

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang teknologi media elektronik mulai berkembang, pemanfaatan multimedia sebagai promosi merupakan langkah efektif untuk menjangkau masyarakat luas. Masyarakat dari berbagai usia, profesi, suku dan budaya dapat dijangkau oleh media elektronik seperti televisi, radio dan internet. Informasi dengan mudah didapat dalam media elektronik, paket penawaran dan promosi juga banyak ditawarkan dan dijumpai di media elektronik.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi komputer, kegiatan promosi mulai menggunakan multimedia interaktif. Seperti yang dibahas dalam buku berjudul "Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran" ditulis oleh M. Suyanto, tahun 2004 bahwa "Multimedia menyediakan cara baru yang ampuh bagi perusahaan untuk menjangkau dan melayani pelanggan. Interactive Multimedia Marchandising sedang menggantikan storefront dengan point of sale kiosk dan jaringan home shopping yang telah meningkatkan penjualan secara dramatis. Kelebihan yang dimiliki multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menciptakan sebuah media promosi dengan menggabungkan beberapa elemen audio, video, gambar dan animasi serta link navigasi didalamnya untuk berinteraksi dengan informasi yang ada. Sebagai contoh pemanfaatan multimedia interaktif untuk membuat sebuah katalog produk, dimana aplikasi multimedia interaktif tersebut

ditempatkan di sebuah lokasi tertentu dimana seorang pengunjung dapat melihat dari aplikasi multimedia interaktif tersebut tentang produk-produk terbaru atau sekedar mencari informasi tentang perusahaan tersebut.

ZhenClothing adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang Fashion dan memiliki outlet penjualan sendiri. Untuk memanfaatkan teknologi komputer dan meningkatkan pemasaran memerlukan inovasi-inovasi untuk mengenalkan produknya kepada konsumen. Selama ini kegiatan promosi masih memanfaatkan media cetak seperti brosur dan poster, dan belum mengoptimalkan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai katalog produknya. Pemanfaatan multimedia interaktif untuk katalog produk ZhenClothing diharapkan mampu meningkatkan daya saing dan meningkatkan penjualan produk-produknya. Sehingga ZhenClothing sendiri mempunyai beberapa alternatif media penyampaian pesan atau promosi selain menggunakan media cetak.

Keunggulan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, sehingga dengan memanfaatkan multimedia interaktif sebagai katalog produk ZhenClothing memiliki keunggulan bersaing dengan perusahaan-perusahaan fashion lainnya. Atas dasar latar belakang masalah diatas, dapat dijadikan suatu topik pembahasan dalam penyusunan skripsi dengan judul

**“PERANCANGAN KATALOG PRODUK FASHION OUTLET
“ZHENCLOTHING” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3”**

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah yang dijelaskan pada sub bab sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan untuk mendapatkan kesimpulan yang sesuai dengan topik pembahasan yaitu :

1. Apakah multimedia interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media promosi produk-produk ZhenClothing Yogyakarta?
2. Bagaimana menyajikan informasi mengenai produk-produk ZhenClothing secara interaktif?

1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi ruanglingkup topik pembahasan, maka dibuat batasan-batasan masalah agar dalam penyusunan skripsi ini tidak melebar dari latar belakang masalah yang sudah di jelaskan sebelumnya. Batasan-batasan masalah dalam penyusunan skripsi ini antara lain :

1. Aplikasi multimedia interaktif ini adalah profil perusahaan berbasis multimedia dengan konten yang berisi katalog produk dari ZhenClothing Yogyakarta.
2. Perancangan aplikasi multimedia interaktif ini dikhususkan untuk media promosi ZhenClothing Yogyakarta.
3. Output dari pembuatan multimedia interaktif ini adalah sebuah profil perusahaan dalam bentuk *compact disc (CD)*.
4. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu: Adobe Flash Creative Suite 3 Professional, Adobe PhotoShop

Creative Suite 3, Adobe Audition. Aplikasi multimedia interaktif ini dijalankan atau dioperasikan pada sistem operasi berbasis Windows.

5. Profil perusahaan berbasis multimedia ini akan di distribusikan kepada pelanggan serta mitra perusahaan yang terkait.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mempermudah dalam promosi produk ZhenClothing
2. Agar calon customer tidak merasa bosan dengan media promosi yang biasa

Adapun tujuan dari penelitian yang lakukan ini adalah:

1. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi multimedia yang berfungsi sebagai pelengkap media promosi perusahaan yang sudah ada.
3. Membuat suatu media promosi dengan menggunakan multimedia interaktif.
4. Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai katalog produk ZhenClothing.
5. Merancang media promosi untuk dapat meningkatkan keunggulan bersaing perusahaan.

1.5. Metode Penelitian

1. Mengidentifikasi Masalah

Langkah pertama dalam penyusunan skripsi ini adalah mengidentifikasi masalah, yaitu dengan mengurai permasalahan yang ada

pada objek penelitian. Dari identifikasi masalah maka dapat diketahui solusi dan tahapan untuk penyusunan skripsi ini seperti menentukan judul, output yang akan dihasilkan, dan manfaat-manfaat dari aplikasi CD interaktif berbasis multimedia ini.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang pertama adalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi lewat tanya jawab dengan manajemen Zhenclothing Yogyakarta mengenai latar belakang berdirinya Zhenclothing, profile vendor, fasilitas yang dimiliki dan lain-lain.

Dalam pengumpulan data yang dibutuhkan selain melakukan tanya jawab langsung, pengamatan atau observasi juga diperlukan. Pengamatan atau observasi ini dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti. Proses ini bertujuan untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti.

Tahap pengumpulan data selanjutnya adalah dengan melakukan studi literasi atau pustaka. Merupakan tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku dan artikel-artikel yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini. Sumber-sumber yang didapat antara lain dari buku-buku di perpustakaan, internet, dan beberapa karya ilmiah.

3. Proses Pengolahan Data

Setelah tahap pengumpulan data selesai dan semua data-data yang dibutuhkan sudah lengkap, selanjutnya adalah proses pengolahan data. Untuk proses pengolahan data menggunakan analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Proses pengolahan data untuk aplikasi multimedia meliputi penentuan ide, konsep, grafis, naskah, dan isi informasi yang akan disajikan merupakan bagian dari produksi atau pembuatan sebuah aplikasi multimedia.

4. Testing dan Implementasi

Tahap testing dibutuhkan untuk mengetahui atau mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang mungkin timbul dari proses produksi yang sudah dilakukan, seperti apakah aplikasi multimedia dapat dijalankan dengan baik, atau isi dari informasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Tahap berikutnya setelah proses testing selesai dan tidak ada perubahan baik pengurangan atau penambahan adalah implementasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika. Secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya.

Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

- **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, alasan penulisan judul, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode-metode penelitian yang digunakan dan juga sistematika penulisan.

- **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang beberapa teori yang mendasari penyusunan laporan ini. Adapun yang di bahas dalam bab ini adalah teori yang berkaitan dengan pengertian multimedia, perancangan system dan proses produksi. Penjelasan gambaran umum multimedia interaktif.

- **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan analisis sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Membahas proses perancangan ide, tema, konsep dan isi informasi dari profil perusahaan berbasis multimedia ini.

- **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang proses produksi atau pembuatan aplikasi multimedia interaktif, mengolah data dan informasi yang sudah ada menjadi sebuah bentuk aplikasi multimedia yang utuh berdasarkan proses analisa dan perancangan sebelumnya.

- **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran atas sistem yang sekarang.

