

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Promosi adalah bentuk untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa yang bertujuan untuk menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi produsen atau distributor mengharapkan meningkatnya angka penjualan. Dengan adanya promosi yang baik maka produk atau jasa yang di tawarkan akan mendapat sambutan yang baik pula oleh konsumen yang akan menggunakan produk atau jasa tersebut.

Di zaman modern perkembangan bidang informasi begitu cepat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik, hal ini diikuti dengan perkembangan teknologi. Seperti sekarang ini sebagian orang khususnya bagi petani sudah tidak tertarik lagi setiap diadakannya penyuluhan pertanian, karena kurangnya sarana promosi. Melalui gambar dan teks yang di padukan dalam papan demo, hal tersebut menyulitkan bagi bagian pemasaran pada saat penyuluhan dan terkadang hal tersebut kurangnya minat petani untuk menghadiri penyuluhan.

CV. Deo Tani Kroya Indramayu merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang sarana produksi tani (SAPROTAN), promosi merupakan hal yang sangat penting karena promosi merupakan bagian yang terpenting dalam penjualan. Perusahaan tidak akan mendapatkan konsumen sehingga perusahaan mengalami kesulitan dalam memasarkan produk Pupuk Organik Cair Super Deo. Di CV.

Deo Tani Kroya Indramayu selama ini dalam melakukan penyuluhan menggunakan papan demo, papan demo tersebut tidak memberikan informasi secara lengkap dan menarik bahkan informasi yang di sampaikan tidak tersampaikan dengan jelas, selain itu papan demo tersebut hanya berupa gambar dan teks yang ditempelkan pada sebuah papan.

Dengan dasar tersebut maka mencoba memberikan solusi dengan membuat sarana promosi dengan cara membuat aplikasi multimedia melalui gambar, teks, gabungan animasi dan musik yang tepat dan menarik perhatian serta memudahkan konsumen, pekerja lapangan dan pihak lain sebagai penerima informasi.

Untuk itu “Analisis dan Perancangan Media Informasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Promosi Pupuk Organik Cair Super Deo di CV. Deo Tani Kroya Indramayu.” penulis pilih sebagai judul Skripsi dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu membantu proses promosi di CV. Deo Tani Kroya Indramayu yang lebih efektif.

Aplikasi Multimedia tersebut dapat menyajikan informasi lengkap tentang Pupuk Organik Cair Super Deo yang dibutuhkan konsumen pada saat dilakukannya penyuluhan CV. Deo Tani Kroya Indramayu, misalnya pengenalan produk, pengaplikasian produk, ataupun informasi lainnya yang tersedia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi multimedia yang nantinya dapat menjadi suatu yang mempunyai nilai dan daya tarik bagi petani ketika penyuluhan pupuk Super Deo?
2. Bagaimana membuat aplikasi multimedia yang efektif untuk penyuluhan promosi produk?

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan dalam skripsi ini maka akan di batasi permasalahan dalam menciptakan suatu sistem informasi untuk memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang akan digunakan media informasi sebagai sarana promosi untuk CV. Deo Tani Kroya Indramayu.

Berdasar latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bentuk dari aplikasi multimedia yang bersifat dinamis agar dapat membantu dan mempromosikan serta bisa di gunakan untuk rentan waktu yang lama karena aplikasi ini bisa di perbarui jika ada informasi baru. Aplikasi multimedia ini berisi tentang profil produk CV. Deo Tani Kroya Indramayu, dan beberapa aspek pendukung promosi lainnya.
2. Bentuk akhir dari aplikasi promosi adalah aplikasi Multimedia yang dibuat oleh penulis untuk CV. Deo Tani Kroya Indramayu.

Software yang di gunakan untuk aplikasi ini adalah software-software pengolah gambar, teks, audio, video dan interaktif. Produk

3. promotion dibuat menggunakan Adobe Flash sebagai pembuat animasi dan Photosop CS dan Corel Draw sebagai desain gambar.

