejeki Isman Tbk yang mempunyai nilai lebih dibanding nilai informasi lainnya.

1.4.2 Manfaat

- a. Dapat mempromosikan PT Sri Rejeki Isman Tbk ke perusahaan perusahaan yang lain.
- b. Dapat memberikan informasi yang lengkap dan akurat mengenai perusahaan melalui aplikasi company profile berbasis multimedia.
- c. Dapat memberikan hasil nyata yang nantinya bisa digunakan untuk kepentingan PT Sri Rejeki Isman Tbk, baik sebagai media promosi ataupun hanya sebagai media visualisasi atau sebagai profil semata.

1.5 Metode Penulisan

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, diperlukan data data serta informasi yang relative lengkap sebagai bahan yang mendukung kebenaran materi uraian dan pembahasan. Penulis langsung melakukan praktek ke instansi dalam memperoleh data yang dibutuhkan sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Adapun metode penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

- a. Tahapan persiapan

Mempersiapkan hal hal yang perlu untuk persiapan Tugas Akhir antara lain mencari tempat untuk melaksanakan Tugas Akhir, mengirim surat permohonan, pengenalan perusahaan, petunjuk operasi dilapangan dan hal hal penting lainnya.

b. Observasi

Yaitu pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti yaitu data, baik berasal dari dokumen-dokumen yang terpakai maupun dari hasil wawancara yang dilakukan dengan para pegawai atau pimpinan yang berwenang.

c. Wawancara

Yaitu proses tanya jawab dengan pihak PT Sri Rejeki Isman Tbk untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai sejarah, visi misi, profil perusahaan, struktur perusahaan selain itu dengan orang yang akan bertindak sebagai admin yang akan mempergunakan system tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan kerja praktek ini, pembahasan penulis disajikan terbagi dalam lima bab pokok bahasan, yang secara singkat akan diuraikan sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang gambaran umum perusahaan yaitu profile, sejarah, visi misi, tujuan dan struktur organisasi yang digunakan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.

BAB III. DESAIN DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang jenis model yang diambil atau digunakan dan menjelaskan mengenai identifikasi masalah dan bagaimana system itu dibuat.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN ANALISA

Pada bab ini akan menjelaskan tentang analisa perancangan dan pembahasan konsep pengembangan aplikasi multimedia. Dilanjutkan dengan merancang system yang meliputi sytem flowchat,struktur navigasi hirarki,storyboard.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dari apa yang sudah diterangkan pada bab-bab sebelumnya, dan juga berisi saran saran perbaikan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas oleh penulis.