

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Tunas Asri batik & craft sebagai perusahaan yang bergerak di bidang kerajinan. Memerlukan publikasi secara luas kepada publik atau masyarakat umum. Karena tanpa publikasi yang luas masyarakat tidak akan mengetahui keberadaan perusahaan ini.

Untuk mendukung publikasi luas kepada publik atau masyarakat umum perlu adanya sarana publikasi yang baik. Perkembangan teknologi sekarang memungkinkan sarana publikasi yang lebih baik lagi. Mengingat perusahaan ini bergerak di bidang kerajinan. Maka publikasi kepada publik atau masyarakat umum perlu semenarik mungkin. Guna menarik perhatian publik, Company profil berbasis multimedia sangat cocok, selain hasilnya menarik, publikasi dengan multimedia mempermudah penyampaian informasi kepada publik.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk memudahkan penyampaian informasi dalam bentuk suara, video, gambar, animasi, teks. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Multimedia banyak digunakan sebagai pembuatan iklan televisi, untuk keperluan seminar, mendesain majalah dan membuat film animasi seperti film kartun.

Oleh karena itu kami sebagai mahasiswa yang berkecimpung dalam dunia informasi mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang penulis dapatkan semaksimal mungkin untuk mencoba membuat "***Profil Tunas Asri Batik & Craft Yogyakarta Berbasis Multimedia Sebagai Media Informasi Dan Promosi***".

Tunas Asri batik & carft merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang kerajinan secara umum. Tunas Asri batik & craft masih tumbuh dan berkembang hingga saat ini.

Tunas Asri menyadari akan pentingnya pengenalan usaha yang mereka bangun bagi masyarakat umum, sehingga selalu berusaha tetap responentif dan inovatif terhadap perkembangan jaman yang sedemikian cepat. Bahkan berusaha melakukan riset- riset yang berkaitan dengan teknologi terbaru yang diterapkan untuk meningkatkan kinerja, efektifitas dan produktifitas dalam sebuah perusahaan kerajinan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Perkembangan dunia teknologi Informasi dan komunikasi dewasa ini menyebabkan diperlukannya sebuah media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif sebagai alternatif proses penyampaian informasi dan sebagai alat berpromosi agar tercapainya visi dari Tunas Asri batik & craft tersebut.

Sedangkan sistem informasi berbasis multimedia yang akan dirancang merupakan sebuah sistem baru dan pertama yang nantinya akan di implementasikan oleh pihak Tunas Asri batik & craft. Untuk dapat menyelesaikan

masalah sesuai yang diharapkan, maka berikut penulis rumuskan masalah yang akan dipecahkan. " Bagaimana membangun sebuah media informasi berbasis multimedia sebagai alternatif media penyajian informasi dan promosi ".

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membahas ruang lingkup yang lebih sempit karena ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi dan penerapannya maka permasalahannya dibatasi pada profil Tunas Asri salah satu usaha kerajinan yang didalamnya berisi tentang :

1. Intro aplikasi berupa video Tunas Asri batik & craft.
2. Ada 5 menu utama yaitu beranda, profil, galeri, lokasi dan kontak.
3. Sub menu dari profil yaitu sejarah, visi & misi, organisasi.
4. Sub menu dari galeri yaitu keramik, batik, aksesoris.
5. Software yang digunakan :
  - a. Adobe audition 1.5
  - b. Adobe Photoshop CS2
  - c. Macromedia Director MX 2004
  - d. SWISHmax
  - e. Adobe Premiere
  - f. Macromedia Flash MX 2004

- g. Adobe After Effect
- h. CorelDraw X4

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

##### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Berdasarkan rumusan diatas, maka maksud penelitian ini adalah:

- a. Sebagai syarat kelulusan program Diploma III jurusan Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang multimedia sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
- c. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah.

##### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

- a. Membuat Sistem Informasi berbasis multimedia sebagai media informasi dan promosi pada Tunas Asri batik & craft.
- b. Untuk mengetahui bentuk penyajian suatu informasi alternatif bagi masyarakat umum sebagai media informasi dan promosi.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan tugas ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Yaitu :

### 1. Interview

Yaitu metode tanya jawab kepada General Manager dan para karyawan Tunas Asri batik & craft itu sendiri, guna mendapatkan data yang dibutuhkan.

### 2. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara observasi atau meninjau secara langsung Obyek yang sedang diteliti.

### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui sumber dokumen, catatan yang mengandung petunjuk-petunjuk tertentu. Metode dokumentasi ini digunakan sebagai alat pembuktian dan bahan untuk mendukung suatu keterangan, penjelasan dan argumen. Metode ini merupakan pelengkap dari metode interview dan observasi.

### 4. Kepustakaan

Yaitu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui proposal yang berhubungan dengan pembuatan tugas akhir ini.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan tugas akhir ini menjadi 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud penelitian, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **Bab II Landasan Teori**

Pada bab II ini berisi penjelasan tentang dasar teori, tinjauan pustaka dan perangkat lunak yang digunakan.

### **Bab III Tinjauan Umum**

Membahas tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat penelitian, yaitu Tunas Asri Batik & Craft.

### **Bab IV Pembahasan**

Menguraikan tentang rancangan aplikasi multimedia interaktif, pembuatan animasi, teknik dasar dan hasil aplikasi multimedia interaktif.

### **Bab V Penutup**

Meliputi tentang kesimpulan pembuatan aplikasi multimedia dan saran.

### 1.7 Kegiatan Penelitian

Secara garis besar pekerjaan perancangan membuat "*Company Profil TUNAS ASRI Batik & Craft*" terdiri dari tahap-tahap sebagai berikut :

Tabel 1.1 Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	Maret 2010				April 2010				Mei 2010			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pra Survey			X									
2	Pengumpulan Data				X			X					
3	Perancangan Sistem					X							
4	Pembuatan Sistem					X	X	X	X				
5	Penyusunan Laporan					X	X	X	X	X	X		