

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi berkembang dengan pesat saat ini, khususnya di bidang Informasi berbasis Multimedia yang bisa menjadi salah satu media informasi yang sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang, termasuk dalam media promosi. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang informatif dan menarik yang mengkombinasikan teks, audio, video, animasi dan gambar. Hal ini bersesuaian dengan kutipan dari buku M. Suyanto, (2003) tertulis; Kelebihan lain multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbit komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa orang yang mampu mengingat 20% dari yang di lihat, 30% dari yang di dengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus maka multimedia sangatlah efektif. Multimedia menjadi tool yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan. Kutipan tersebut Multimedia sebagai alat presentasi, memang berguna dan diperlukan bagi perusahaan ataupun instansi lainnya.

Berkaitan dengan hal diatas seperti halnya pada Skripsi dari Syarif Hidayat (2013) dalam Company Profile Soto Kudus Yu Narni sebagai sarana Promosi dan Informasi Berbasis Multimedia, bahwa :

Aplikasi multimedia interaktif dapat melengkapi media penyampaian informasi yang sudah ada pada Soto Kudus Yu Narni.

- a. Perusahaan memiliki alternative media penyampaian informasi, dengan adanya media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif.

Penulis di atas membuktikan bahwa, pengenalan sebuah instansi perusahaan kuliner dengan menggunakan teknologi informasi berbasis multimedia saat ini sangat diperlukan, karena sebagai media promosi dan Informasi yang lebih efektif dan informatif bagi pelanggan atau orang-orang di sekitar yang ingin menikmati kuliner tersebut.

Pada lesehan Gudeg Ibu Kota Pemilik dan Karyawan masih memerlukan waktu yang lama serta kurang efektif dalam memberikan informasi tentang makanan kuliner khas Jogja ini. Maka dari itu dibutuhkan sebuah aplikasi presentasi berbasis multimedia untuk memudahkan kegiatan penyampaian informasi. Informasi tentang profil Gudeg Ibu Kota ini juga dibutuhkan bagi Pelanggan dan orang yang mencari tahu informasi ke Gudeg ibu kota ini. Karena dari media promosi dan informasi ini bisa di dapat informasi tentang keunggulan yang dimiliki oleh Lesehan Gudeg ibu kota, informasi yang di dapat bisa menjadi tolak ukur atau acuan bagi pelanggan untuk datang menikmati makanan khas jogja tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah yaitu; Bagaimana membangun sebuah aplikasi presentasi Profil Lesehan Gudег Ibu Kota Yogyakarta yang *informative* dan interaktif, serta dapat memudahkan penyampaian informasi menggunakan media presentasi berbasis multimedia?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diberikan sesuai dengan masalah yang telah di terangkan di atas, Antara lain:

1. Aplikasi ini bersifat sebagai media promosi dan informasi, data-data tentang profil Lesehan Gudег Ibu Kota Yogyakarta
2. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS3, Cool Edit Pro, Adobe Photoshop CS3 Pro, Corel Draw X3.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Berikut ini adalah beberapa tujuan yang ingin di capai penulis dalam menyusun skripsi ini, di antaranya :

1. Membangun sebuah aplikasi presentasi Profil Lesehan Gudег Ibu Kota Yogyakarta ini dengan lebih menarik dan *informative*, yang dapat memudahkan pengguna dalam melakukan penyampaian informasi.
2. Sebagai sarana promosi untuk meningkatkan jumlah penjualan gudег Ibu Kota.

2. Manfaat

Adanya skripsi tentang pembuatan “Aplikasi Profil Lesehan Gudeg Ibu Kota Yogyakarta” ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Bagi peneliti

Mengimplementasikan aplikasi multimedia khususnya tentang media promosi dan informasi

2. Bagi perusahaan

Mempermudah pemilik dan karyawan dalam menyampaikan informasi tentang profil Lesehan Gudeg Ibu Kota Yogyakarta.

3. Bagi Masyarakat Umum/Konsumen

Sebagai pengetahuan bagi masyarakat umum/konsumen yang dapat memberikan pemikiran yang lebih akan kebutuhan teknologi dalam media promosi di berbagai macam profesi dan tingkatan usia.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang di gunakan penulis dalam pengumpulan data untuk penyusunan laporan Skripsi yaitu:

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang akan dijadikan penelitian.

2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang diyakini dapat menjadi sumber pengambilan data.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang tersedia di perpustakaan, yang mendukung dalam penulisan Skripsi ini.

4. Metode studi literatur

Metode ini menggunakan literatur yang dapat di manfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan multimedia dan media pembelajaran.

5. Metode Pendefinisian Masalah

Tahap ini adalah tahap mendefinisikan masalah setelah melakukan metode kepustakaan hingga metode observasi.

6. Metode Studi Kelayakan

Pada studi kelayakan penulis melakukan analisa apakah pengembangan sistem multimedia layak di teruskan atau tidak.

7. Kuesioner

Cara pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan pada penyuluh Dengan bentuk pertanyaan pilihan ganda untuk mempermudah responden menjawab pertanyaan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini sebagai laporan akhir penelitian ini di susun menurut sistematika penulisan berikut :

Bab I Pendahuluan, Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori, membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang menjelaskan beberapa pengertian, konsep dasar serta beberapa hal yang berhubungan dengan judul yang penulis angkat.

Bab III Metodologi Penelitian, di bahas mengenai rencana analisis, desain sistem serta testing atau pengujian yang diperlukan untuk mendukung hal tersebut.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan Sistem, membahas tentang penerapan dan pembahasan dari sistem yang di buat.

Bab V Penutup, Berisi kesimpulan dan saran-saran dari penulis.