

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia sekarang ini dianggap dapat mendukung media promosi untuk memasarkan perusahaan, produk, yang dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat luas yang akan mencari informasi. Multimedia itu sendiri mempunyai arti mengkombinasikan teks, suara, animasi, video bahkan simulasi maka akan terbentuklah suatu periklanan, film, atau video klip. Dalam penerapannya multimedia hampir bisa digunakan pada semua bidang seperti bisnis, pendidikan, kesehatan, keagamaan atau yang lainnya. Pada dunia bisnis dapat di terapkan pada compani profile, presentasi bisnis, simulasi atau demonstrasi produk, dan lain – lain. Oleh sebab itu simulasi ini sangat mendukung bagi suatu perusahaan tersebut sehingga perusahaan tersebut dapat mempertimbangkannya.

Untuk penerapan simulasi dalam multimedia itu sendiri adalah satu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan (imakan) yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya; simulasi: penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan memakai model statistic atau pemeran.

Salah satu perusahaan yang bergerak dalam penyaluran ketenagakerjaan Indonesia bertempat di Grogol, Kalitirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta ini, melayani masyarakat yang ingin mencari perkerjaan di luar negeri seperti

Negara Malaysia timur. Perusahaan ini dalam pemasarannya masih menggunakan brosur sehingga belum memaksimalkan multimedia sebagai media keunggulan bersaing dalam penyampaian informasi, terlebih lagi dalam informasi pendaftarannya yang belum terjabarkan dalam penyampaian informasi itu sendiri. Dengan animasi 2D dapat dibuat simulasi pendaftaran untuk menambah informasi perusahaan tersebut.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan dengan membuat simulasi dengan tujuan memberikan informasi yang berjudul "Simulasi Pendaftaran Tenaga Kerja Indonesia dengan Animasi 2D untuk PT HAENA DUTA CEMERLANG" dapat memberi gambaran tentang bagaimana mendaftar di perusahaan tersebut. Simulasi ini bukan sebagai pengganti penyampaian informasi yang sudah ada, tetapi sebagai pelengkap penyampaian informasi yang sudah ada.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan penjabaran latar belakang diatas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut : bagaimana merancang simulasi media promosi untuk PT HAENA DUTA CEMERLANG sebagai media penyampaian informasi yang dapat menyampaikan gambaran, informasi dan ilustrasi tentang perusahaan dan pendaftaran di perusahaan ini dalam bentuk media penyampaian informasi berbasis multimedia linier.

1.3 Batasan Masalah

Dalam batasan masalah ini penulis akan membatasinya sebagai berikut :

1. Multimedia ini dirancang supaya pengguna dapat mengetahui bagaimana caranya mendaftar.
2. Informasi ini mencakup juga gambaran simulasi tentang bagaimana cara pendaftaran di perusahaan tersebut untuk disalurkan ke negeri yang ditetapkan.
3. Untuk outputnya berupa media penyampain informasi berbasis multimedia linier, yang menggunakan software pembangun Adobe Flash, Adobe soundbooth, adobe premiere pro.
4. Jika ada perubahan maka akan ada perombakan pada perancangannya karena simulasi ini bersifat statis.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan tambahan ilmu bagi penulis khususnya di bidang multimedia.
2. Untuk alternatif baru media informasi bagi perusahaan PT HAENA DUTA CEMERLANG.
3. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai penerapan ilmu yang selama ini di dapatkan di Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.

2. Memberikan kelengkapan promosi dengan media informasi bagi PT HAENA DUTA CEMERLANG.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Data- data di peroleh melalui penelitian atau pengamatan secara langsung di PT-HAENA DUTA CEMERLANG

2. Metode Wawancara

Metode ini memakai pertanyaan – pertanyaan serta penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak PT HAENA DUTA CEMERLANG

3. Metode Study Pustaka

Metode yang pengambilan datanya berasal dari sumber – sumber media cetak atau media elektronikyang berkaitan dengan penelitian ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk tugas akhir ini terdiri dari lima bab, masing – masing di uraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang konsep dasar teori – teori yang digunakan sebagai acuan atau landasan pembuatan multimedia tersebut, Teori – teori

dasar dalam kegiatan simulasi serta software yang digunakan dalam pembuatan simulasi media promosi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

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

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan di uraikan tentang kegiatan implementasi yang terdiri dari mengetes, menggukan dan memelihara sistem multimedia tersebut.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap penulis agar menghasilkan karya yang lebih baik dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA