

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi membuat berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari – hari tidak lepas dari informasi, informasi yang didapat baik dari media cetak maupun media elektronik. Peranan teknologi informasi dan multimedia juga tidak ketinggalan, berbagai informasi ditawarkan dengan bentuk multimedia, multimedia dapat menciptakan persentasi yang interaktif dan informatif dengan mengkombinasikan teks, audio, video, animasi dan grafik yang digunakan untuk keunggulan bersaing.

Teknologi informasi menawarkan berbagai kemudahan yang dapat digunakan sebagai media informasi kepada masyarakat luas khususnya dalam dunia bisnis. Peran teknologi informasi khususnya teknologi multimedia sangat berpengaruh, karena dengan penyampaian dengan text, audio, foto, video yang didesain secara khusus akan membuat pengguna tertarik untuk mengetahui isi dan berbagai informasi yang ada didalamnya.

Pengenalan dunia bisnis dengan teknologi informasi multimedia saat ini sangat diperlukan, karena sebagai sarana informasi untuk para pelanggan atau orang yang menekuni bisnis tersebut. Sehingga para pelanggan dapat mengetahui kualitas dan cara kerja sablon tersebut. Informasi yang didapat akan menjadi tolak ukur bagi masyarakat untuk memilih sablon yang baik dan berkualitas, serta bagi

pemilik vendetta.Dsgn usahanya mempunyai keunggulan dan kelebihan yang menjadikan usaha sablon ini menjadi semakin ramai pelanggan.

Vendetta.Dsgn merupakan perusahaan yang bergerak dibidang sablon dan sudah lumayan lama berdiri, namun media promosi yang disampaikan masih bersifat konvensional, sehingga banyak menyita waktu dan biaya. Multimedia sebagai salah satu media informasi dan bagian dari komputerisasi diharapkan memberikan informasi yang interaktif. Untuk itu direncanakan membuat profil usaha sablon sebagai media promosi berbasis multimedia pada Vendetta.Dsgn.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dirumuskan masalah, bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk menampilkan informasi Vendetta.Dsgn ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing – masing dalam bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit karena ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi dan penerapannya maka permasalahan dibatasi pada:

1. Galery Produk :
  - a. Kaos
  - b. Kemeja
  - c. Jaket
2. Profile usaha sablon di Vendetta.Dsgn :
  - a. Sejarah
  - b. Visi dan Misi
  - c. Sasaran
3. Informasi yang disampaikan
  - a. Fasilitas tempat sablon
  - b. Kegiatan penyablonan dan cara bekerja
4. Software yang digunakan
  - a. Adobe Flash Cs3
  - b. Adobe Photoshop Cs3
  - c. Adobe Audition

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang penulis ajukan adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai syarat kelulusan program D3 serta untuk memperoleh gelar Ahli Madya (Amd) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Manajemen Informatika.

- b. Membuat aplikasi multimedia untuk profile usaha sablon di Vendetta.Dsgn Yogyakarta.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis ajukan adalah sebagai berikut :

1. Internal
  - a. Mengembangkan diri dalam hal pengembangan aplikasi multimedia.
  - b. Mensosialisasikan teknologi komputer khususnya teknologi multimedia sebagai media promosi alternatif dalam peyajian informasi.
2. External
  - a. Aplikasi multimedia dapat menyediakan sarana informasi yang lebih interaktif dan informatif khususnya bagi Vendetta.Dsgn Yogyakarta.
  - b. Sosialisasi teknologi informasi khususnya teknologi multimedia kepada masyarakat dunia usaha/perbisnisan.

### **1.6. Pengumpulan Data**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian Tugas Akhir ini, yaitu :

Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Pengambilan Data.  
Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan program dan untuk mendukung Tugas Akhir ini.

2. Analisa Data.

Menganalisis lebih mendalam dari data yang telah didapat.

3. Perancangan Program.

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

4. Pembuatan Laporan.

Menyusun laporan Tugas Akhir dengan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.

5. Uji coba Program

Uji coba program untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

**1.7. Sistematika Penulisan**

Agar penyusunan Tugas Akhir dapat terkonsep sesuai dengan urutan dan uraian secara sistematis, maka penulis akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

## **Bab I. Pendahuluan**

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, dan rencana penelitian.

## **Bab II. Landasan Teori**

Pada bab ini akan dibahas tentang konsep dasar multimedia, struktur system informasi multimedia, langkah – langkah pengembangan multimedia dan pengenalan software yang digunakan

## **Bab III. Gambaran Umum**

Pada bab ini akan diuraikan berbagai informasi tentang Vendetta.Dsgn Yogyakarta, Sejarah Berdiri, visi, misi, tujuan dan lainnya.

## **Bab IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab ini akan membahas indentifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.



