

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan teknologi semakin pesat, aspek-aspek kehidupan sekarang ini banyak yang memanfaatkan teknologi dan untuk itu manusia dituntut untuk bisa mengikuti kemajuan teknologi contohnya saja perkembangan teknologi Multimedia. Perkembangan teknologi multimedia saat ini disajikan melalui berbagai media contohnya media gambar, teks, audio, animasi dan video. Multimedia juga banyak digunakan sebagai pembuatan iklan di televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah, dan membuat film animasi seperti film kartun.

Multimedia adalah salah satu cara dalam penyampaian media informasi karna dengan teknologi multimedia penyampaian informasi dapat lebih menarik bagi publik untuk menikmati penyampaian informasi. Penyampaian informasi itu sendiri tidak harus melalui teks saja karena akan terasa membosankan mungkin dengan diselipkan sedikit video, audio dan animasi akan lebih menarik. *Company profile* contohnya adalah salah satu cara yang efektif dalam penyampaian informasi sebagai media promosi ataupun hanya sekedar media informasi bagi suatu perusahaan ataupun organisasi.

Dalam penyampaian media informasi saat ini Pikatan Water Park Temanggung masih kurang efektif bisa dikatakan masih konvensional karena hanya mengandalkan papan reklame yang memiliki keterbatasan dalam hal menjelaskan tentang wahana-wahana dan kegiatan-kegiatan yang dimiliki Pikatan Water Park Temanggung dan juga pernah ada website tetapi sekarang sudah tidak aktif yang juga masih memiliki kelemahan dalam penyampaian media promosi dikarenakan website memerlukan koneksi internet untuk dapat mengaksesnya dan data-data dalam websitepun jarang diperbaharui sehingga informasi yang disampaikan kurang terkini. Untuk itu dengan teknologi berbasis Multimedia sebagai pelengkap mungkin bisa dibuat secara lebih optimal juga bisa melengkapi kekurangan yang dimiliki oleh website atau papan reklame sebagai media promosi sebelumnya.

Dengan melihat latar belakang masalah diatas, peneliti memberikan solusi untuk membuat sebuah *company profile* yang bisa lebih interaktif, mudah dan efektif dalam penggunaanya dan penyampiannya. *Company profile* yang sederhana tapi tetap memuat informasi yang lengkap tentang Pikatan Water Park Temanggung dan disajikan secara menarik. *Company profile* akan berbentuk Compact Disk yang diberikan kepada Pikatan Water Park Temanggung agar dapat memberikan informasi tentang berbagai macam wahana-wahana yang ditawarkan Pikatan Water Park Temanggung kepada calon konsumen

dengan lebih mudah digunakan dan efektif dalam penyampaian informasi tentang tempat wisata sebagai media promosi.

Untuk perancangan dan pembuatan *company profile* ini perangkat lunak yang akan digunakan antara lain Adobe Flash CS3, Adobe Premiere Pro dan Adobe Photoshop CS3 yang diharapkan akan menjadi sebuah presentasi media promosi yang lebih efektif karena CD interaktif *company profile* merupakan salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif karena dalam penyampaian materi tersebut disampaikan dengan media gambar dan animasi yang bertujuan supaya audience yang melihat dapat memahami dalam materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan Pikatan Water Park Temanggung sebagai obyek penyusunan skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul skripsi dengan "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PIKATAN WATER PARK TEMANGGUNG SEBAGAI WADAH PENYAMPAIAN INFORMASI".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka dapat didefinisikan rumusan masalahnya adalah Bagaimana cara merancang dan pembuatan sebuah wadah penyampaian informasi yang efektif dan interaktif sebagai media promosi Pikatan Water Park Temanggung?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian, maka masalah yang di batasi adalah pada masalah :

- 1) Pembuatan dan perancangan wadah informasi sebagai media promosi Pikatan Water Park Temanggung.
- 2) Pembuatan *company profile* ini menggunakan Adobe flash CS3, Adobe photoshop CS3 dan Adobe Premiere Pro.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai prasyarat penulisan dan pembuatan skripsi.
- 2) Menambah wawasan terhadap perkembangan teknologi dibidang Multimedia.
- 3) Untuk memberikan solusi penyampaian informasi sebagai media promosi secara lebih mudah dan efektif.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat-manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menjadi mengerti pentingnya memanfaatkan perkembangan teknologi untuk kehidupan.
- 2) Menambah pengetahuan dibidang Multimedia.
- 3) Menambah informasi bagi calon konsumen.
- 4) Secara praktis diharapkan agar semua pihak dapat mengetahui informasi tentang tempat wisata dengan media promosi berbasis multimedia yang lebih mudah dan efektif.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah :

- 1) Metode pengumpulan data dan informasi antara lain :
  - a) Metode Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan dengan membaca, meringkas, dan mengutip dari buku baik koleksi pribadi maupun koleksi perpustakaan.

- b) Metode Observasi

Melakukan penelitian secara langsung pada objek yaitu Pikatan Water Park Temanggung.

c) Referensi Internet

Mendapatkan informasi dari internet sebagai referensi dalam penulisan laporan, perancangan dan pembuatan sistem.

d) Metode Wawancara

Melakukan Tanya jawab atau wawancara langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

- 2) Analisis, yaitu memilih permasalahan dan menentukan solusi.
- 3) Identifikasi masalah, yaitu menentukan permasalahan.
- 4) Perancangan, yaitu menggambarkan rancangan sistem.
- 5) Uji coba, yaitu menguji apakah sistem yang sudah berjalan sesuai dengan fungsinya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab. Gambaran umum sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang konsep dasar sistem, konsep dasar multimedia, pengertian multimedia, struktur sistem informasi multimedia, sistem perangkat yang digunakan, hasil tinjauan studi pustaka dan identifikasi audien sasaran.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum dari objek penelitian, analisis masalah, rancangan implementasi, dan proses pembuatan sistem.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi paparan hasil dari tahapan penelitian, dari tahapan analisis desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh penelitian serta rangkaian sistem, dan juga berisi saran yang perlu diambil dalam rangka penyempurnaan dan pengembangan sistem.