

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi multimedia merupakan suatu era baru dalam dunia informasi modern yang telah berkembang pesat beberapa tahun terakhir. Dengan lahirnya era teknologi ini, produsen industri komputer tampaknya mendapatkan "angin segar" dengan lesunya permintaan *hardware* komputer oleh masyarakat, karena multimedia telah membangkitkan citra baru teknologi komputer.

Aplikasi multimedia memang belum sepenuhnya diterapkan oleh beberapa perusahaan di negara kita, sebagian perusahaan masih mempertahankan media cetak atau suara untuk melakukan media promosi. Diharapkan dengan media promosi tersebut perusahaan dapat meningkatkan keunggulan bersaingnya. Cara lain untuk melakukan promosi yaitu menggunakan media televisi, salah satu keuntungan periklanann televisi adalah kemampuannya dalam membangun citra. Iklan televisi mempunyai cakupan, jangkauan, dan repetisi yang tinggi. Iklan televisi dapat menampilkan pesan multimedia (suara, gambar dan animasi) yang dapat mempertajam pesan.

Aplikasi multimedia ini akan dicoba diterapkan pada PT Graha Citra Amanusa, yaitu sebuah perusahaan yang bergerak dibidang pengembang, jasa konstruksi, perencanaan supervisi, management konstruksi dan perdagangan

umum. Dalam pemasaran atau promosi penjualan kepada masyarakat luas masih mengandalkan dari media cetak.

Supaya bisa mendukung suksesnya program tersebut, perlu adanya sebuah publikasi kepada masyarakat dan instansi terkait dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai kinerja dan keberhasilan dalam bidang kerjanya, yang dikemas dalam bentuk paket multimedia interaktif dalam bentuk CD.

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Melihat beberapa uraian latar belakang masalah diatas penulis tertarik untuk mengangkat topik permasalahan tersebut dalam penyusunan skripsi ini dengan judul **“PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA PT. GRAHA CITRA AMANUSA DI YOGYAKARTA“**.

1.2. Rumusan Masalah

Melalui identifikasi masalah tersebut dapat ditarik permasalahan yaitu, Bagaimana membuat aplikasi multimedia yang dapat mewakili PT. Graha Citra Amanusa dalam penyampaian informasi dan promosi kepada masyarakat serta pengunjung dalam expo atau pameran perumahan ?

1.3. Batasan Masalah

Melihat rumusan masalah yang ada, agar hasil yang ingin dicapai lebih mendalam dan lebih spesifik maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk penyampaian informasi mengenai profil dari PT. Graha Citra Amanusa yang meliputi sejarah, visi, misi, lokasi serta bidang usaha perusahaan kepada masyarakat. Sistem (aplikasi) multimedia ini nantinya bisa digunakan sebagai media pelengkap penyampaian informasi pada PT. Graha Citra Amanusa.

Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini penulis menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu: Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS4, Adobe Audition 2.0:

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah, membuat atau menciptakan sistem informasi perusahaan dengan menggunakan media komputer yang berbasis multimedia. Karena sistem informasi berbasis multimedia memiliki keunggulan dapat menarik indera dan minat, menggabungkan unsur teks, gambar, suara, animasi, dan video dan dikemas secara interaktif.

Selain itu tujuan lain dari penelitian di PT. Graha Citra Amanusa diharapkan dapat:

1. Mempublikasikan kepada masyarakat dan instansi terkait mengenai Visi dan Misi perusahaan serta kinerja dan keberhasilannya.

2. Memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan. Multimedia dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni dalam penyajiannya.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian terdiri dari beberapa tahap atau proses diantaranya adalah sebagai berikut :

1.5.1. Pengumpulan data

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan, penyusun menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

1.5.1.1. Metode Wawancara

Mengadakan Tanya jawab langsung kepada PT. Graha Citra Amanusa, yang berlandaskan pada tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk mendapatkan data yang lengkap.

1.5.1.2. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

1.5.1.3. Dokumentasi

Mengambil foto-foto atau gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program tugas akhir ini.

1.5.2. Analisis Sistem

Tahap Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

1.5.3. Perancangan Sistem

Tahap perancangan aplikasi yang terdiri dari perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah dan perancangan grafik.

1.5.4. Memproduksi Sistem

Terdapat tiga tahapan dalam memproduksi sistem multimedia yaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

1.5.5. Menguji Sistem

Pengujian merupakan tahap setelah aplikasi multimedia diproduksi. Fungsi dari pengujian adalah memastikan bahwa hasil produksi aplikasi multimedia sesuai dengan yang direncanakan.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Tugas akhir ini akan disusun secara sistematis kedalam bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan.

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, alasan penulisan judul, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode-metode penelitian yang digunakan dan juga sistematika penulisan.

BAB II: Landasan Teori.

Pada bab ini akan diuraikan landasan teori dan perangkat lunak (software) yang mendukung multimedia.

BAB III: Analisis dan Perancangan Sistem

Membahas tentang analisis sistem dengan metode PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Selain itu juga dibuat secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV: Implementasi dan Pembahasan.

Dalam bab ini mengimplementasikan rancangan yang dibuat, yaitu memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem, dan menjelaskan cara memelihara sistem.

BAB V: Penutup

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.

- Daftar Pustaka
- Lampiran

