

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi adalah hal penting yang selalu dibutuhkan untuk menjalankan segala rencana dan aktifitas dalam keseharian kita. Informasi dapat diperoleh dari berbagai hal yang ada disekitar kita, tergantung dari kebutuhan. Berkembangnya ilmu teknologi saat ini turut membantu manusia dalam mendapatkan informasi secara cepat, mudah dan akurat. Berbagai media yang sering digunakan orang pada umumnya tidak lepas dari peran kemajuan teknologi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan yang berkembang dengan pesatnya, sehingga memberikan kemudahan-kemudahan yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan dan memberikan solusi.

Melalui berbagai media, informasi dapat tersampaikan dengan baik dalam bentuk media cetak seperti koran, majalah, pamflet atau brosur. Bisa juga dalam bentuk elektronik atau digital misalnya melalui radio, iklan televisi. Kombinasi beberapa elemen seperti suara, gambar, animasi, video dan teks atau biasa disebut dengan istilah multimedia. Multimedia sangat berperan dalam proses penyampaian informasi karena dengan memanfaatkan komputer sebagai media penghubung maka untuk melakukan proses interaksi dan berkomunikasi tentu sangat mudah dan gampang. Teknologi yang berkembang juga memungkinkan pemakai dapat berinteraksi dan menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung dan menyajikan suatu informasi melalui company profile interaktif.

AuthezzBrand adalah distro yang merupakan suatu bisnis penjualan pakaian dengan menggunakan desain asli dari "Authezzbrand" dan juga menerima pesanan desain yang memberikan kebebasan konsumennya untuk menentukan sendiri desain apa yang diinginkan. "Authezzbrand" merupakan usaha yang dimulai dari kecil. Usaha yang awalnya hanya dimulai di sebuah kos-kosan ini sekarang sudah berkembang sehingga saat ini bisa mampu untuk menyewa rumah toko (ruko) sendiri. Banyak masyarakat luas yang belum mengetahui dan mengenal lebih dalam tentang "Authezzbrand". Penyebaran informasi dari mulut ke mulut, brosur, facebook, dan iklan singkat sudah memberikan hasil yang lumayan menguntungkan. Namun, "Authezzbrand" perlu adanya terobosan baru dalam bidang pemasarannya. Multimedia sebagai sarana informasi merupakan salah satu cara media yang tepat untuk bisa memperluas sasaran dalam penyampaian informasi tentang "Authezzbrand", salah satu contohnya adalah dengan cara pembuatan *Company Profile* dan *Iklan berbasis multimedia*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan sedikit diatas dapat dilihat beberapa masalah yang dapat dirumuskan yaitu:

- a. Bagaimana membuat aplikasi multimedia sebagai pelengkap media informasi dan promosi "Authezzbrand"?
- b. Bagaimana menginformasikan "Authezzbrand" dengan memanfaatkan peranan teknologi multimedia sebagai penyajian informasi yang dihasilkan

akan lebih mudah dipahami dan dapat diterima dengan baik dan jelas oleh masyarakat luas?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, maka penulis membatasi pada beberapa masalah saja. Karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan kemampuan penulis maka disesuaikan dengan situasi dan kondisi "*Authezzbrand*". Dalam hal ini informasi tentang "*Authezzbrand*" batasannya adalah : Profil, Produk dan Informasi tentang "*Authezzbrand*".

Hasil dari pembuatan aplikasi tersebut akan disimpan dalam suatu media penyimpanan yaitu berupa CD (Compact Disk) aplikasi multimedia.

1.4 Tujuan dan Manfaat penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma III (D3) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Membuat company profile berbasis multimedia sebagai sarana promosi yang dibutuhkan oleh "*Authezzbrand*".
- c. Menambah pengalaman dan ketrampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1.4.2.1 Internal

- a. Mempraktekkan secara langsung di lapangan teori-teori yang diperoleh dikampus.
- b. Sebagai persiapan mental terjun di dunia kerja.
- c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan teknologi informasi di bidang multimedia.
- d. Memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan tentang multimedia interaktif dan *"Authezzbrand"*.

1.4.2.2 Eksternal

- a. Sebagai alternatif baru dalam menyampaikan suatu informasi yang berbasis multimedia sebagai pengenalan *"Authezzbrand"*.
- b. Sosialisasi teknologi informasi dalam bentuk aplikasi multimedia yang ditujukan terhadap masyarakat luas.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini antara lain :

1.5.1 Observasi

Pengambilan data - data dengan mengadakan pengamatan secara langsung objek yang diteliti. Metode observasi dilakukan dengan cara kami datang langsung ke lokasi *"Authezzbrand"*.

1.5.2. Wawancara

Pengambilan data dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pada pemilik "*Authezzbrand*" secara langsung.

1.5.3. Studi Literatur

Pengambilan data dari buku-buku tentang software yang akan dipakai dengan maksud agar mendapat penjelasan yang lebih dalam tentang pengolahan software - software.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini, laporan akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan di jelaskan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Menguraikan atau menjelaskan mengenai teori yang dipakai dalam penelitian ini dan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini.

Bab III Gambaran Umum

Sejarah singkat tentang "*Authezzbrand*" dan sekilas tentang Authezz Brand

