

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan yang sangat pesat di bidang teknologi informasi memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Pengaruh yang paling nyata terlihat pada perubahan mendasar terhadap cara orang melakukan transaksi, terutama dalam dunia bisnis.

Media interaktif kini semakin dikembangkan oleh para pengembang software dalam dunia komputer. Pengembangan suatu media interaktif adalah melalui perancangan aplikasi multimedia. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggunaan media teks, gambar, audio serta animasi yang berintegrasi. Teknologi software multimedia merupakan gabungan teks, audio, gambar, animasi dan visual dalam suatu program aplikasi sehingga informasi yang dihasilkan lebih banyak. Kecanggihan aplikasi ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang untuk dimanfaatkan dalam hal-hal positif sesuai dengan kepentingan masing-masing.

*The Best Kingdom Kennel* adalah salah satu kennel di Yogyakarta yang beralamat di Jl. Ampel D14. Kennel tersebut mempunyai dua pejanan berkualitas yakni ras *Shih Tzu* dan *Pomeranian* untuk ditawarkan dalam jasa pakak. Selain itu mereka juga menawarkan beberapa anakan *Shih Tzu* yang sehat dan tentunya berkualitas.

Promosi yang selama ini dilakukan oleh *The Best Kingdom Kennel* hanya menggunakan via media komunikasi chat dan media sosial. Media seperti ini informasinya hanya terbatas pada teks dan gambar. Sedangkan multimedia interaktif memiliki unsur teks, audio, gambar, animasi, dan visual. Sehingga diperlukan media promosi yang dapat menembus target pasar. Media promosi tersebut berupa multimedia interaktif.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam penyusunan Tugas Akhir yang berjudul **"PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGEMBANGBIAKKAN ANJING RAS SHIH TZU PADA *THE BEST KINGDOM* SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI"**.

### 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah: *"Bagaimana membuat multimedia interaktif tentang pengembangbiakkan anjing ras Shih Tzu pada *The Best Kingdom Kennel* sebagai media informasi dan promosi?"*.

### 1.3 Batasan Masalah

Pembahasan multimedia yaitu meliputi :

1. Profil *kennel*.
2. Penjualan, pemacakan, dan ras anjing pejantan unggulan.

3. Software yang digunakan meliputi *Adobe Flash CS3 Professional*, *Adobe Premiere Pro CS 3*, dan *Adobe Photoshop CS3*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *The Best Kingdom Kennel* berbasis multimedia untuk dapat digunakan secara optimal sebagai berikut :

1. Sebagai persyaratan kelulusan jenjang Diploma-3 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat media interaktif sebagai media promosi *The Best Kingdom Kennel* kepada masyarakat luas.
3. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu iklan multimedia.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian sebagai berikut :

1. Menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke *The Best Kingdom Kennel*.
2. Meningkatkan citra *The Best Kindom Kennel*.

#### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam informasi yang akan disampaikan maka diambil beberapa metode pengumpulan data yaitu :

### 1.6.1 Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung di *The Best Kingdom Kennel*.

### 1.6.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pemilik *The Best Kingdom Kennel* beliau ibu Maria Yuliasuti yang memberikan informasi serta perijinan dalam penelitian.

### 1.6.3 Metode Pustaka

Selain mengumpulkan data, dalam penyusunan Tugas Akhir juga dilakukan penelitian *literature* yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas, membaca buku-buku pustaka STMIK AMIKOM YOGYAKARTA sebagai referensi di dalam menganalisa data yang ada pada *The Best Kingdom Kennel*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan Tugas Akhir ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan, sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk mengerti dan mendapat manfaat dari penulisan ini. Adapun uraian singkat dari penulisan ini adalah :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan secara teoritis dasar-dasar multimedia, tahap pengembangan sistem multimedia, struktur sistem aplikasi multimedia, *hardware* dan *software* yang digunakan.

## **BAB III GAMBARAN UMUM**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang *The Best Kingdom Kennel*, sejarah *The Best Kingdom Kennel*, visi dan misi *The Best Kingdom Kennel*, struktur organisasi, dan pelayanan.

## **BAB IV IMPLEMENTASI**

Bab ini akan menguraikan tahap-tahap implementasi penelitian dan pembahasan, yaitu mengidentifikasi masalah, merencanakan konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini mengemukakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik dari isi "PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGEMBANGBIAKKAN ANJING RAS SHIH TZU PADA *THE BEST KINGDOM* SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI".

