

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat akhir-akhir ini, merubah pola pikir manusia untuk memperoleh data dan informasi secara cepat, tepat dan akurat. Hal ini berdampak pada perkembangan teknologi komputer, baik perangkat keras (*Hardware*) atau perangkat lunak (*Software*). penggunaan komputer telah mencakup beberapa segi aspek kehidupan, baik dunia pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, hiburan, militer, dan pariwisata.

Dari pemanfaatan teknologi komputer berbagai produk dihasilkan selama ini, baik aplikasi pengolahan data (*Database*), Aplikasi perangkat lunak (*software engineering*), dan hiburan (*Multimedia*). Dunia bisnis, industri, pendidikan, atau hiburan mulai menggunakan multimedia yang sekarang ini dianggap media yang tepat untuk memasarkan, pengenalan produk, atau bahkan sebagai sarana penyampaian suatu informasi kepada umum.

Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan

menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi<sup>1</sup>.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Compute 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<sup>2</sup>.

Sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang *Publik Service*, BENGKEL ENNERGI MOTORSPORT berupaya memenuhi kebutuhan para pecinta mobil dan perawatan berupa modifikasi maupun service mobil yang berkualitas.

Pelayanan kepada pelanggan, dan kualitas jasa yang ditawarkan merupakan hal yang diutamakan, baik pelayanan mendapatkan informasi produk jasa atau pelayanan, kualitas, serta tempat atau fasilitas yang mendukung. Upaya untuk menyampaikan informasi selama ini masih memanfaatkan para staff *customer service*, brosur, spanduk, atau pun media cetak. Multimedia belum dimanfaatkan sebagai media keunggulan bersaing perusahaan

---

<sup>1</sup> Budi Suttedjo Dharma Octomo, S. Kom., MM. *Perencanaan & Pengembangan Sistem Informasi*, Penerbit ANDI Yogyakarta, 2002 hal 51

<sup>2</sup> M. Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta, 2003, 2005 hal 23

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.

Pemanfaatan multimedia pada BENGKEL ENNERGI MOTORSPORTS akan dikemas dalam paket multimedia kios informasi. Sehingga perusahaan memiliki media penyampaian multimedia interaktif yang nantinya akan digunakan pada perusahaan. Multimedia ini bukan sebagai pengganti system penyampaian informasi yang selama ini masih digunakan, tetapi sebagai pelengkap media penyampaian informasi untuk meningkatkan daya saing perusahaan.

Dari beberapa uraian latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengangkat topik permasalahan tersebut dalam penyusunan tugas akhir ini dengan judul **“COMPANY PROFILE BENGKEL MOBIL ENNERGI MOTORSPORTS SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang tersebut penulis mengidentifikasi masalah yaitu penggunaan aplikasi multimedia yang fungsinya sebagai media penyampaian informasi belum di manfaatkan, selama ini masih menggunakan

media-media cetak. Dari identifikasi masalah itu tersebut dapat ditarik permasalahan yaitu, Bagaimana membuat media penyampaian informasi yang dapat memberikan gambaran, informasi, dan ilustrasi tentang perusahaan dalam bentuk media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif?.

### **1.3. Batasan Masalah**

Aplikasi multimedia memiliki cakupan yang luas, maka penulis membatasi permasalahan tersebut yaitu :

1. Aplikasi multimedia dirancang agar pengguna dapat melihat apa saja yang di tawarkan pada bengkel ennergi misalkan harga produk maupun jasa.
2. Informasi mencakup gambaran umum perusahaan, sejarah, visi dan misi perusahaan, produk jasa dan pelayanan BENGKEL ENNERGI MOTORSPORTS.
3. *Output* yang dihasilkan berupa media penyampaian informasi berbasis multimedia dalam bentuk kios informasi, dengan menggunakan Adobe Photoshop CS, Macromedia Flash MX 2004, dan Adobe Audition sebagai *software* pembangunnya.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

#### **1.4.1. Internal**

1. Pemanfaatan multimedia sebagai media penyampaian informasi

2. Mengimplementasikan media penyampaian informasi berbasis multimedia untuk meningkatkan keunggulan bersaing perusahaan.

#### 1.4.2. Eksternal

1. Sebagai alternatif baru media dan wahana informasi pada BENGKEL ENNERGI MOTORSPORTS.
2. Media pelengkap penyampaian informasi yang berbasis multimedia interaktif.
3. Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi dan multimedia.

#### 1.5. Metode Penelitian

##### 1. Metode Observasi

Data-data diperoleh melalui pengamatan secara langsung pada lokasi dilingkungan BENGKEL ENNERGI MOTORSPORT.

##### 2. Metode Wawancara

Data diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan serta penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak BENGKEL ENNERGI MOTORSPORT.

##### 3. Metode Studi Pustaka



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

## 1.6. Sistematika Penulisan Laporan

### BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan metode penelitian.

### BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini diuraikan mengenai landasan teori dan system perangkat lunak ( *software* ) yang digunakan.

### BAB III : Tinjauan Umum

Pada bab ini akan diterangkan gambaran secara umum BENGKEL ENNEGI MOTORSPORT.

### BAB IV : Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas proses dari desain dan perancangan perancangan media penyampaian informasi berbasis multimedia.

### BAB V : Penutup



