

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media promosi sangat dibutuhkan bagi sebuah band untuk dapat lebih dikenal. Media promosi yang baik akan memudahkan sebuah band untuk mendapatkan hubungan media yang lebih luas. My Dinner Daze Band merupakan band yang sudah cukup lama terbentuk, tetapi dalam kenyataannya belum mempunyai hubungan media yang cukup luas. Hal ini disebabkan karena kurangnya My Dinner Daze Band dalam melakukan promosi.

My Dinner Daze Band merasa bahwa media promosi yang digunakan selama ini kurang efektif dalam segi penyampaian pesan. Media yang digunakan adalah stiker, content dalam stiker sangat terbatas karena hanya berisi foto atau logo band beserta link facebook dan reverbnation tanpa memuat informasi secara menyeluruh. My Dinner Daze Band juga merasa bahwa stiker kurang sesuai apabila ingin sewaktu- waktu diberikan kepada pihak event organizer dan kepada sesama musisi lain dalam usaha untuk dapat menjalin kerja sama.

Penulis merasa bahwa permasalahan diatas dapat diatasi dengan membuat sebuah company profile. Company profile yang penulis maksud adalah sebuah company profile yang berisi ringkasan biografi, musik, lirik, galeri foto, profil, video, resensi, dan contact. Semua elemen tersebut akan saling berhubungan untuk menyajikan informasi secara detail dan menyeluruh tentang profil My Dinner Daze Band. Hasil akhir dari aplikasi tersebut berupa cd, media cd digunakan untuk memudahkan dalam proses pendistribusian.

Company profile dapat kapan saja diberikan kepada pihak- pihak yang dirasa dapat untuk diajak bekerja sama. Saat ada undangan untuk manggung tentu saja company profile ini juga langsung dapat diberikan kepada pihak event organizer. Company profile ini juga dapat diberikan kepada penonton konser dan kepada produser yang terkadang datang dalam sebuah konser untuk mencari musisi baru.

Company profile dengan berbagai kelebihannya seperti diterangkan diatas, membuat penulis ingin membuat sebuah company profile untuk My Dinner Daze Band. Dibuatnya sebuah company profile My Dinner Daze Band diharapkan akan membuat My Dinner Daze Band lebih dikenaldan juga karir musik My Dinner Daze Band akan semakin berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana proses produksi company profile My Dinner Daze Band ?
- b. Bagaimana menilai kelayakan company profile yang telah dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup aplikasi multimedia dengan ruang lingkup yang lebih kecil, yaitu sebatas penyajian informasi yang berupa:

1. Menu yang ditampilkan adalah :
 - a. *Home* (Berisi biografi singkat My Dinner Daze Band).
 - b. *Music* (Berisi Musik dan Lirik dari lagu My Dinner Daze Band).
 - c. *Profile* (Berisi galeri foto dan profil dari masing – masing personil My Dinner Daze Band).
 - d. *Video* (Berisi *Video* dari My Dinner Daze Band).

- e. *Write-ups* (Berisi resensi, liputan tentang My Dinner Daze Band).
 - f. *Contact* (Berisi alamat dan nomor telephon serta link terkait My Dinner Daze Band).
2. Aplikasi ini bersifat dinamis dengan menggunakan *script* XML, yang artinya materi dalam aplikasi company profile ini dapat diperbaharui atau dirubah sewaktu waktu oleh administrator tanpa harus masuk kedalam aplikasi Adobe Flash. Tetapi jika terpaksa ingin melakukan perubahan desain, administrator tetap harus merubahnya dengan masuk kedalam Adobe Flash.
3. *Software* yang digunakan dalam merancang aplikasi multimedia ini adalah :
- a. Adobe Flash CS5
Sebagai aplikasi utama dalam perancangan company profile, pemberian script dan animasi dilakukan menggunakan aplikasi ini.
 - b. Adobe Photoshop 7
Sebagai aplikasi pendukung untuk membuat desain yang akan diimport kedalam *stage* Adobe Flash CS5.
4. Hasil akhir dari aplikasi ini berbentuk *.exe*, sehingga memudahkan komputer lain menjalankannya tanpa harus menginstall program tambahan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Membuat company profile untuk My Dinner Daze Band yang akan digunakan sebagai sebuah media promosi.

- b. Memberikan sebuah alternatif baru metode penyampaian informasi profil sebuah band.
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program studi Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penulis

Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

- b. Bagi instansi

Aplikasi yang telah selesai dapat digunakan My Dinner Daze band sebagai sebuah company profile untuk diberikan kepada pihak event organizer dan musisi lain agar My Dinner Daze Band bisa mendapatkan hubungan media yang lebih luas.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Suatu metode diperlukan dalam melakukan sebuah kegiatan, dengan maksud agar kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode dalam mencari, mengumpulkan dan menganalisis data, diantaranya :

1. Metode Observasi

Mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan My Dinner Daze Band. Dari pengamatan yang dilakukan, My Dinner Daze Band merupakan sebuah band yang sangat bagus dan kreatif, hanya saja belum mempunyai hubungan media yang luas yang dapat mempromosikannya secara lebih baik.

2. Metode Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak yang terkait dengan My Dinner Daze Band dalam pengambilan data. Dari tanya jawab yang dilakukan dengan topik media pengenalan, My Dinner Daze Band mengatakan belum mempunyai media yang baik untuk memberikan profil band kapan saja kepada pihak event organizer dan sesama musisi yang dapat dijadikan sebagai media promosi untuk bekerja sama.

3. Metode Kepustakaan

Membaca dan mempelajari buku-buku pustaka yang telah ada untuk dipergunakan sebagai referensi maupun digunakan sebagai pembanding, yang nantinya akan menunjang kualitas dari company profile yang akan dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk memudahkan serta memperlancar pemahaman dalam memahami alur perancangan sistem, maka pembahasan ini akan dibagi menjadi 5 bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan tentang Definisi Multimedia, Komponen Multimedia, Objek- objek Multimedia, Struktur Link Menu Multimedia, Siklus Hidup Pengembangan Multimedia, Pengertian Company profile, Pengertian CD Interaktif dan Pengenalan perangkat lunak yang akan digunakan.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menerangkan tentang gambaran obyek penelitian, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem serta tahap perancangan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menerangkan tentang hasil dan pembahasan yang menguraikan hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis desain, hasil testing dan implementasi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menerangkan tentang kesimpulan dan saran serta merupakan penutup dari pembuatan skripsi.

1.8 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian diperlukan agar proses kegiatan dapat terencana dan penyusunan tepat waktu. Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan beberapa

tahapan kerja yang tersusun dan saling mendukung. Adapun jadwal penelitian diuraikan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

Kegiatan	Bulan Januari 2013				Bulan Februari 2013				Bulan Maret 2013				Bulan April 2013			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Pengumpulan Data Lapangan															
Analisis Multimedia																
Desain Multimedia																
Pembuatan Aplikasi																
Implementasi																
Laporan																