

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada saat ini sangatlah mempengaruhi berbagai segi bidang kehidupan, diantaranya dunia bisnis. 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 harus dapat beradaptasi dengan baik agar dapat bertahan dan bersaing secara berkesinambungan.

Dengan adanya perubahan ini, menyebabkan perkembangan dunia usahapun semakin pesat yang menimbulkan persaingan yang ketat antar perusahaan dalam menjaring konsumen. Adanya persaingan ini menuntut perusahaan untuk dapat mengambil keputusan yang tepat dalam menentukan program-program atau tindakan-tindakan yang harus segera dilakukan agar menarik minat konsumen untuk membeli produk atau jasa yang di tawarkan sehingga dapat mempertahankan kelangsungan hidup perusahaan. Media promosi merupakan salah satu cara yang di gunakan untuk mempertahankan kehidupan bagi perusahaan itu sendiri. Karena melalui promosi ini, perusahaan dapat di kenal dimasyarakat

Perkembangan teknologi informatika khususnya teknologi multimedia yang kini kian terasa penggunaannya khusus dalam dunia bisnis seperti sebagai media presentasi dan promosi, terasa sangat membantu produsen dalam mempromosikan perusahaannya. Sebab multimedia merupakan salah satu teknologi yang mendukung berbagai media interaksi untuk menghasilkan suatu system aplikasi yang menarik. Penggunaan multimedia mampu membantu suatu trobosan baru dalam menciptakan dinamika kemasan data dan informasi dengan cara yang berbeda bukan dengan teks statis tetapi dengan animasi teks, gambar, suara, serta video.

Oleh sebab itu, saya selaku penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh dari penerapan multimedia pada pemasaran suatu produk dari suatu perusahaan serta apakah dampak yang di hasilkan mampu mempertahankan pasar yang menjadi salah satu tujuan dari promosi.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut:

- Bagaimana penggunaan teknologi multimedia mampu membuat trobosan baru dalam penyampain informasi sehingga dapat digunakan untuk membantu mempromosikan Pondok Bu Debyo agar mampu bersaing dengan perusahaan lain yang sejenis dan mempertahankan sekmentasi pasar yang sekarang sudah ada.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Perancangan company profile Pondok Bu Debyo.
2. Pembuatan Booklet dan Brosur yang berisi :
 - a. Profile Usaha.
 - b. Katalog unit product yang meliputi denah lokasi, denah ruang, site plant, foto unit dan spesifikasinya.
 - c. Menampilkan kontak usaha yang sudah ada seperti nomer telpon, nomer handphone, email, website dan halaman facebook dengan design yang menarik serta interaktif.
3. Pembuatan Video masing masing unit product untuk di publikasikan pada halaman facebook, website, youtube dan keping cd.
4. Pembuatan design jaket, stiker dan kartu nama yang menarik.
5. Pengeditan serta mengupload design design yang sudah di buat di atas guna menyempurnakan website www.pondokbudebyo.com yang saat ini kurang representatif. Sesuai kebutuhan dan format laman website yang telah ada.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka tujuan dari lampiran ini adalah :

- Merancang suatu media promosi yang presentative,interaktif, dan mudah untuk digunakan. Sehingga dapat membantu Pondok Bu Debyo bersaing dengan perusahaan lain yang sejenis dan mempertahankan pasar yang sudah ada.

1.5 Manfaat Penelttan

Adapun manfaat dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama kuliah.
- b. Mengetahui kondisi sebenarnya yang terjadi pada dunia kerja.
- c. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.
- d. Meningkatkan daya saing perusahaan dengan perusahaan lain yang sejenis dalam mendapatkan perhatian konsumen.
- e. Mampu mengerti bagaimana dampak yang akan di timbulkan pada pembuatan media promosi menggunakan ilmu multimedia.

1.6 Metode Penelttan

Dalam rangka menyusun skripsi ini diperlukan data-data sertainformasi yang relative lengkap sebagi bahan yang dapat mendukung kebenaran materi uraian dengan pembahasan.Oleh karena itu sebelum menyusun ini dalam persiapannya terlebih dahulu melakukan riset atau penelitian untuk menjaring data serta informasi atau bahan materi yang diperlukan.

Adapun metode pengumpulan data serta informasi yang di lakukan adalah sebagai berikut :

A. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Kepustakaan

Dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan multimedia serta buku-buku yang mendukung dengan topic yang akan di bahas dalam penyusunan ini, serta itu penulis juga mengunjungi situs internet yang berhubungan dengan skripsi penulis.

