

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah teknologi informasi. Teknologi informasi telah terbukti merupakan sarana informasi yang mendorong dan meningkatkan kinerja diberbagai sector baik pemerintahan maupun swasta. Dewasa ini kebutuhan masyarakat akan informasi semakin meningkat, hal ini mendorong berbagai perusahaan berupaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Discovery Cafe merupakan salah satu usaha dibidang cafe yang mendedepankan sisi inovasi dan *entertainment*. Cafe ini memiliki konsep *natural vintage* dan *modern*, sertagaya *interior* yang menawan. Perusahaan ini masih menggunakan media cetak dengan paket hasil cetakan, seperti brosur dan spanduk sebagai media informasi tentang perusahaan.

Masih kurangnya penyajian informasi dan media cetak yang disampaikan terbatas gambar dan teks, maka pada perusahaan Discovery Café akan diterapkan aplikasi multimedia bersifat interaktif yang nantinya dapat memberikan informasi secara detail perusahaan kepada *stake holder* maupun konsumen.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengangkat permasalahan ini dengan judul **"Analisis dan Desainmultimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Discovery Cafe Yogyakarta"**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas telah dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang diambil adalah sebagai berikut: bagaimana membuat media promosi berbasis multimedia interaktif sebagai media promosi Discovery Caf  Yogyakarta.

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi Multimedia yang digunakan sebagai media promosi di Discovery Cafe.

Sedangkan Untuk membuat desain multimedia interaktif tersebut, menggunakan beberapa perangkat lunak antara lain :

1. Adobe Premiere Pro CS5
2. Adobe Photoshop CS5
3. Adobe FlashCS5

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang obyek permasalahan dan penelitian.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Membuat desain multimedia interaktif pada perusahaan Discovery Caf  Yogyakarta, yang memiliki nilai komunikasi yang tinggi, karena

informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai media cetakan. Multimedia didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni dalam penyajiannya.

4. Sebagai syarat kelulusan program Sarjana serta untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) di sekolah tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Teknik Informatika..

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan suatu perancangan *company profile* yang berbasis desain multimedia interaktif diharapkan Discovery Cafe dapat meningkatkan promosi perusahaan serta membantu memberikan pelayanan informasi kepada *stake holder* nya, sehingga untuk ke depannya diharapkan Discovery Cafe dapat memperkuat identitasnya menjadi sebuah perusahaan yang lebih baik lagi.

Secara rinci manfaat penelitian tersebut dapat dibagi sebagai berikut :

- a. Melatih mahasiswa untuk melakukan penelitian secara utuh, mulai dari mengenal dan merumuskan masalah, merumuskan tujuan penelitian dan hipotesis, merancang cara (metodologi) pengumpulan dan analisis data, menulis laporan penelitian dan mempertanggung jawabkan hasilnya secara akademik.
- b. Mengembangkan teori yang diperoleh selama dalam proses dan mengaplikasikannya pada kenyataan yang terjadi dalam dunia kerja.
- c. Sebagai syarat kelulusan strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.

- d. Bagi pihak Discovery Café Yogyakarta sendiri, untuk promosi pada vendor-vendor agar dapat berkerja sama dan memperkuat indentitasnya menjadi sebuah perusahaan yang lebih baik.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

∞ Pengamatan (Observasi)

Metode ini melakukan pengamatan untuk mendapatkan data secara umum dengan melihat langsung, mengamati dan mencatat sistem yang sedang berjalan saat ini.

∞ Wawancara (Interview)

Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pihak terkait.

∞ Data Sekunder

Data sekunder yang diharapkan adalah berupa dokumen yang memuat informasi tentang profil perusahaan yang menjadi objek penelitian.

∞ Kepustakaan

Metode Membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi.

∞ Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperjelas gambaran lebih mengenai Discovery Cafe.

1.7 Sistematika Penulisan

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

Bab I Pendahuluan

Meliputi : Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Membahas sistem secara umum yang meliputi konsep dasar multimedia, struktur informasi multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan multimedia, dan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini menjelaskan tentang sejarah berdirinya Discovery Cafe Yogyakarta, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan Discovery Cafe Yogyakarta. Kemudian dalam bab ini juga diuraikan tentang perancangan dari aplikasi yang dibuat yaitu merancang konsep, merancang isi, dan merancang naskah.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Membahas tentang pengimplementasian aplikasi multimedia, mengimplementasikan sistem, untuk selanjutnya dilakukan pengetesan sistem guna mengetahui apakah masih terdapat kesalahan atau kekurangan dari aplikasi yang telah dibuat. Dalam bab ini juga dibahas tentang penggunaan aplikasi yang baru sehingga aplikasi yang baru dapat memberikan manfaat yang lebih bagi cafe.

Bab V Penutup

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan profil perusahaan, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.



1.8 Jadwal Rencana Penelitian

Secara garis besar rencana kegiatan penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Penelitian

NO	KEGIATAN	NOVEMBER					DESEMBER				JANUARI				FEBRUARI	
		I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II
1	Identifikasi Masalah															
2	Analisa Kebutuhan Sistem															
3	Pengumpulan Data															
4	Membuat Rancangan Sistem															
5	Rancangan Bangun															
6	Uji Coba Sistem (testing)															
7	Revisi Konsep, Desain Rancangan															
8	Implementasi															
9	Pembimbingan Penulisan Naskah Skripsi															
10	Penulisan Akhir Laporan															
11	Pendadaran															