

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang begitu pesat turut membantu manusia dalam segala aktivitas sehari-hari. Teknologi yang berkembang begitu pesat adalah teknologi dalam bidang informasi, khususnya teknologi informasi yang berbasis multimedia karena multimedia mempunyai peran penting untuk bersaing dan untuk meningkatkan dan mendorong kinerja masyarakat. Dalam berbagai bidang konsekuensi logis dan teknologis yang unggul adalah kemajuan suatu bidang yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya pengolahan dan perlengkapan instruktur, untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi yang berdaya pengolahan dan pelengkap infrastruktur, untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang usaha yang dilakukan dengan metode-metode yang ada. Maka teknologi multimedia menjadi alat yang ampuh untuk meraih keunggulan dalam bersaing di segala bidang.

Membuat aplikasi berbasis multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi informasi yang saat ini banyak digunakan di berbagai perusahaan. Multimedia mencakup berbagai media dalam satu perangkat lunak (*software*). Arti dari istilah multimedia itu sendiri adalah gabungan dari berbagai media seperti teks, grafik, gambar animasi dan data yang dikendalikan dengan program komputer (*dalam satu software digital*) serta mempunyai kemampuan interaktif.

Globalisasi di tandai dengan kemajuan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), mendorong terjadinya perubahan di berbagai sektor, tak terkecuali dunia bisnis pun mengalami perubahan tersebut.

Dalam perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, banyak perusahaan dalam memperkenalkan perusahaan menggunakan teknologi multimedia, salah satunya "MW Power Steering" yang bergelut dalam bidang otomotif yang di khususkan untuk pemasangan, pemeliharaan, dan perbaikan power steering, untuk mempromosikan perusahaan menggunakan fasilitas multimedia, berusaha untuk maju dalam berbisnis antara lain promosi dan publikasi untuk memberikan informasi memperkenalkan perusahaanya tersebut, namun MW Power Steering belum tersedia media informasi dan promosi yang berbasis multimedia.

Dari uraian di atas maka penulis sepakat untuk memberi judul **"PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI DAN PROMOSI PADA BENGKEL MW POWER STEERING YOYAKARTA"** dalam penyusunan skripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka di perlukan sebuah sistem tambahan yang lebih efektif dan efisien yang dapat memberikan solusi masalah tersebut, sehingga dalam rumusan masalah ini dapat di simpulkan bahwa pokok permasalahan yang di hadapi yaitu : *"Bagaimana merancang Sistem Informasi berbasis multimedia interaktif sehingga informasi yang disajikan lebih jelas, menarik dan mudah di mengerti bagi masyarakat"?*

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pendesainan multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan aplikasinya yang berbeda pada masing-masing bidang. Dalam profile MW Power Steering, disini di jelaskan ruang lingkup yang kecil dari pendesainan multimedia tersebut, guna memfokuskan pengenalan dan pembahasan tentang perusahaan tersebut. Adapun informasi yang ditampilkan meliputi :

1. Profile MW Power Steering
2. Layanan MW Power Steering
3. Cabang MW Power Steering
4. Galeri MW Power Steering
5. Gambaran Umum MW Power Steering
6. Kontak us MW Power Steering

Semuanya ditata dengan baik sehingga dapat menarik perhatian dan minat banyak orang.

Software yang digunakan untuk mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah Adobe Flash Profesional CS3 sebagai *software* utama, Adobe Photoshop CS5 dan Adobe Soundbooth CS3 sebagai pendukung dan pada akhirnya akan dikemas dalam bentuk aplikasi multimedia Interaktif.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan pembuatan company profile ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa :
 - a. Sebagai syarat kelulusan program Stratal pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
 - b. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
 - c. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
2. Bagi MW Power Steering :
 - a. Memperkenalkan salah satu lembaga bimbingan belajar ilmu komputer yang berada di STMIK AMIKOM Yogyakarta kepada masyarakat.
 - b. Sebagai koleksi dan referensi yang baru, karena ini adalah Company Profile pertama pada MW Power Steering.
 - c. Dapat dijadikan sebagai media promosi dan informasi pada MW Power Steering.

1.5 Metode Penelitian

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

1. **Kepustakaan (*Library*)**

Yaitu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui Proposal yang berhubungan dengan pembuatan Skripsi ini.

2. **Observasi (*Observation*)**

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti yang dalam hal ini adalah MW Power Steering.

3. **Interview (*Interview*)**

Yaitu metode Tanya-jawab kepada General Manager dan para mekanik atau karyawan MW Power Steering itu sendiri, guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan.

4. **Kearsipan (*Dokumentation*)**

Peneliti melakukan pengumpulan dokumen dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisa.

1.6 **Sistematika Penulisan**

Agar memudahkan penulisan Skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan Skripsi ini menjadi enam bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi pengertian multimedia, objek-objek multimedia, konsep penyusunan naskah, Sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Membahas tentang tinjauan umum yang berhubungan dengan MW Power Steering dan perancangan aplikasi multimedia meliputi pendefinisian masalah aplikasi multimedia, menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Menguraikan tentang pembuatan animasi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan animasi. Kegiatan implementasi terdiri dari : Mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.

Bab V Penutup

Dalam Pembahasan ini berisi tentang kesimpulan yang berdasarkan pada jawaban rumusan masalah, serta saran-saran yang akan disampaikan penulis dan semoga bermanfaat bagi perusahaan atau instansi, khususnya bagi penulis dan pembaca, sehingga dapat digunakan sebagaimana semestinya.