

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah teknologi informasi. Teknologi informasi telah terbukti merupakan sarana informasi yang dapat mendorong dan meningkatkan kinerja diberbagai sektor. Dewasa ini kebutuhan masyarakat akan informasi semakin meningkat, hal ini mendorong berbagai perusahaan berupaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Sebelum perkembangan komputer multimedia, kertas memegang peranan penting dalam promosi diberbagai bidang terutama dalam memberikan informasi kemasyarakat. Sejalan dengan perkembangan teknologi komputer multimedia interaktif, diharapkan dapat menyajikan suatu informasi yang lebih efektif sehingga informasi yang disampaikan membuat user lebih tertarik, karena kecanggihan teknologi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif lebih menarik.

Permasalahan yang terdapat pada Wara Komputer meliputi. Penyampaian informasi yang tidak up-to-date, pengeluaran biaya yang cukup besar dalam menyampaikan informasi melalui media cetak, brosur dan sarana lainnya sehingga tidak membawa hasil yang maksimal karena faktor keterlambatan informasi yang diperoleh para pelanggan. Sehingga usaha yang dilakukan menjadi tidak efektif dan efisien.

Strategi untuk media informasi yang sebelumnya masih menggunakan cara konvensional dapat ditambahkan dengan sistem media informasi berbasis multimedia. Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan ini diangkat dengan judul “Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada Wara Komputer ” sebagai judul skripsi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sistem informasi yang akan dirancang merupakan sebuah sistem baru dan pertama yang nantinya akan di implementasikan oleh perusahaan yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah dalam bidang promosi dan solusi dalam penyampaian informasi. masalah yang akan dipecahkan, yaitu:

Bagaimana menganalisis dan merancang aplikasi multimedia wara komputer agar lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan citra perusahaan.

## **1.3 Batasan Masalah**

- Jenis informasi yang akan disajikan memberikan informasi mengenai Wara Komputer, membatasi masalah pada penyampaian informasi secara Umum, tetapi menonjolkan Wara Komputer secara khusus, yaitu menyampaikan informasi seputar Wara Komputer yang meliputi informasi tentang struktur organisasi, Sejarah Perusahaan, Visi dan misi, Fasilitas dalam bentuk kios informasi.
- Informasi utama yang akan disajikan tentang Wara komputer meliputi, informasi tentang produk, ketersediaan produk, serta harga produk yang

up to date sehingga dapat mempermudah pelanggan yang mengunjungi wara komputer

Adapun software yang digunakan adalah Macromedia Director 2004, Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop CS dan Swish Max serta software pendukung lainnya .

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam pembuatan Skripsi ini adalah:

##### **1. Tujuan Secara Khusus**

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi kelengkapan kurikulum akademik, sebagai salah satu syarat kelulusan dari program S1 pada "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.

##### **2. Tujuan Secara Umum**

a. Membuat suatu aplikasi multimedia yang bisa mendukung Wara Komputer sebagai fasilitas penyampaian informasi kepada pengunjung Wara Komputer maupun pihak lain yang membutuhkan informasi .

b. Menerapkan, mengembangkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi multimedia, khususnya bagi

penulis sendiri, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam dunia teknologi, khususnya dibidang teknologi informasi menggunakan aplikasi multimedia.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Teknik penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini merupakan penggabungan dan pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi perusahaan dengan berbagai metode diantaranya :

a. Observasi

suatu metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap objek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

b. Kepustakaan

suatu metode penelitian yang penulis lakukan dengan cara mengambil data-data dari literatur-literatur, surat kabar, majalah, buku pengetahuan, dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti oleh penulis sehingga Skripsi ini memiliki landasan teori yang jelas.

c. Wawancara

melakukan tanya-jawab langsung dengan pimpinan Wara Komputer, staf serta pihak-pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat, juga melakukan wawancara dengan beberapa pelanggan Wara Komputer

## **I.6 Sistematika Penulisan**

Memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi maka skripsi diuraikan menjadi 5 bab, diantaranya adalah :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, metode pengumpulan data, tujuan dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak / software yang digunakan. Software yang digunakan dalam penyusunan Skripsi ini diantaranya adalah Adobe Photoshop CS, Macromedia Director 2004, Macromedia Flash MX 2004, Swish max dan software tambahan lainnya.

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

Bab ini menerangkan tentang gambaran objek penelitian (Wara Komputer) baik dari segi sejarah, struktur organisasi, Visi dan Misi, fasilitas, letak hingga produk yang tersedia, serta hal-hal yang berkaitan dengan Wara Komputer.

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang elemen-elemen penyusun sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak. Membahas proses implementasi perancangan profil perusahaan dengan Director MX 2004 dalam bentuk aplikasi dan cara pemakaiannya.

#### BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan penulisan skripsi dan saran-saran dalam pemakaian program dan pengembangannya.

