

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi berkembang dengan cepat dan semakin marak di seluruh dunia, sehingga memaksa masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan teknologi tersebut. Teknologi yang diciptakan untuk membantu meringankan beban aktifitas di dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu teknologi tersebut adalah teknologi informasi berbasis komputer yang cenderung lebih mudah dan cepat diterima oleh masyarakat.

Perkembangan teknologi diatas tentu saja telah mengubah pola kehidupan masyarakat. Penggunaan kumputer dalam berbagai aspek kehidupan manusia tidak dapat dihindarkan lagi, sehingga manusia dituntut untuk mampu mengoperasikannya dengan baik. Sehubungan dengan hal tersebut, kehadiran komputer khususnya teknologi multimedia dalam dunia usaha telah dapat melakukan efisiensi jumlah tenaga kerja dan meningkatkan efektifitas kerja.

Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer. multimedia merupakan penggabungan dari teks, audio, gambar, animasi, dan video dalam satu program aplikasi. Aplikasi multimedia ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang, kemudian dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan masing-masing.

Semakin berkembangnya teknologi maka semakin besar pula tuntutan masyarakat akan kemudahan. Salah satunya adalah tuntutan akan kemudahan dalam promosi agar lebih praktis. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukannya suatu sistem berbasis multimedia yang terkomputerisasi.

Sebuah informasi maupun promosi yang dilakukan oleh perusahaan, instansi, atau daerah akan dilihat dan dinilai baik dan buruknya oleh masyarakat itu sendiri. Seperti halnya dalam mempromosikan kripik salak pondoh Tawangrejo yang selama ini menggunakan penyebaran informasi kepada masyarakat melalui mulut ke mulut atau door to door dirasakan masih ada sedikit kekurangan-kekurangan dalam media penyampaian informasi.

Berdasarkan alasan tersebut diatas, maka penulis mengambil topik dengan judul "*Analisis Dan Perancangan Media Kripik Salak Pondoh Tawangrejo Sleman Berbasis Multimedia*".

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana melengkapi media pemasaran pada home industri kripik salak Tawangrejo Sleman yang dilakukan secara door to door atau dari mulut ke mulut, menjadi media informasi yang terkomputerisasi sehingga dapat diperoleh hasil akhir informasi yang efektif dan efisien?

2. Bagaimana cara membangun media informasi berbasis multimedia yang efektif dan dapat digunakan dengan mudah dan cepat untuk promosi kripik salak Tawangrejo?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan-permasalahan yang ada dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan, maka penyusun membatasi pada informasi yang meliputi :

1. Software yang digunakan adalah Windows XP Professional SP2, Adobe Photoshop CS 2, Adobe Audition 2.0, Macromedia Flash MX, Macromedia Director MX 2004.
2. Informasi yang akan disampaikan adalah tentang informasi salak pondoh dan kripik salak pondoh.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Membangun media Informasi promosi home industri kripik salak kharisma berbasis multimedia secara statis.
2. Mencoba untuk lebih mengerti dan memahami masalah-masalah yang dihadapi dalam suatu home industri kripik salak.
3. Memperdalam pengetahuan dibidang penguasaan multimedia, dan mampu membuat suatu aplikasi dalam merancang suatu media informasi yang berguna bagi home industri kripik salak.

4. Menerapkan teori-teori yang didapat selama mengikuti perkuliahan dan mengaplikasikan dengan kenyataan dilapangan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Home Industri Kripik Salak Tawangrejo Sleman
  - a. Sebagai masukan bagi home industri yang bersangkutan dalam merancang media informasi yang baru.
  - b. Mempermudah dalam memberikan suatu media informasi promosi penjualan kripik salak yang akurat, tepat, dan sesuai kebutuhan dan juga memperbaiki kerja yang lama.
2. Bagi Mahasiswa
  - a. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang STRATA-1 di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
  - b. Dapat mengembangkan ilmu dengan lebih dalam lagi, serta pengetahuan kami bertambah mengenai multimedia.
  - c. Dapat menerapkan ilmu komputer secara teori maupun praktek ke dalam dunia nyata.
  - d. Untuk menambah wawasan mahasiswa terutama terhadap hal-hal yang berkaitan dengan bidang yang sedang dipelajari, khususnya dibidang KOMPUTER dan untuk mempersiapkan diri dalam dunia kerja serta dapat mempertebal ilmu pengetahuan yang telah di peroleh dan menambah pengalaman.

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk mendukung sistem yang dibuat dalam pengambilan data, penulis menggunakan metode dalam memecahkan masalah yang akan diambil.

Adapun metode pemecahan masalah yang diambil adalah :

### 1. Metode Observasi

Adalah suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara meneliti perusahaan secara langsung. Dengan tujuan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan masalah yang sedang diteliti.

### 2. Metode Wawancara

Adalah suatu cara pengumpulan data dengan metode berupa tanya jawab secara langsung dengan orang yang bersangkutan sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti kepada pihak home industri kripik salak.

### 3. Metode Kearsipan

Adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari arsip-arsip yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

### 4. Metode Kepustakaan

Adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara melihat dan mempelajari dari buku-buku referensi sebagai sumber acuan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

### 1.7 Sistematika Laporan Penelitian

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

Di dalam bab 1 ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metode penelitian, dan diakhiri dengan sistematika penulisan.

#### **BAB II**

#### **LANDASAN TEORI**

Di dalam bab 2 ini akan diuraikan dan dijelaskan konsep dasar multimedia yang digunakan oleh penulis dalam menyusun skripsi.

#### **BAB III**

#### **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Berisi tentang identifikasi masalah, analisis sistem mengenai analisis sistem yang terdiri dari analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis efisiensi, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat .

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini penulis membahas tentang proses memproduksi, megolah grafik, suara, animasi dan proyek promosi kripik.

**BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini merupakan bab yang terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.



