

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya Ilmu Teknologi saat ini turut membantu manusia dalam memasuki abad millenium dengan berbagai macam bidang teknologi. Sebuah konsekuensi logis dan penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dengan tepat guna disertai dengan kebutuhan. Kemajuan teknologi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan berkembang dengan sangat pesatnya, sehingga memberikan dampak yang sangat besar bagi pembangunan berbagai fasilitas dan kemudahan-kemudahan yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan dan memberikan solusi pada berbagai dinamika sosial yang berkembang dimasyarakat.

Perkembangan computer beberapa tahun terakhir ini maju dengan pesat baik pada perangkat keras maupun perangkat lunak komputer. Pengguna amaplikasi computer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta computer dalam memajukan teknologi tersebut, khususnya didalam penyajian suatu informasi, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Saat ini informasi yang disampaikan kadang kalanya lebih bersifat manual dalam arti kata penyediaan informasi yang disampaikan masih melibatkan manusia sebagai media penyampaian secara langsung, akan tetapi menggunakan media seperti itu sangatlah kurang efisien dalam menyampaikan informasi.

Suatu informasi akan lebih jelas dan efisien apabila ditampilkan dalam media yang dapat menghubungkan berbagai informasi yang ada. Dengan adanya aplikasi multimedia, manusia dapat berinteraksi dengan computer melalui media gambar, teks, audio, video, dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang pendidikan, publikasi, pemasaran. Dalam bidang publikasi khususnya, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif, serta lebih menarik dalam penyajiannya. Aplikasi multimedia menyajikan audio visual, atau animasi suatu obyek yang dibahas dengan tatanan warna yang menarik, gambar, foto, serta suara yang menarik dan bervariasi sehingga menghilangkan rasa jenuh atau bosan dan menjadi daya tarik tersendiri untuk mempelajari obyek yang lain. Penerapan software multimedia seperti ini disebut dengan Education Interactive.

Berkaitan dengan hal yang diuraikan diatas maka penyusunan ingin membuat aplikasi multimedia yaitu "Company Profile Brain Simplestore Yogyakarta Berbasis Multimedia Interaktif". Dimana nantinya kami berupaya mengembangkan company profile yang berbasis multimedia yang isinya lebih menarik, praktis dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana membuat "Company Profile" yang berbasis multimedia interaktif sehingga mampu mendukung dalam menyampaikan informasi yang isinya lebih menarik, praktis dan efisien.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis akan mencoba untuk menerapkan aplikasi multimedia interaktif sehingga sarana mempresentasikan perusahaan tersebut. Dalam profile Brain Store Yogyakarta disini penulis mengambil ruang lingkup yang kecil untuk mendesain multimedia tersebut, guna memfokuskan dan mempromosikan tentang perusahaan tersebut. Ada pun informasi yang akan ditampilkan kurang lebih meliputi:

- Sejarah berdirinya Brain Simplestore Yogyakarta.
- Produk-produk yang dijual di Brain Simplestore Yogyakarta.
- Visi dan misi Brain Simplestore Yogyakarta.
- Lokasi tempat Brain Simplestore Yogyakarta berada.
- Struktur Organisasi Brain Simplestore Yogyakarta.
- Video mengenai keadaan Brain Simplestore Yogyakarta.
- Contact Person Brain Simplestore Yogyakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

Penulisan membuat aplikasi multimedia ini sebagai sarana media baru dalam menyampaikan informasi yang bertujuan membangun image perusahaan tersebut serta mempromosikan produk yang dijual di Brain Store Yogyakarta, sehingga mempunyai nilai lebih dibanding yang lainnya. Disamping itu juga mempunyai beberapa tujuan lainnya, yaitu:

- Memberikan alternative baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat.
- Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia.
- Sebagai syarat kelulusan program Diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Pengambilan Data

Pengambilan dan sebagai metode dalam penelitian untuk bahan analisa dan pengkajian hipotesis.

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulisan antara lain:

1. Observasi

Dilakukan oleh penulis dengan cara penulis langsung ke Brain Simplestore Yogyakarta dan melakukan pencatatan secara cermat dan teliti atas semua obyek yang sedang diteliti.

2. Wawancara (interview)

Dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan Brain Simplestore Yogyakarta.

3. Kepustakaan (Library)

Yaitu untuk digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai pembanding.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini akan tersusun secara sistematis menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I. Pendahuluan

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

BAB II. Landasan Teori

Pada bab II ini berisi penjelasan tentang arti aplikasi multimedia dan perangkat lunak yang digunakan dalam merancang pemrograman.

BAB III. Tinjauan Umum

Membahas tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat penelitian, yaitu Brain Simplestore Yogyakarta.

BAB IV. Pembahasan

Bab ini menguraikan tentang rancangan aplikasi multimedia interaktif, pembuatan animasi, teknik dasar, dan hasil aplikasi multimedia interaktif.

Bab ini juga berisi tentang pengujian sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia dan pemeliharaan sistem.

BAB V. Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir yang berisikan tentang kesimpulan pembuatan aplikasi multimedia dan saran.