#### **1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian**

Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini antara lain :

##### **1.4.1 Internal**

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer "AMIKOM" yogyakarta.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program SI di STMIK AMIKOM Yogyakarta

##### **1.4.2 External**

1. Menghasilkan aplikasi yang mendukung bagi pengelolah CV. Deo Tani Kroya Indramayu untuk promosi sehingga pengolah CV. Deo Tani Kroya Indramayu dapat dengan cepat dan mudah dalam mempromosikan produknya.
2. Menyebarkan informasi produk kepada target pasar potensial.
3. Untuk mendapatkan kenaikan penjualan dan profit.
4. Untuk mendapatkan pelanggan baru dan menjaga kesetian pelanggan.

5. Untuk menjaga kesetabilan penjualan ketika terjadi penurunan penjualan.
6. Membedakan serta mengunggulkan produk dibanding produk pesaing.
7. Membentuk citra produk di mata konsumen sesuai dengan apa yang diinginkan.
8. Menarik perhatian konsumen sehingga dapat mencapai tujuan-tujuan promosi diatas.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian pada dasarnya harus bermanfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

#### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Memper dalam pembuatan aplikasi interaktif sebagai sarana promosi di CV. Deo Tani Kroya Indramayu.
2. Mengenal lebih jauh dunia periklanan dan bisnis.

#### **1.5.2 Bagi Konsumen**

1. Dapat mengetahui profil produk yang di produksi oleh CV. Deo Tani Kroya Indramayu.
2. Membantu menemukan solusi dalam mencapai hasil yang memuaskan bagi petani sehingga mereka memilih produk-produk CV. Deo Tani Kroya Indramayu.



### 1.5.3 Bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini akan menambah kepustakaan dalam bidang komputer dan periklanan, khususnya penggunaan aplikasi sebagai sarana promosi produk.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data agar dapat melengkapi pembuatan media informasi berbasis multimedia, yaitu:

### 1.6.1 Pengambilan Data

Data yang didapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung penelitian dalam pembuatan media informasi berbasis multimedia, ada beberapa cara yaitu:

#### 1. Metode Studi Pustaka

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan landasan teori yang tepat, data-data dan informasi sebagai acuan dalam perancangan dan pembuatan skripsi yang berjudul "Analisis dan Perancangan Media Informasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Promosi Pupuk Organik Cair Super Deo di CV. Deo Tani Kroya Indramayu".

#### 2. Metode Wawancara

Metode interview digunakan untuk mengumpulkan data-data secara langsung dari produk-produk yang diproduksi oleh CV. Deo Tani Kroya Indramayu dengan cara mewawancarai

langsung kepada pemilik perusahaan CV. Deo Tani Kroya Indramayu dan pihak-pihak yang terkait.

### 3. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di CV. Deo Tani Kroya Indramayu yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan pengambilan gambar secara detail.

### 4. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu metode atau teknik pengumpulan data-data yang telah didokumentasikan oleh pihak-pihak yang terkait atau berkepentingan dengan perusahaan yang sedang diteliti. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan file-file dokumentasi dari CV. Deo Tani Kroya Indramayu dalam bentuk katalog pengaplikasian pupuk dan katalog-katalog yang berkaitan dengan sarana produksi tani. Analisis yang digunakan adalah analisis SWOT.

#### **1.6.2 Analisis Data**

Menganalisis data lebih terperinci agar dapat menghasilkan data yang lebih akurat untuk memecahkan masalah yang ditemukan saat melakukan perancangan sistem.

### 1.6.3 Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem ini melalui beberapa tahapan yaitu mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, menggunakan sistem, memelihara sistem, dari keterangan diatas pengembangan sistem multimedia oleh RaymondMcLoed, Jr.ir.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Pada bab ini terlebih dahulu diuraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, seperti dibawah ini:

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari skripsi yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah yang diambil, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan, dan metode pengumpulan data yang digunakan.

### **BAB II. DASAR TEORI**

Pada bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang siklus pengembangan sistem multimedia, pendefinisian kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

### **BAB IV. IMPLEMENTASI SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software pendukung.



## **BAB V. PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi ini.

### **1.8 Daftar Pustaka**

Memuat referensi yang digunakan penulis dalam pembuatan dan penyelesaian tugas akhir.

