

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini turut membantu manusia dalam memasuki abad milenia dengan bermacam-macam teknologi. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan satu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dengan tepat guna disertai kebutuhannya.

Perkembangan dunia komputer belakangan ini maju dengan pesatnya baik pada perangkat keras maupun perangkat lunak komputer. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam penyajian suatu informasi, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dengan suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi *software* yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi *software* yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara, atau video yang mudah dimengerti oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara tepat dan menarik sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

**“Profil Perusahaan Berbasis Multimedia pada WW Digital Yogyakarta”** dipilih sebagai judul skripsi dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menyajikan informasi yang jelas dan menarik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: bagaimana merancang profil perusahaan yang dapat memberikan informasi yang *up to date* tentang WW Digital?

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembahasan dalam tulisan ini mengarah pada ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia pada WW Digital dengan isi:

a. Profil WW Digital meliputi:

- Sejarah
- Visi dan Misi
- Struktur Organisasi
- Bidang usaha

b. Galeri meliputi:

- Gambar
- Video

c. Rekanan

d. Hubungi Kami

*Software* yang digunakan:

- Macromedia Director MX untuk mengolah animasi interaktif.
- Adobe Photoshop CS untuk mengedit gambar.

- Adobe Audition 2.0 untuk mengolah suara.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Maksud dan tujuan secara umum terbagi menjadi dua yaitu:

##### **1. Internal**

- a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung dengan merancang aplikasi multimedia, sehingga diharapkan dapat bersaing di era globalisasi.

##### **2. Eksternal**

- a. Sebagai media pendukung penyampaian informasi dalam menginformasikan Perusahaan WW Digital.
- b. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia.
- c. Sebagai referensi penelitian yang akan datang berkenaan dengan masalah yang berkaitan dengan WW Digital.

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Studi yang dilakukan untuk pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

- Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap obyek guna mencari kebenaran atas analisis yang penulis lakukan.

- Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang ada baik dari perpustakaan maupun dari pihak perusahaan yang nantinya dapat melengkapi kebutuhan informasi.

- Metode Literatur

Suatu metode pengumpulan informasi yang diperoleh dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

#### 1.6 Sistematika Penyusunan

Penyusun menggunakan sistematika penyusunan sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan gambaran dari skripsi yang akan dibuat yang berisi Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Metode pengumpulan data, dan Sistematika penyusunan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan *software-software* yang digunakan, serta *tool-tool* pendukung dalam merancang aplikasi.

##### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi gambaran umum tentang WW Digital. Selain itu bab ini juga menganalisis sistem yang saat ini berjalan, kebutuhan aplikasi multimedia, proses pembuatan aplikasi, dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia yang telah dibuat.

