

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era milenium ini arus informasi terasa demikian cepat, teknologi komputer pun semakin canggih. Sehingga hari ini dan selanjutnya bangsa Indonesia dalam upayanya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa di bidang teknologi harus sejak dini perlu digalakkan di semua bidang kehidupan mulai dari kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, bernegara sampai pergaulan Internasional sekalipun.

Dalam upayanya untuk menambah jumlah pelanggan, Rumah Makan Waroeng Steak sebagai salah satu dari banyaknya Rumah Makan di Indonesia sudah sejak dini menyajikan hidangan-hidangan dan layanan-layanan yang memanjakan para pelanggannya. Untuk itu Rumah Makan Waroeng Steak tentunya juga membutuhkan aplikasi teknologi sebagai alat bantu untuk mengenalkan menu-menu terbaru pada para pelanggan baru dan bisa di lakukan secara menarik dan interaktif. Dalam kenyataannya sistem promo makanan yang mudah dan menarik bagi para pelanggan rupanya masih kurang diperhatikan, sehingga terobosan sistem promo makanan dan company profile untuk meningkatkan jumlah pelanggan baru dan pemegang saham baru

melalui media teknologi seperti komputer dapat dijadikan pilihan yang masih terbuka untuk dikaji lebih mendalam.

Rumah Makan Waroeng Steak, dikatakan perkembangannya sangat pesat dengan banyaknya para pelanggan-pelanggan baru, dapat dilihat dari banyak benefit yang didapatkan oleh Rumah Makan Tersebut. Namun dalam kenyataannya, khususnya di sesi promo makanan terbaru yang ada, para pelanggan masih kurang mengenal adanya makanan terbaru setiap bulannya, dan kurangnya penanam saham pada perusahaan mereka, dikarenakan kurang menariknya metode manual yang biasa digunakan dalam proses promo makanan sehingga dalam proses pencapaian kepuasan pelanggan masih belum maksimal. Kelemahan-kelemahan ini dapat dibantu dengan aplikasi yang berorientasi aplikasi multimedia promo makanan secara interaktif diberikan kepada para pelanggan. Dengan demikian maka Rumah Makan Waroeng Steak dalam rangka upayanya untuk mencapai kepuasan para pelanggannya bisa terwujud.

1.2 Rumusan Masalah

Aplikasi Multimedia Interaktif dapat mengumpulkan data yang ada dan menyajikannya dalam suatu paket informasi guna memudahkan para pelanggan-pelanggan Waroeng Steak untuk lebih memfokuskan pada promo makan sesuai dengan latar belakang masalah, maka dalam hal ini rumusan

masalah yang dapat diuraikan adalah : “Bagaimanakah merancang aplikasi multimedia berupa Sistem Promo Makanan sebagai media promo yang dapat membantu para pelanggan Waroeng Steak dalam mengenal menu-menu terbaru mereka?”.

1.3 Batasan Masalah

Bahasan mengenai pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah luas, teknologi multimedia dapat dimanfaatkan sesuai dengan fungsi penerapannya dalam bidang yang berbeda. Agar skripsi lebih terfokus secara mendalam sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit. Yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun sistem promo makanan sebagai sarana informasi yang mendukung publikasi. Maka diberikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi Menu Makanan ini :

1. Menyediakan aplikasi menu makanan pada rumah makan Waroeng Steak
2. Menyajikan data-data yang sudah ada secara terintegrasi dengan aplikasi tersebut

Pada tahap pengolahan data dalam membangun Menu Makanan ini dibutuhkan beberapa aplikasi diantaranya :

1. Adobe Photoshop CS 4
2. Macromedia Flash 8

3. Adobe Soundbooth
4. Macromedia Dreamweaver
5. PHPTriad

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan SI Program Studi Sistem Informasi, Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Mengembangkan wawasan dan pengetahuan di bidang teknologi Indonesia yang berbasis multimedia
3. Menerapkan teknologi informasi yang berbasis multimedia di bidang publikasi atau promo.
4. Membantu proses publikasi Rumah Makan Waroeng Steak agar lebih dikenal oleh masyarakat luas
5. Mengkenalkan alternatif baru dalam mempublikasikan kepada masyarakat

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penyusunan skripsi dan perancangan aplikasi ini antara lain :

1. Menambah wawasan dan pengetahuan di luar akademis yang berhubungan dengan program studi yang dipilih.
2. Membantu dan memberi kemudahan promo makanan bagi para pelanggan sehingga lebih menarik dan dapat diterima dengan cepat dan mudah, serta tidak membosankan.
3. Mengenalkan teknologi informasi yang menarik bagi masyarakat, sehingga banyak yang terdorong untuk mempelajari teknologi tersebut

1.6 Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini, akan dikumpulkan data menggunakan beberapa metode di antaranya :

1. Metode Observasi

Dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung terhadap aktivitas di Waroeng Steak.

2. Metode Kepustakaan

Dilakukan dengan mengambil beberapa referensi yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

3. Metode Wawancara

Dilakukan dengan mengadakan tanya jawab dengan bagian yang terkait dengan objek penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam enam bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak menyimpang dari pokok bahasan, tujuan dan manfaat penulisan skripsi, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

Bab II : Dasar Teori

Bab ini menguraikan tentang profil perusahaan, multimedia, konsep dasar animasi, struktur sistem informasi multimedia, penyajian multimedia, dan software yang digunakan.

Bab III : Analisis Sistem

Pada bab ini diuraikan tentang pembahasan dari aplikasi yang telah dibuat, yaitu mengenai merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem dan penggunaan sistem.

Bab IV : Implementasi Sistem

Pada bab ini diuraikan tentang pembahasan dari aplikasi yang telah dibuat, yaitu mengenai merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem dan penggunaan sistem

Bab V : Penutup

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.

