

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dibidang komputer saat ini semakin pesat sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, sehingga kemampuan komputer untuk membantu manusia dan menyelesaikan pekerjaan semakin meningkat, baik pekerjaan yang sederhana maupun yang sulit. Selain digunakan untuk menyimpan data, komputer juga digunakan sebagai media untuk mempresentasikan suatu hal yang berkaitan tentang segala aktifitas manusia.

Perkembangan dunia computer juga dapat dijadikan bahan untuk membuat dan mengembangkan pembuatan media promosi. Promosi adalah jalan suatu produsen dalam memperkenalkan produk yang di tawarkan produsen pada konsumen. Penggabungan antara media computer dan promosi produk dapat melalui multimedia yang diselingi dengan animasi 3D untuk menjadikan promosi jalan untuk meningkatkan suatu kualitas perusahaan.

Analisis dan desain aplikasi berbasis multimedia sebagai media promosi pada objek LAUNDRY SIMPLY FRESH di Yogyakarta adalah salah satu contoh untuk peningkatan kualitas media promosi. Multimedia yang diterapkan animasi 3D menjadikan promosi dalam hal yang lebih menarik .

Penggunaan multimedia dalam peningkatan promosi tanpa ada jaringan internet sangat memungkinkan perusahaan untuk meluaskan produksi kekonsumen, dalam hal ketelitian pembuatan video corporate, interactive CD catalogue editing video, multimedia company profile, multimedia profile, multimedia presentation, promotion tool, multimedia video promosi.

Dengan kondisi tersebut penulis mencoba untuk membangun sebuah system informasi dengan mengambil judul **“ANALISIS VISUAL KREATIF MULTIMEDIA PRESENTASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA LAUNDRY SIMPLY FRESH”**.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada sebagai berikut:

Bagaimana mendesain dan menganalisis system informasi kreatif multimedia presentasi yang menerapkan icon perusahaan visual kreatif sebagai media promosi?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibuat oleh penulis adalah :

1. Pembuatan multimedia company profile ini hanya menerapkan kebutuhan promosi yang ada di simply fresh yang di terapkan visual yang kreatif.
2. Pembuatan aplikasi untuk mendesain company profile ini menggunakan Adobe flash Cs3, Adobe photoshop Cs4.

3. Perancangan aplikasi ini tidak membahas mengenai data karyawan, data penggajian karyawan.
4. Media promosi menggunakan aplikasi multimedia hanya merealisasikan tentang kebutuhan promosi untuk memperluas pemasaran yang selama ini berlaku di Laundry Simply fresh.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Pembuatan Aplikasi Multimedia untuk membantu memperluas promosi pemasaran Laundry simply fresh di Yogyakarta.
2. Membantu meningkatkan kualitas pemasaran bagi Laundry Simply fresh pada konsumen.
3. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
 - a. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 (S1) dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi LAUNDRY SIMPLY FRESH

Dapat membantu perluasan dalam pemasaran untuk mempromosikan Laundry simply fresh berbasis multimedia, sehingga

dapat meningkatkan kualitas pelayanan terhadap konsumen yang lebih efisien dan efektif.

3. Bagi Pembaca
 - a. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan.
 - b. Sebagai referensi dalam penelitian untuk masalah yang sama.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini antara lain :

1. Metode Observasi
Pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian.
2. Metode Kepustakaan
Merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.
3. Metode Wawancara
Penelitian dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada pimpinan Laundry Simply fresh sebagai pengumpulan data.
4. Metode Kearsipan
Teknik pengumpulan data yang diperlukan dari sumber-sumber. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sejarah, visi, misi, dan struktur organisasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi, penulis menyusun dalam format sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas tentang teori-teori yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sistem informasi presentasi pada laundry simply fresh.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis kelemahan sistem, kebutuhan sistem, kelayakan sistem, dan perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini akan membahas penerapan rencana perancangan yang diajukan, kegiatan implementasi, dan prosedur dari penggunaan sistem baru dan manual program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka ini berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai bahan literature dalam pembuatan skripsi.