

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi sangatlah cepat untuk mendukung semua ini dibutuhkan Teknologi dalam instansi perusahaan, begitu juga dalam pemecahan suatu masalah. Teknologi saat ini telah mempengaruhi di semua bidang persaingan pasar, dengan demikian sangatlah diperlukan suatu informasi yang mudah di pahami dan menarik orang banyak.

Sarana informasi merupakan teknologi yang menawarkan informasi yang efektif dan mudah di mengerti orang. Teknologi banyak digunakan dalam media Perkantoran, Militer, Sekolah, Universitas, Hiburan, dan hampir di seluruh berbagai sector dengan menerapkan teknologi computer.

Perkembangan teknologi pada saat ini sangatlah maju diantaranya dibidang multimedia. Adapun pengertian multimedia adalah salah satu bentuk penyampaian informasi yang mudah di mengerti dan praktis, dengan berkembangnya multimedia dapat mengubah manusia untuk memahami berinteraksi dengan computer melalui media audio, gambar, video, animasi, yang semuanya dapat menyatu dan berinteraksi yang akan menghasilkan media yang hidup dan menarik.

Untuk menyempurnakan media promosi pada CV. Karya Mandiri yang saat ini bergerak dalam bidang Penyedia barang dan Jasa Konstruksi ber

alamatkan di jl pleret, Jambidan, Banguntapan , Bantul, Yogyakarta. Maka dibutuhkan suatu media informasi yang mudah di mengerti dan praktis. Dengan ini, multimedia adalah suatu media mempromosikan dan memperkenalkan Jasa yang ditawarkan oleh CV. Karya Mandiri dalam bidang konstruksi maupun pengadaan barang dan jasa. Sehingga dapat menghasilkan media promosi yang menarik dan mudah di mengerti bagi perusahaan tersebut karena di dalam media ini menggabungkan animasi, grafik, teks, audio, maupun video. Dengan memperhatikan hal-hal yang disampaikan diatas penulis menjadikan sebuah topic dalam penyusunan skripsi yang berjudul Media Informasi Berbasis Multimedia pada CV. Karya Mandiri Yogyakarta.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah di bahas dan dikaji, dengan ini penulis merumuskan masalah merancang media informasi interaktif berbasis multimedia yang dapat memberikan informasi yang lebih cepat dimengerti oleh Konsumen.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dengan membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup yang kecil yaitu sebatas penyajian media informasi interaktif berbasis multimedia pada CV. Karya Mandiri tentang kinerja, kemampuan dan implementasi kepada masyarakat yang dimiliki penyedia jasa tersebut dalam bidang konstruksi.

Untuk membuat media tersebut penulis menuangkan pembahasannya dalam bentuk laporan yaitu sebagai berikut:

1. Profil CV. Karya Mandiri (Yogyakarta)

- a. Sejarah CV. Karya Mandiri
- b. Kinerja CV. Karya Mandiri

2. Informasi yang disampaikan

Promosi penyedia jasa konstruksi melalui media computer dengan dengan menampilkan teks, gambar, suara, animasi, audio maupun efek.

3. Adapun software yang digunakan

- a. Adobe Photoshop CS3
- b. Adobe Flash CS3

4. Berupa CD interaktif

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan dari penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Menawarkan dan membuat Aplikasi sebagai sarana informasi, promosi, dan sosialisasi pada CV. Karya Mandiri yang lengkap, menarik dan mudah di pahami untuk menyajikan informasi yang lengkap dan bermutu kepada masyarakat maupun client.
2. Sebagai media penerapan ilmu yang selama ini belajar di STMIK Amikom yohyakarta
3. Menambah pengetahuan dan sebagai sarana batu loncatan untuk terjun di dunia kerja

4. Syarat kelulusan S1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta

1.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan informasi yang ada dalam pembahasan, maka penulis menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut:

1. Metode wawancara (*interview*) yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan Tanya jawab secara langsung dengan Direktur, manager, maupun staff pada CV. Karya Mandiri
2. Metode Observasi yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada CV. Karya Mandiri baik dalam kantor(staff), maupun lapangan (proyek)
3. Metode Dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari CV. Karya Mandiri
4. Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang bersumber pada literatur buku atau website yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini

1.5 Sistematika Penulisan

System penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai, manfaat penulisan skripsi, metodologi penelitian yang akan digunakan sebagai sistematika penyusunan skripsi ini. Bab ini ialah bab dasar yang akan menjadi tolak ukur untuk melanjut ke bab berikutnya agar tidak menyimpang dari tujuan utama.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan mengenai teori dasar yang akan menjadi acuan dalam penyusunan skripsi. Bab ini berisikan mengenai pengertian, sejarah dan pengenalan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan mengenai penggambaran aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan *company profil CV. Karya Mandiri*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai pembuatan *flash* dan hasil uji berdasarkan implementasi sebelumnya. Serta dalam bab ini juga akan menganalisis beberapa kelebihan dan kekurangan *aplikasi tersebut* agar dapat berjalan sesuai yang diinginkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan pembuatan *aplikasi* dan memberikan saran – saran yang mungkin bermanfaat untuk pengembangan dimasa yang akan datang.

LAMPIRAN

