

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan menjangkau setiap aspek kehidupan manusia, termasuk dalam perusahaan arsitektur. Di masa sekarang ini penjualan rumah perlu diimbangi dengan promosi kepada publik sehingga setiap pengusaha properti di Indonesia dapat menarik minat dari para konsumen dan investor. Multimedia menawarkan nilai lebih untuk promosi, bahkan pengguna bisa berinteraksi dengan aplikasi secara dua arah dengan adanya teknologi Multimedia Interaktif.

Teknologi yang saat ini berkembang akan mampu memberikan solusi informasi yang lebih baik. Dalam hal ini multimedia merupakan teknologi yang tepat dalam penyampaian informasi. Sistem multimedia di mulai pada akhir tahun 1980-an dengan diperkenalkannya *hypercard* oleh *apple* pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak pada *audio visual connection (AVC)* dan *video adapter* bagi PS/2. Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*. Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar.

Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangat efektif menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.<sup>1</sup>

CV Havana Artisan Nusantara merupakan badan usaha yang bergerak di bidang Jasa konsultasi arsitek, kegiatan teknik dan interior rumah. Perusahaan ini diharapkan dapat menunjang pembangunan baik yang dilaksanakan oleh swasta maupun pemerintah, khususnya yang berkaitan dengan Jasa konsultasi arsitek, kegiatan teknik dan interior rumah. selama ini perusahaan menggunakan media cetak sebagai media dalam penyampaian informasi. Penyajian dengan menggunakan media yang ada selama ini memiliki keterbatasan, yaitu dalam menarik minat dari konsumen maupun calon konsumen untuk mengenal informasi yang ingin disampaikan oleh perusahaan. Media cetak hanya terbatas pada text dan gambar sehingga terlihat kurang menarik perhatian dalam menggali informasi yang ada, maka penyusun akan mencoba menerapkan aplikasi multimedia sebagai media informasi tambahan dalam penyampaian informasi yang nantinya akan dikemas dalam bentuk CD- interaktif dan kios informasi yang berisikan informasi yang menarik mengenai perusahaan. Aplikasi multimedia sebagai sistem pendukung memerlukan perancangan yang tepat sehingga diharapkan dapat meningkatkan keunggulan dalam bersaing.

---

<sup>1</sup> Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Penerbit ANDI Yogyakarta. 2005.

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat pengunjung dan memiliki nilai lebih dalam penyajiannya. Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka dapat di tarik suatu topik pembahasan dalam penulisan skripsi ini dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PADA CV.HAVANA ARTISAN NUSANTARA SEBAGAI MEDIA INFORMASI”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut maka dapat dirumuskan:

“Bagaimana merancang sebuah aplikasi multimedia interaktif yang menarik dan mudah dipahami yang dapat memberikan informasi tentang perusahaan kepada masyarakat. Serta mengkaji analisis dari aspek bisnis dan kebutuhan sistem.”

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena maka permasalahan yang ada dibatasi pada beberapa tahap yaitu:

1. Data yang disajikan adalah data dari perusahaan
2. Penelitian dilakukan di perusahaan CV.HAVANA ARTISAN NUSANTARA

Aplikasi yang akan di buat menggunakan Macromedia Director MX 2004 sebagai *software* utama dan didukung oleh *software* pendukung lainnya seperti Adobe Illustrator CS3 , dan menggunakan Adobe Photoshop CS3

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Bagi Penulis**

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang strata I pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
2. Mengembangkan dan menerapkan apa yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA kedalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
3. Membuat aplikasi Multimedia pada CV.HAVANA ARTISAN NUSANTARA, dengan hasil berupa CD dan Kios informasi yang bersifat Interaktif sehingga dapat memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan melainkan dapat berinteraksi dengan pengguna secara langsung.

##### **1.4.2 Bagi Perusahaan**

1. Sebagai alternatif dalam menyampaikan informasi kepada publik secara ringkas, tepat, dan akurat sehingga menarik minat masyarakat untuk menjadi konsumen atau investor.

2. Mengetahui adanya relasi peningkatan hubungan bisnis setelah aplikasi ini selesai.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom)
2. Menjadikan skripsi ini sebagai acuan pembandingan bagi rekan-rekan mahasiswa dalam membuat tugas akhir/ skripsi.

### **1.5.2 Bagi Perusahaan**

1. Tersedianya aplikasi multimedia interaktif yang dapat memberikan informasi dan media promosi bagi CV.HAVANA ARTISAN NUSANTARA.
2. Lebih dikenal masyarakat khususnya konsumen dan investor untuk dapat menanamkan modalnya.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode penelitian yang digunakan dalam membuat skripsi ini adalah sebagai berikut :

### **1.6.1 Observasi**

Metode ini dilakukan dengan melihat secara langsung ke tempat penelitian tepatnya di kantor CV.HAVANA ARTISAN NUSANTARA ,guna mendapatkan data-data yang diperlukan.

### **1.6.2 Wawancara**

Mengadakan Tanya jawab langsung kepada perusahaan CV.HAVANA ARTISAN NUSANTARA, yang berlandaskan pada tujuan penelitian dengan obyek yang diteliti untuk mendapatkan data yang lengkap.

### **1.6.3 Studi Kepustakaan**

Metode ini dilakukan dengan membaca buku-buku referensi dan bahan-bahan dari *internet* untuk memperoleh pengertian dan pengetahuan yang berkaitan dengan topik permasalahan skripsi. Selain sumber-sumber yang telah disebutkan diatas penelitian juga memakai beberapa karya tulis sebagai referensi pembanding.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini dibuat dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang akan dibahas secara terinci pada masing-masing bab. Berikut ini adalah susunan bab yang dilengkapi dengan keterangan singkatnya.

#### **BAB I           Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II           Landasan Teori**

Bab ini berisi teori-teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian dan penulisan skripsi, seperti segala dasar teori dari multimedia serta teori-teori lain yang berhubungan dengan aplikasi yang dibuat.

#### **BAB III        Anallsis dan Perancangan**

Bab ini berisi gambaran umum dari CV.HAVANA ARTISAN NUSANTARA sebagai objek penelitian, selain itu bab ini juga membahas tentang analisis dan perancangan dari aplikasi yang dibuat.

#### **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini berisi uji coba aplikasi serta pembahasan tentang kelayakan aplikasi yang dibuat.

#### **BAB V Penutup**

Bab ini merupakan bab terakhir dari skripsi berisi kesimpulan dan saran sehubungan dengan masalah yang dibahas dalam skripsi ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

