

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era kekinian, peranan aplikasi multimedia sangat menonjol. Aplikasi multimedia berhasil menyajikan informasi gambar, gerak, dan suara sekaligus. Di dalam kehidupan sehari-hari, kita selalu dihadapkan dengan teknologi multimedia hingga seakan-akan ia tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan<sup>1</sup>. Aplikasi multimedia merupakan media yang banyak diapresiasi oleh pasar karena aplikasi ini dapat menyampaikan informasi secara audio sehingga mudah dipahami oleh penerimanya.

Aplikasi multimedia dianggap penting karena berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan daya saing perusahaan atau lembaga. Peranan aplikasi ini sangat menonjol bila dibandingkan dengan media-media lainnya yang hanya dapat menyampaikan informasi secara audio atau visual saja. Pada aplikasi multimedia, informasi atau pesan yang disampaikan lebih mudah diterima. Aplikasi multimedia mampu menarik indera dan minat pengguna (*user*) melalui gabungan gambar dan suara. Oleh karena itu, banyak perusahaan di Indonesia—baik perusahaan milik pemerintah maupun swasta—yang memanfaatkan teknologi multimedia untuk sarana penyaji informasi<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> M. Suyanto, "Multimedia untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing", Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005, Hlm.21.

<sup>2</sup> M. Suyanto, "Analisis dan Desain Aplikasi multimedia untuk Pemasaran", Yogyakarta: Penerbit Andi, 2004, Hlm. 3.

Bagi halayak umum, aplikasi multimedia identik dengan dunia periklanan dan hiburan, terutama didunia pertelevisian. Hal ini disebabkan karena banyak perusahaan yang menggunakan jasa periklanan televisi. Multimedia menyediakan cara baru yang ampuh bagi perusahaan untuk menjangkau dan melayani pelanggan. Bagi dunia pendidikan aplikasi multimedia sering digunakan untuk perancangan media pengajaran fleksibel (*just-in-time*) sehingga dapat digunakan kapanpun, dan di manapun di perlukan<sup>3</sup>.

Sketz Docu Resto merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pelayanan jasa percetakan dan desain grafis yang tengah meningkatkan kinerja perusahaan. Perusahaan tersebut membutuhkan aplikasi multimedia untuk layanan media informasi agar perusahaan tersebut lebih dikenal oleh masyarakat. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana pemanfaatan teknologi multimedia di Sketz Docu Resto<sup>4</sup>. Berdasarkan survei pra-lapangan yang dilakukan peneliti, Sketz Docu Resto membutuhkan teknologi multimedia sebagai penyaji informasi. Informasi yang nantinya disajikan adalah informasi layanan dan produk untuk meningkatkan sistem pemasaran Sketz Docu Resto.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah sistem aplikasi multimedia yang efektif sebagai penyaji informasi di Sketz Docu Resto, Yogyakarta?

---

<sup>3</sup> M. Suyanto, Opcit, Hlm. 307.

<sup>4</sup> Wawancara dilakukan Peneliti pada Tanggal 20 November 2008 dengan Fajar Sadic, Direktur Utama Sketz Docu Resto.

### 1.3 Batasan Masalah

Peneliti memberikan batasan permasalahan yang bisa diangkat dalam penyusunan aplikasi multimedia ini. Fungsi utama aplikasi ini adalah sebagai media layanan informasi yang efektif dan dinamis bagi Sketz Docu Resto, Yogyakarta. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti membuat perancangan multimedia seperti tertera di bawah ini:

1. Isi aplikasi multimedia ini di antaranya profil "Sketz Docu Resto", informasi layanan dan produk yang diberikan Sketz Docu Resto.
2. Perancangan aplikasi ini menggunakan Macromedia Director MX 2004 dan dibantu dengan pemrograman aplikasi Adobe Photoshop CS, Cool Edit, dan Macromedia Flash MX.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merencanakan, merancang dan membuat aplikasi multimedia untuk membantu aktivitas layanan informasi Sketz Docu Resto berupa "CD" interaktif sebagai alternatif media layanan informasi Sketz Docu Resto dengan memanfaatkan semua informasi di Sketz Docu Resto sesuai dengan kebutuhan konsumen.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diberikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi konsumen dalam mendapatkan sebuah informasi.

2. Menyampaikan informasi secara terstruktur dan konsisten kepada konsumen dalam format teks, gambar, grafik dan animasi yang dikemas dalam satu paket multimedia interaktif.
3. Sebagai strategi diferensiasi pelayanan bagi Sketz Docu Resto, sekaligus menciptakan keunggulan bersaing dengan pihak kompetitor.
4. Membantu di dalam melakukan analisa kelemahan dan keunggulan pada Sketz Docu Resto sehingga memudahkan di dalam pengambilan keputusan. Keputusan adalah aktivitas yang di ambil sebagai solusi dari satu permasalahan<sup>5</sup>.
5. Sebagai sarana bagi Sketz Docu Resto setempat dalam menyampaikan informasi kepada konsumen.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif meliputi observasi, wawancara, dan riset dokumentasi<sup>6</sup>.

1. Observasi, yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis melalui pengamatan dan mencatat secara langsung gejala-gejala yang diteliti. Ada dua cara observasi, yaitu observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur. Kedua cara tersebut dipakai peneliti untuk menghasilkan data yang lengkap.
2. wawancara, yaitu pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara (pengumpul data) kepada subyek

<sup>5</sup> [sengetejogja@ugm.ac.id](mailto:sengetejogja@ugm.ac.id), Diakses pada Tanggal 15 November 2008.

<sup>6</sup> Moleong, Hlm. 125-163.

penelitian atau nara sumber dapat memberikan informasi yang kita butuhkan. Jawaban-jawaban tersebut dicatat atau direkam dengan alat perekam. Wawancara dilakukan dengan menggunakan panduan wawancara (*interview guide*) yang berisi tentang garis besar pokok-pokok materi wawancara sehingga wawancara dapat berjalan lancar.

3. Riset dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data tambahan dan data pembanding berupa catatan, laporan, maupun gambar yang berkaitan dengan analisis dan desain website.

### 1.7 Sistematika Skripsi

Laporan penelitian ditulis dengan sistematika sebagai berikut<sup>7</sup>:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, definisi-definisi, model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, di mana masalah-masalah yang muncul akan

---

<sup>7</sup> Tim Penulis, "Pedoman Penulisan Proposal Penelitian, Tugas Akhir dan Skripsi, Jurusan Sistem Informasi dan Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM" diakses pada [www.amikom.ac.id](http://www.amikom.ac.id) Tanggal 12 November 2008.

diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

#### **BAB IV PEMBAHASAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara spesifik.

#### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran dapat dikemukakan kembali masalah penelitian serta hasil dari penyelesaian masalah. Dalam pembuatan kesimpulan, hal-hal yang diperkuat: didasarkan pada analisis yang obyektik dan diperkuat dengan bukti-bukti yang telah ditemukan. Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada, saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.

### **1.8 Jadwal Penelitian**

Untuk mempermudah dalam melakukan kegiatan penelitian, maka penulis membuat jadwal penelitian sebagai berikut:

No	Penelitian	November 2008				November 2008				Januari 2009				Februari 2009			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Sarwil																
2	Kompilasi Data																
3	Perencanaan																
4	Desain																
5	Analisis Sistem																
6	Testing																
7	Laporan																

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

