

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembang pesatnya teknologi informasi dan komputer sekarang ini sangat membantu sekali, terutama sebagai sarana untuk membantu manusia dibidang teknologi informasi. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan dapat memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi, aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup.

Bentuk aplikasi multimedia yang digunakan adalah multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari user dalam mencari informasi. Dengan adanya multimedia, manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media teks, grafis, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih menarik tentunya. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang pemasaran, publikasi dan lain – lain, hal itu terjadi mengingat peran Multimedia Interaktif sebagai media promosi mampu meningkatkan persaingan dalam pemasaran yang mengutamakan sisi animasi yang merupakan acuan dari keunggulan promosi berbasis Multimedia Interaktif.

Saat ini, promosi produk - produk Toko Xpress Air masih menggunakan media cetak seperti brosur. Media tersebut masih dirasakan kurang efektif dan menarik.

Dengan teknologi multimedia, publikasi dan pemasaran produk dapat dibuat berupa media promosi dalam bentuk aplikasi offline.

Diharapkan media promosi ini mampu memberikan efek positif dalam strategi pemasaran produk yang dapat meningkatkan citra dari Toko EXpress Air nantinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok persoalan yang akan dirumuskan adalah bagaimana merancang media promosi untuk Toko Xpress Air sebagai media pemasaran produk yang menarik dan informatif agar dapat memudahkan penggunaannya mempromosikan produk mereka dalam bentuk aplikasi offline.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini saya membatasi masalah, yaitu :

1. Membuat aplikasi media promosi offline pada Toko Xpress Air
2. Media Interaktif ini hanya berjalan pada komputer dengan spesifikasi minimal Dual Core dan setaranya
3. Media Interaktif ini dibuat menggunakan operating system Windows 7 dengan aplikasi :
 - Adobe Flash CS3 dengan bahasa pemrograman *ActionScript 3.0*
 - Notepad ++
 - Adobe After Effects CS 3

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk menambah ilmu penulis khususnya dibidang Multimedia dengan mempraktikan ilmu yang telah didapat selama dibangku kuliah, sehingga diharapkan agar penulis cukup bekal untuk mengaplikasikan pada dunia kerja nantinya.
2. Membuat aplikasi media promosi offline pada Toko Xpress Air
3. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai penerapan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Memudahkan pihak Toko EXpress Air dalam melakukan kegiatan promosi yang efektif dan efisien.
3. Diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pengembangan kurikulum akademik.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penulis dalam penyusunan skripsi ini, menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data yang diperlukan diantaranya :

a. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan sesi wawancara secara langsung kepada pemilik dan pengelola Toko Xpress Air mengenai data yang diperlukan tentang kegiatan promosi Produk yang akan dipublikasikan.

b. Metode Observasi

Yaitu penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap Toko Xpress Air untuk mendapatkan data – data mengenai promosi Produk - produk yang akan dijual.

c. Metode kepustakaan

Yaitu dengan cara mengumpulkan data dari refrensi dengan mengacu pada buku – buku dan mempelajari literatur – literatur terkait baik berasal dari perpustakaan, internet ataupun sumber – sumber tertulis lainnya guna mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi media promosi pada Toko EXpress Air ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini terdapat lima bab, masing – masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sistem multimedia, teori – teori dasar kegiatan promosi serta software yang digunakan dalam pembuatan media promosi ini

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan dibahas tentang pengembangan sistem multimedia meliputi pendefinisian masalah, menganalisis kebutuhan dan melakukan studi kelayakan sistem multimedia yang akan dibuat beserta pembuatan media promosi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan media promosi

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang kegiatan implementasi yang terdiri dari mengetes, menggunakan dan memelihara sistem multimedia.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik dan bermanfaat.

1.8 Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

Kegiatan dan Implementasi	Bulan															
	Oktober				November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Observasi dan pengumpulan data	■															
2. Pembuatan Design Program		■	■	■												
3. Pengajuan Design Program			■	■	■	■	■									
4. Coding Program					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
5. Testing														■	■	
6. Instalasi dan Implementasi program															■	■
7. Training user																■
8. Pembuatan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■