

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia adalah suatu hal yang paling unggul dan paling trend di dunia komputer saat ini. Dengan adanya multimedia, suatu perangkat lunak mampu menangani berbagai macam hiburan.

Multimedia semua dapat dilakukan dengan satu perangkat lunak komputer, pemakai dapat melihat gambar 3D, foto bergerak, video, animasi, mendengarkan suara stereo, dan perekaman suara atau musik. Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR). Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar.

Orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangat efektif menjadi tool yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.

Vistacom adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang komputer, selama ini perusahaan tersebut menggunakan brosur sebagai salah satu media informasi. Penyajian brosur yang ada selama ini masih belum bisa

mewakili penyajian informasi, karena kurang lengkapnya penyajian media informasi di dalam brosur tersebut.

Penyusun akan mencoba menerapkan aplikasi multimedia yang berupa Informasi produk yang mana nantinya akan dapat memberikan informasi secara jelas dan lengkap tentang produk di toko ini. Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka penyusun tertarik untuk menjadikan sebagai topik pembahasan dalam penulisan tugas akhir ini dengan mengambil judul “MEDIA INFORMASI PRODUK VISTACOM BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN FLASH CS3 PROFESSIONAL”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Identifikasi masalah yang dapat ditarik yaitu, bagaimana membangun aplikasi multimedia yang dapat di pakai sebagai wahana penyampaian informasi produk komputer di area sekitar toko Vistacom?

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Lingkup Penelitian  
Penelitian ini dilakukan di toko Vistacom Yogyakarta.
2. Fitur atau informasi yang akan disajikan: Produk, Profil Vistacom, Visi, Misi, Jasa Service dan Lokasi.
3. Software yang digunakan:
  - a. Adobe Flash CS3 Professional

- b. Adobe Photoshop CS3
- c. Adobe Audition 1.0
- d. Swish Max 3.0

#### **1.4 Maksud dan Tujuan penelitian**

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Diploma di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Membuat Aplikasi multimedia tentang produk Vistacom Yogyakarta.
3. Untuk memberikan informasi produk mengenai komputer di toko Vistacom dengan teknologi multimedia
4. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan dalam teknologi informasi

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Memberikan kemudahan bagi konsumen untuk memperoleh informasi mengenai produk komputer.
2. Sebagai media penjualan produk komputer agar dapat mendongkrak penjualan dan meningkatkan citra usaha dari toko Vistacom.
3. Memberikan wawasan yang lebih luas bagi penulis karena menerapkan ilmu-ilmu yang pernah di peroleh dalam masa perkuliahan.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dilakukan agar menjadikan data lebih akurat dalam pembuatan laporan mengenai toko Vistacom Yogyakarta ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Metode Observasi**

Metode dengan cara pengamatan secara langsung pada lokasi dilingkungan Vistacom sebagai tempat yang akan diteliti.

### **1.6.2 Wawancara**

Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi lewat tanya jawab dengan Pimpinan toko Vistacom dengan objek yang diteliti untuk mendapatkan data yang lengkap.

### **1.6.3 Metode Studi Pustaka**

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

### **1.6.4 Dokumentasi**

Mengambil foto-foto atau gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program ini.

## **1.7 Sistematika Penulisan Laporan**

Laporan ini akan disusun secara sistematis ke dalam lima bab, setiap masing - masing bab akan diuraikan ke dalam permasalahan - permasalahan sebagai berikut:

**BAB I : Pendahuluan**

Bab ini menguraikan tentang mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan Jadwal Kegiatan Penelitian.

**BAB II: Landasan Teori**

Bab ini menjelaskan tentang mengenai konsep dasar multimedia dan software - software yang digunakan.

**BAB III: Gambaran Umum**

Bab ini akan diuraikan tentang Sejarah Vistacom, Visi dan Misi, Bidang Usaha, Organisasi Pengelola, Rencana Induk Pengembangan, Mendefinisikan Masalah serta Peta Lokasi.

**BAB IV: Pembahasan**

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software yang mendukung.

**BAB V: Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan tugas akhir yang dibuat serta saran - saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi.

**1.8 Jadwal Kegiatan Penelitian**

Jadwal perancangan "MEDIA INFORMASI PRODUK VISTACOM BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN FLASH CS3 PROFESSIONAL" Terdiri dari tahap-tahap sebagai berikut:

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian

Kegiatan	Tahun 2014											
	April				Mei				Juni			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Penelitian	■											
Latar belakang		■	■									
Tinjauan umum				■	■							
Perancangan Aplikasi					■	■	■	■				
Penyusunan laporan									■	■	■	■