

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar menemani kehidupan manusia. Manusia dimudahkan dengan adanya multimedia karena dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik.

Perusahaan Yoyo Chicken yang bergerak dalam bidang makanan mengalami permasalahan dalam mempromosikan sajian yang ditawarkan. Masih banyak orang yang belum tahu apa saja makanan dan minuman yang disajikan oleh Yoyo Chicken. Terutama orang yang didaerahnya belum ada cabang tempat makan Yoyo Chicken.

Adanya media iklan elektronik, Yoyo Chicken akan menggunakan iklan media televisi untuk mempromosikan aneka makanan yang disajikan. Biar konsumen semakin berminat mencoba dan membeli sajian dari Yoyo Chicken. Karena iklan multimedia merupakan salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif dan menarik dalam penyampaianannya.

Memproduksi iklan televisi harus melalui 3 tahap, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Perancangan untuk iklan televisi mempunyai peran yang penting sebelum memproduksi iklan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat media iklan yang sesuai untuk Yoyo Chicken?

1.3 Batasan Masalah

Pembahasan tidak terlalu meluas dalam penyusunan skripsi ini, agar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian, maka penulis membatasi masalah Iklan tersebut meliputi :

1. Multimedia Iklan berorientasi pada objek fullHD
2. Multimedia periklanan promosi menggunakan software Adobe Primere CS3 dan Adobe Photoshop CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian perancangan iklan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan mengimplementasikan sebuah Iklan lokal yang berguna untuk mempermudah mempromosikan Yoyo Chicken di counter penjualan mereka sendiri.
2. Bagaimana menerapkan hasil perancangan tersebut kedalam sebuah aplikasi komputer berupa multimedia periklanan yang dapat mengurangi dan bahkan menghilangkan beban biaya promosi.
3. Penelitian ini dibuat sebagai persyaratan kelulusan program studi Strata I jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mempromosikan produk Yoyo Chicken kepada konsumen.
2. Meningkatkan penjualan secara tidak langsung karena dengan adanya multimedia iklan para konsumen akan lebih mengerti sajian apa saja yang ditawarkan di Yoyo Chicken.
3. Memperoleh gelar sarjana.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak Yoyo Chicken berkaitan dalam melaksanakan atau menyelesaikan data yang diperlukan untuk dapat memberikan informasi yang dibutuhkan.

2. Observasi

Yaitu peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap kebutuhan pengguna dan kampus.

3. Metode kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada dipustakaaan maupun dokumen-dokumen yang relevan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan-batasan masalah, tujuan dan manfaat dilakukannya penelitian, metodologi yang digunakan dalam penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan mengenai teori dasar multimedia periklanan, konsep dasar pembelajaran dan multimedia.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tahapan konsep dan perancangan dan implementasi multimedia interaktif Yoyo Chicken sebagai media promosi yang akan dibuat berupa konsep dasar, perancangan *struktur navigasi*, *storyboard*.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas mengenai implementasi program yang mana merupakan hasil dari perancangan sistem dan mencakup perancangan dan implementasi multimedia interaktif Yoyo Chicken.

BAB V Penutup

Bab terakhir ini berisi mengenai bahasan kesimpulan dan saran secara garis besar mengenai hasil sistem yang dibuat.

1.8 Jadwal Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan

| No | Kegiatan | November 2011 | | | | Desember 2011 | | | | Januari 2012 | | | |
|----|---|---------------|--|--|--|---------------|--|--|--|--------------|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Identifikasi Masalah | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Analisis Kebutuhan Sistem | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Pengumpulan Data | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Membuat Rancangan Program | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Implementasi Program | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Uji Coba Program (Testing) | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Revisi Konsep, Desain Rancangan, Code Program | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Penyusunan Laporan Penelitian Skripsi | | | | | | | | | | | | |