

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan dunia teknologi saat ini telah berkembang sangat cepat, hal tersebut dapat ditandai dengan adanya teknologi yang semakin canggih. Kemampuan perangkat keras dan perangkat lunak yang semakin hebat dapat mempengaruhi penggunaan teknologi yang begitu cepat tentunya harus diimbangi dengan tuntutan kemampuan manusia dalam beradaptasi agar sebagai pengguna mampu memanfaatkan kecanggihan teknologi yang dapat membantu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan dengan cepat dan efektif. Selain itu dibutuhkan pemahaman dan pengenalan ilmu dasar teknologi agar terhindar dari penyalahgunaan teknologi sehingga tidak terjadi hal – hal yang tidak diinginkan.

Teknologi ternyata tidak hanya dapat membantu manusia dalam bidang informasi saja tapi juga mampu membantu manusia dalam hal mengembangkan kreatifitas. Salah satu aspek teknologi yang ada dan berkembang saat ini adalah multimedia. Aplikasi multimedia dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk yang mudah dipahami, digunakan dan memiliki keindahan baik secara visual sehingga user merasa nyaman ketika menggunakannya. Aplikasi multimedia yang dimaksud adalah CD Interaktif.

CD Interaktif merupakan salah satu aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang menggunakan interaksi langsung

antara user dan media tersebut sehingga media ini banyak diminati oleh semua kalangan masyarakat. Media interaktif ini yang akan digunakan sebagai alternatif berbeda dari yang ada sebelumnya dalam menyampaikan informasi tentang keberadaan SEE Institute Study English Easily Yogyakarta.

Adapun penggunaan CD Interaktif ini nantinya bertujuan untuk mengenalkan SEE Institute Study English Easily Yogyakarta pada semua orang atau masyarakat melalui presentasi ke sekolah – sekolah dari Sekolah Dasar sampai Universitas serta presentasi pada masyarakat luas menggunakan media dengan tampilan yang lebih menarik, sehingga ini dapat menjadi daya tarik pada masyarakat untuk lebih mengenal **SEE Institute Study English Easily Yogyakarta** dan menjadikan **SEE Institute Study English Easily Yogyakarta** sebagai prioritas utama bagi masyarakat untuk belajar bahasa inggris memberikan seluas – luasnya kepada masyarakat untuk bisa berbicara bahasa inggris dengan lancar.

Berdasarkan masalah yang dialami SEE Institute Study English Easily Yogyakarta yang telah diuraikan diatas, **"CD Interaktif Company Profile SEE Institute Study English Easily Yogyakarta Berbasis Multimedia sebagai Media Informasi Pada Masyarakat"** ini diharapkan mampu menjadi media informasi dan memudahkan dalam penyampaian, mengenalkan ataupun mempromosikan SEE Institute sebagai salah satu lembaga kursus bahasa inggris dengan kemampuan yang setara dengan lembaga kursus lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat diambil rumusan masalah :

- a. Bagaimana proses produksi CD Interaktif Company Profile SEE Institute Study English Easily Yogyakarta?
- b. Bagaimana membuat CD Company Profile yang informative dan menarik?

1.3 Batasan Masalah

Memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

- a. Pemanfaatan multimedia untuk Company Profile dalam pengenalan perusahaan kepada masyarakat.
- b. Informasi yang akan disajikan dalam CD interaktif yang dirancang harus tepat.
- c. Pengenalan program bimbingan yang diadakan oleh SEE Institute Study English Easily Yogyakarta agar dapat menarik minat.
- d. Software yang digunakan dalam merancang tampilan multimedia Company Profile ini adalah Adobe Flash CS 3, Adobe Photoshop CS 3, Macromedia Director dan software pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan media informasi yang berbasis multimedia yang menyediakan informasi tentang SEE Institute

Study English Easily Yogyakarta, adapun tujuan-tujuan yang lain sebagai berikut :

1. Internal

Pengertian Internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis dalam hal ini adalah sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta adalah :

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan untuk dipraktekkan di dalam dunia nyata (kerja).
- b. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas penulis dalam menyajikan suatu informasi yang berbasis multimedia, sehingga informasi tersebut dapat diterima oleh orang ataupun instansi yang membutuhkan.
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan Skripsi bagi jenjang Strata 1 (S1) "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.

2. External

Bagi masyarakat pada umumnya, tentang dibuatnya tema ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

Bagi pembaca dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan tentang media penyampaian informasi segala hal yang berhubungan dengan SEE Institute Study English Easily Yogyakarta.

Bagi instansi, dapat dijadikan dokumentasi dan alat pendukung media promosi baru bagi SEE Institute Study English Easily Yogyakarta dalam pengadaan informasi yang dibutuhkan untuk masyarakat pada umumnya sehingga masyarakat akan lebih cepat mengenal lebih dalam tentang instansi terkait.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan Skripsi ini, karena data yang akurat merupakan komponen penyusunan laporan yang paling penting. Dalam pengumpulan data sebagai sumber untuk menyusun laporan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang dijadikan pokok pikiran dalam laporan ini.

Adapun metode-metode yang dilakukan adalah

- **Metode Observasi**

Dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan atau aktivitas yang dilakukan di SEE Institute Study English Easily Yogyakarta.

- **Metode Wawancara**

Proses pengumpulan data yang didapat dari wawancara atau Tanya jawab secara langsung dari pihak atau orang yang dapat dipercaya untuk menjadi sumber yang benar dalam memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian di SEE Institute Study English Easily Yogyakarta.

- **Metode Dokumentasi**

Metode yang dilakukan dengan cara membaca dokumen-dokumen yang dibutuhkan oleh penelitian dan yang dimiliki oleh objek yang bersangkutan.

- **Metode Kepustakaan**

Yaitu metode penelitian yang mengacu dari informasi yang di dapat dari membaca literature buku baik dari perpustakaan atau buku-buku yang membahas tentang teori-teori ataupun informasi yang bersangkutan dengan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan guna mempermudah serta memperlancar pemahaman serta pembahasan dalam memahami alur perancangan CD interaktif, maka pembahasan ini akan dibagi menjadi atas 5 bab, yaitu :

Bab I : Pendahuluan

Bab ini akan sedikit menguraikan menyangkut latar belakang dari filosofi karya yang akan dibuat, perumusan masalah, tujuan serta manfaat pembuatan karya, metode pembuatan karya serta sistematika penulisan penelitian.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini berisikan tentang tinjauan daftar pustaka serta sumber-sumber yang terkait dalam memperkuat landasan teori yang mendukung terbentuknya judul serta mendasari pembahasan secara detail.Landasan teori ini juga

menerangkan definisi-definisi yang berkaitan dengan judul yang sedang diteliti maupun diproduksi.

Bab III : Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ke-III ini berisikan tentang tinjauan yang akan menguraikan tentang beberapa gambaran umum yang terdapat dalam pembuatan CD Interaktif serta analisis materi pendukung dalam hal pendukung bagaimana untuk menghasilkan Company Profile yang baik, serta peralatan pendukungnya. Setelah itu dituliskan juga beberapa software pendukung yang membantu terciptanya karya ini.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini akan memaparkan hasil tahapan pembuatan karya selama perjalannya. Serta untuk perbandingan dengan CD Interaktif lainnya.

Bab V : Penutup

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang akan diberikan oleh pembuat karya, serta merupakan penutup dari pembuatan skripsi.

Daftar Pustaka

Lampiran