

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

SouvenirKita sebagai perusahaan yang bergerak di bidang kerajinan, memerlukan publikasi secara luas kepada publik atau masyarakat umum. Karena tanpa publikasi yang luas masyarakat tidak akan mengetahui keberadaan perusahaan ini.

Untuk mendukung publikasi luas kepada publik atau masyarakat umum perlu adanya sarana publikasi yang baik. Perkembangan teknologi sekarang memungkinkan sarana publikasi yang lebih baik lagi. Mengingat perusahaan ini bergerak dibidang kerajinan. Maka publikasi kepada publik perlu semenarik mungkin. Guna menarik perhatian publik, *company profile* berbasis multimedia sangat cocok, selain hasilnya menarik, publikasi dengan multimedia mempermudah penyampaian informasi kepada publik.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk memudahkan penyampaian informasi dalam bentuk suara, video, gambar, animasi, dan teks. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi, dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik.

Oleh karena itu kami sebagai mahasiswa yang berkecimpung dalam dunia informasi mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang penulis dapatkan semaksimal mungkin untuk mencoba membuat ***"Profil SouvenirKita Berbasis Multimedia Sebagai Media Informasi Dan Promosi"***.

SouvenirKita merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang kerajinan secara umum. SouvenirKita masih tumbuh dan berkembang hingga saat ini.

SouvenirKita menyadari akan pentingnya pengenalan usaha yang mereka bangun kepada masyarakat umum, sehingga selalu berusaha tetap responsif dan inovatif terhadap perkembangan jaman yang sedemikian cepat. Bahkan berusaha melakukan riset-riset yang berkaitan dengan teknologi terbaru yang diterapkan untuk meningkatkan kinerja, efektifitas dan produktifitas dalam sebuah perusahaan kerajinan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas maka penulis membuat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat dengan menggunakan aplikasi multimedia pada SouvenirKita.
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif pada SouvenirKita yang mudah untuk digunakan.

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya waktu pengerjaan dan banyaknya permasalahan serta kendala-kendala yang dihadapi dalam Toko SouvenirKita, maka perlu dibatasi pokok permasalahan.

Disini dijelaskan ruang lingkup yang kecil dari pendesainan multimedia tersebut, yang dapat memfokuskan pengenalan dan pembahasan tentang perusahaan tersebut. Adapun informasi yang ditampilkan meliputi:

- Profil Toko SouvenirKita,
- Galeri fotoproduk Toko SouvenirKita,

Semuanya ditata dengan baik sehingga dapat menarik perhatian banyak orang.

*Software* yang digunakan untuk mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah *Adobe Flash CS3 Professional* sebagai *software* utama. Sedangkan *Adobe Premiere Pro CS3*, *Adobe Soundbooth CS3* dan *AMR Converter Pro* sebagai *software* pendukung dan pada akhirnya akan dikemas dalam bentuk CD interaktif.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

#### 1. Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai syarat kelulusan program Diploma III jurusan Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta,

- b. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang multimedia sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
- c. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah.

## 2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Membuat aplikasi berbasis multimedia sebagai media informasi dan promosi pada SouvenirKita.
- b. Untuk mengetahui bentuk penyajian suatu informasi alternatif bagi masyarakat umum sebagai media informasi dan promosi.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan tugas ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Yaitu :

### 1. Interview

Yaitu metode tanya jawab kepada General Manager dan para karyawan SouvenirKita itu sendiri, guna mendapatkan data yang dibutuhkan.

### 2. Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan cara observasi atau meninjau secara langsung objek penelitian.

### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui sumber dokumen, catatan yang mengandung petunjuk-petunjuk tertentu. Metode dokumentasi ini digunakan sebagai alat pembuktian dan bahan pendukung suatu keterangan, penjelasan dan argumentasi. Metode ini merupakan pelengkap dari metode interview dan observasi.

### 4. Kepustakaan

Yaitu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui proposal yang berhubungan dengan pembuatan tugas akhir ini.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan laporan tugas akhir ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan tugas akhir ini menjadi 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

##### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud penelitian, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

##### **Bab II Landasan Teori**

Pada bab II ini berisikan penjelasan tentang dasar teori, tinjauan pustaka dan perangkat lunak yang digunakan.

### **Bab III Tinjauan Umum**

Membahas tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat penelitian, yaitu SouvenirKita.

### **Bab IV Pembahasan**

Menguraikan tentang rancangan aplikasi multimedia interaktif, pembuatan animasi, teknik dasar dan hasil aplikasi multimedia interaktif.

### **Bab V Penutup**

Meliputi tentang kesimpulan pembuatan aplikasi multimedia dan saran.