2. Metode Observasi

Dengan menggunakan metode ini penulis perlu melakukan penelitian secara langsung pada obyek perusahaan agar dapat mengumpulkan data-data yang akurat serta relevan dalam rangka penyusunan skripsi penulis.

3. Memformulasikan Hipotesa

Hipotesa merupakan kesimpulan sementara tentang hubungan sangkut pautnya antar variable atau fenomena dalam penelitian. Hipotesa merupakan kesimpulan.

4. Membuat Laporan

Setelah melewati beberapa tahap diatas, langkah terakhir adalah membuat laporan tentang hasil – hasil yang diperoleh.

B. Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia

Menurut Luther (dalam Ariesto Hadi Soetopo, 2003:32) pengembangan system multimedia dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu :

1. Konsep

Tahapan konsep yaitu menentukan tujuan termasuk identifikasi audien macam aplikasi (presentasi,interaktif, dan lain lain) tujuan aplikasi (informasi, hiburan,pelatihan, dan lainlain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga di tentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi,target dan lain-lain.

2. Perancangan

Maksud dari tahap perancangan adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai project, serya gaya dan kebutuhan material untuk project, seperti perancangan storyboard, perancangan flowchart, perancangan struktur navigasi,perancangan diagram transisi,perancangan tampilan dan lain-lain.

3. Pengumpulan Bahan

Pada tahap pengumpulan bahan dilakukan pengumpulan bahan seperti gambar,animasi,audio,video,grafik,foto dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap tahap pembuat proyek.

4. Pembuatan

Tahap pembuatan merupakan tahap dimana seluruh obyek multimedia dibuat,Pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard,flowchart view,stuktur navigasi atau diagram transisi yang berasal dari tahap perancangan.

5. Tes

Tahap tes dilakukan setelah selesai pada tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Fungsi dari pengetesan adalah memastikan bahwa hasil pembuatan aplikasi multimedia sesuai dengan yang direncanakan.

6. Distribusi

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi serta evaluasi terhadap aplikasi multimedia akan digandakan menggunakan CD ROM atau perangkat keras lainnya.

C. Metode Analisis

Peneliti menggunakan analisis SWOT sebuah metode perancangan strategis yang di gunakan untuk mengevaluasi strength (kekuatan), weaknes (kelemahan), opportunity (kesempatan), threat (ancaman) yang terjadi dalam suatu proyek atau di sebuah bisnis, atau mengevaluasi produk sendiri maupun produk dari pesaing.

D. Metode Testing

Dalam metode testing di kategorikan menjadi dua macam :

1. Alpha Testing

Tujuannya untuk identifikasi dan menghilangkan sebanyak mungkin masalah sebelum akhirnya sampai ke user, dilakukan setelah software jadi

oleh orang-orang yang tidak terlibat dalam pengembangan dan memang ahli dibidangnya. Terdapat formulir resmi evaluasi

2. Beta Testing

evaluasi sepenuhnya oleh pengguna. Pengguna dipilih 3 orang yang dibagi menjadi potensial, average, dan slow learner. Mereka diberitahukan prosedur evaluasi, diamati proses penggunaannya, diwawancarai lalu dinilai dan dilakukan revisi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan agar dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami oleh pembaca. Sistematika penulisan laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah laporan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang dasar-dasar teori di dalam pembuatan aplikasi dan menjelaskan definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan. Serta menjelaskan beberapa teori-teori yang di gunakan secara relevan dengan topik skripsi, dari mulai teori yang bersifat umum, khusus, sampai teori tentang perangkat lunak yang mendukung perancangan dan sistematika penulisan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai pembahasan tentang metode penelitian , antara lain menuliskan tentang alat dan bahan penelitian yang digunakan dalam kegiatan penelitian, serta alur penelitian untuk memastikan bahwa prosedur penelitian yang dilakukan penulis mengikuti kaidah-kaidah metode penelitian ilmiah.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program dan pembahasan dari aplikasi membahas mengenai rancangan sistem atau desain produk, alur produksi, instalasi sistem atau pembuatan produk, model sistem, dan hasil pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan akhir dari keseluruhan laporan beserta saran dari penulis yang sifatnya membangun. Saran dari penulis diharapkan bisa bermanfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya.