

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan teknologi semakin membantu manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satunya adalah peranan media komputer dengan berbagai *software* aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi. Informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola bisnis. Hampir semua pekerjaan dapat dibantu dengan teknologi yang diciptakan oleh manusia, sehingga manusia dapat mempunyai daya guna dan tepat guna yang mampu mendorong kemajuan suatu bidang atau usaha.

Kemajuan teknologi saat ini sebagian besar adalah dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh: Aplikasi multimedia dapat digunakan untuk mempromosikan suatu instansi dengan mengatur data-data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia dan menyimpannya di dalam suatu media seperti *Compact Disk (CD)*. Dimana data-data yang disusun dapat berupa text, gambar, animasi, bahkan dapat diperlengkap dengan suara. Selain itu, dengan aplikasi multimedia suatu instansi atau produk juga bisa dipromosikan melalui sebuah iklan yang menarik. Masyarakat juga lebih mudah dalam mengenal suatu instansi atau produk yang ditawarkan tersebut. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia, penyajian informasi yang

dihasilkan akan lebih mudah dipahami dan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

PT.Monex Investindo Futures adalah sebuah perusahaan pialang berjangka yang bergerak di bidang online trading. Hingga saat ini *PT.Monex Investindo Futures* dalam mempresentasikan perusahaannya masih menggunakan metode konvensional dalam bentuk flip chart atau semacam proposal yang dirasa kurang efisien dan tidak memudahkan client/investor dalam memahami produk maupun latar belakang perusahaan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat company profile *PT.Monex Investindo Futures* dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash untuk memudahkan konsumen dalam mengetahui informasi produk-produk yang ada pada *PT.Monex Investindo Futures*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, batasan masalah yang diambil adalah tentang produk-produk yang ditawarkan oleh *PT.Monex Investindo*, antara lain :

- Sistem Trading : Monex Mobile Trader, Monex Trader

- Forex Trading : Produk Forex, Keuntungan dan Keunggulan.
- Komoditi Trading : Investasi Emas, GOLDGR, Minyak sawit mentah, Olein
- Prog. Kerjasama
- Galeri

Adapun *software-software* yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini adalah :

1. Macromedia Flash Profesional 8
2. Adobe Photoshop 7.0
3. Adobe Audition 2.0

Hasil dari pembuatan aplikasi tersebut akan disimpan dalam suatu media penyimpanan yaitu berupa CD (*Compact Disk*) aplikasi multimedia.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma III (D3) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.4.2 Manfaat Penelitian

- a. Mempraktekkan secara langsung di lapangan teori-teori yang diperoleh dikampus.
- b. Sebagai persiapan mental terjun di dunia kerja.
- c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan teknologi informasi di bidang multimedia.
- d. Memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan tentang multimedia interaktif dan memperkenalkan *PT.Monex Investindo*.
- a. Sebagai alternatif baru dalam menyampaikan suatu informasi yang berbasis multimedia sebagai pengenalan *PT.Monex Investindo*.
- b. Sosialisasi teknologi informasi dalam bentuk aplikasi multimedia yang ditujukan terhadap masyarakat luas.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan mengikuti beberapa langkah yang akan digunakan penulis, yaitu:

1. Penelitian Pustaka (*Library Research*)

Penelitian yang dilakukan penulis di perpustakaan untuk mendapatkan data yang teoritis. Dalam hal ini yang harus diperhatikan adalah subjek yang diteliti,

yaitu buku bacaan yang menjadi pembahasan dalam membuat aplikasi Multimedia Player.

2. Pengumpulan data-data pendukung

Pengumpulan data dalam penelitian penulis lakukan dengan mencari format file yang mendukung dalam aplikasi multimedia player.

3. Membuat Rancangan Aplikasi

Proses pembuatan ini meliputi pembuatan rancangan aplikasi dan pembuatan *user interface* aplikasi.

4. Pengujian Aplikasi

Menguji apakah aplikasi yang dibuat telah berhasil berjalan sesuai dengan keinginan dan melakukan perbaikan kesalahan jika masih terdapat *error* pada aplikasi.

5. Implementasi Aplikasi

Penerapan aplikasi yang dirancang setelah melalui tahap pengujian dan telah Universitas Sumatera Utara berjalan dengan baik.

6. Penyusunan dan pengadaan laporan

Tahap akhir dari penelitian yang dilakukan, yaitu membuat laporan tentang penelitian yang telah dilakukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan tugas akhir lebih mudah dimengerti dan tersusun dengan baik, maka akan disajikan dalam lima bab yang masing-masing bab akan dijelaskan secara garis besar sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

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

Bab II Landasan Teori

Menguraikan atau menjelaskan mengenai teori yang dipakai dalam penelitian ini dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini.

Bab III Tinjauan Umum

Sejarah singkat tentang *PT.Monex Investindo* dan sekilas tentang produk-produk yang ditawarkan oleh *PT.Monex Investindo*.

Bab IV Pembahasan

Penjelasan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia sebagai tindak lanjut dari pengumpulan data-data yang bersangkutan.

Bab V Penutup

Kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan.