

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam suatu perusahaan di waktu sekarang pastilah sangat lazim bila menggunakan produk dari sebuah kemajuan teknologi, contoh dari produk tersebut adalah software atau perangkat lunak yang mendukung pekerjaan manusia menjadi lebih mudah. Suatu software harus mampu mendukung kebutuhan sebuah perusahaan, guna menciptakan efektifitas di perusahaan tersebut. Selain itu dengan adanya software bantu tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas perusahaan dalam memproduksi dan memasarkan produknya.

Setiap pelanggan dari suatu perusahaan pasti ingin mendapatkan pelayanan terbaik yang di berikan oleh perusahaan tersebut. Karena dengan pelayanan yang baik akan membuat pelanggan merasa nyaman menggunakan produk dari perusahaan itu. Usaha-usaha pun di lakukan seperti memperkuat pemberian informasi kepada para pelanggan itu, seperti membuat sebuah program yang memaparkan info tentang perusahaan tersebut.

Untuk memaksimalkan pemaparan info pada perusahaan tersebut, kita perlu terlebih dulu mengetahui kebutuhan system dari perusahaan tersebut. Selain itu juga harus menganalisa bagaimana system yang lama bekerja, mulai dari

kelebihan dan kekurangannya kemudian dari situ kita dapat menggambarkan bagaimana sistem yang baru akan dibuat dan diterapkan.

Seperti yang terlihat di kantor PT. Indotech, di sana masih minim sekali dalam memperhatikan kegiatan pemasaran dari produk – produk perusahaan tersebut. Terdapat beberapa komputer, tetapi kurang di gunakan secara maksimal dalam hal pemasaran produk, seperti membuat banner maupun membuat program – program pendukung dalam hal pemasaran. Hal – hal semacam ini mungkin dapat menghambat perkembangan perusahaan di lingkungan sekitar. Padahal pemasaran suatu produk merupakan ujung tombak dari kemajuan perusahaan tersebut.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam bentuk media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi software yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software multimedia yang dapat menyajikan informasi yang di butuhkan oleh para pengguna informasi dalam bentuk gambar, teks, suara atau video, yang mudah di cerna oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara lengkap, tepat dan menarik, sehingga para konsumen dapat memilih jenis informasi yang di butuhkan.

Dari permasalahan – permasalahan dan peluang tersebut di harapkan terdapat software yang mampu memecahkan masalah yang muncul di saat perusahaan sedang memasarkan jasa ataupun produknya khususnya saat perusahaan sedang mempromosikan barang dan jasa yang di sediakan agar

penyampaian pesan dari perusahaan tentang produknya dapat di tangkap dengan baik oleh masyarakat sekitar nya.

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan maka penulis berusaha menjawab dengan membuat sebuah software yang sesuai dengan kondisi tersebut, software yang berbasis multimedia system untuk membuatnya lebih menarik, lengkap dan interaktif sehingga diharapkan dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk kemudahan dalam hal pemasaran. Maka penulis mengangkat kasus diatas ke dalam Skripsi dengan mengambil judul: **PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA BANTU PROMOSI PRODUK DI PT.INDOTECH MEDIALINK JOGJA**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *"Bagaimana membuat dan merancang media interaktif khususnya di bidang marketing yang sesuai untuk PT.Indotech Medialink Jogja?"*

1.3 Batasan Masalah

Batasan permasalahan yang terdapat dalam multimedia interaktif sebagai media bantu promosi produk di PT. Indotech Medialink Jogja yang akan dibuat adalah :

1. Penelitian yang dilakukan hanya meliputi PT. Indotech Medialink Jogja

2. Dibatasi pada proses pemaparan visi misi perusahaan, gallery dan harga produk. Selain itu juga terdapat Sejarah berdirinya perusahaan dan beberapa pendiri perusahaan tersebut.
3. Software ini dibangun dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai *Interface Program Designer*, *Adobe Audition* sebagai *Audio Editor*, *Adobe Photoshop CS6* sebagai *Graphic Program Designer*.
4. Dibatasi hanya sampai pada proses pembuatan program.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana (S.Kom) pada jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat di terapkan dalam kehidupan di masyarakat

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan penyusunan Skripsi ini antara lain :

1. Membuat sebuah aplikasi software khusus untuk pemasaran pada PT.Indotech Medialink Jogja.
2. Sebagai sarana memperlancar pelayanan publik dalam hal pemberian informasi produk dari perusahaan.

1.5 Metode Penelitian

Langkah – langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Wawancara (*Interview*)

Melakukan wawancara dengan pihak terkait, sehingga fakta atau data dapat diperoleh secara langsung dan tepat yang berhubungan dengan objek.

2. Pengamatan (*Observasi*)

Melakukan pengamatan – pengamatan terhadap catatan, arsip atau dokumen dari pihak yang bersangkutan.

3. Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari data – data yang diperlukan melalui buku – buku, artikel, atau literatur yang lain berhubungan dengan objek permasalahan.

1.5.2 Analisis Sistem

Pada tahapan ini, melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan agar dapat menemukan permasalahan yang harus diselesaikan. Kemudian menganalisis kebutuhan sistem yang digunakan untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem yang baru. Setelah itu mengidentifikasi tentang kelayakan dari sistem yang akan dibuat apakah pembangunan sistem tersebut layak untuk dilakukan.

1.5.3 Perancangan

Perancangan dilakukan setelah mendapat kebutuhan dalam bentuk konsep diubah menjadi spesifikasi yang riil. Dalam tahap ini melakukan perancangan terhadap proses, maupun interface.

1.5.4 Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi ini sudah dapat dijalankan dengan baik sesuai apa yang diharapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Uraian singkat mengenai struktur penulisan pada masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Memaparkan teori-teori yang didapat dari sumber-sumber yang relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan Skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan tentang gambaran sistem serta deskripsi dari hasil analisis sistem yang akan dijadikan sebagai petunjuk untuk perancangan pada tahapan berikutnya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tahap – tahap implementasi sistem, meliputi : ujicoba program, ujicoba sistem, pemeliharaan, dan *interface*.

BAB V PENUTUP

Mengemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan penulisan Skripsi ini, serta saran untuk pengembangan selanjutnya, agar dapat dilakukan perbaikan di masa yang akan datang.

