

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sejalan dengan berkembangnya teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan sekarang ini, turut membantu manusia terutama dibidang teknologi informasi. Perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa berubah ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi dapat menghasilkan inovasi-inovasi yang lebih baik. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan bisa memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi. Multimedia yang dimulai pada akhir tahun 1980-an dengan diperkenalkannya hypercard oleh apple pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak pada audio visual connerction (AVC) dan video adapter bagi PS/2.

Suatu informasi akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi di sajikan akan lebih jelas dan menarik. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang pendidikan, pemasaran,

---

<sup>1</sup> M. Suyanto, MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing. Andi Offset, Yogyakarta, 2003, 2005.hal 19

publikasi dan lain-lain. Khususnya untuk bidang promosi, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antar pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbit komputer, yaitu computer teknologi research (CTR). Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.<sup>2</sup> Maka multimedia sangat efektif menjadi tool yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.

UD. Afkar Craf merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang kerajinan yang dalam hal ini sangat memerlukan informasi sebagai media promosi. Dalam hal ini multimedia sangatlah tepat sebagai sarana promosi dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat secara dinamis dan menarik guna saing terhadap perusahaan lain. Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka dapat ditarik suatu topik pembahasan dalam penulisan skripsi ini dengan judul "ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA UD. AFKAR CRAFT BANTUL".

---

<sup>2</sup> M. Suyanto, MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing. Andi Offset, Yogyakarta, 2003, 2005.hal 23

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah itu tersebut dapat ditarik permasalahan yaitu, Aplikasi multimedia yang bagaimana yang dapat mendukung perusahaan UD. Afkar Craft dalam penyampaian informasi? Serta mengkaji analisis dari aspek bisnis dan kebutuhan sistem, fungsi penyampaian informasi yang diberikan oleh sistem yang sekarang.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena maka permasalahan yang ada dibatasi pada beberapa tahap yaitu:

1. Pembuatan aplikasi multimedia sebagai media untuk penyampaian informasi mengenai profil dari UD. Afkar Craft dan akan dikemas dalam CD, dimana aplikasi tersebut bersifat interaktif dan dapat di update pada teks, gambar produk-produk nya juga pada back sound.
2. Aplikasi tersebut bersifat interaktif yang meliputi sejarah, visi, misi, lokasi serta produk-produk yang ditawarkan dari perusahaan, yang nantinya akan digunakan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan dan menginformasikan UD. Afkar Craft kepada pihak-pihak yang berkepentingan.
3. Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini menggunakan perangkat lunak (Software) yaitu: adobe flash cs3 dan adobe photoshop cs3.
4. Analisis pengembangan didasarkan pada studi kelayakan menggunakan metode analisis biaya-manfaat. Analisis bisnis dan kebutuhan sistem, dan fungsi penyampaian informasi yang diberikan oleh sistem yang sekarang.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah:

1. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang STRATA-I SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFOMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK AMIKOM) YOGYAKARTA.
2. Membuat aplikasi multimedia pada UD. Afkar Craft, dengan hasil berupa CD dan kios informasi yang bersifat interaktif sehingga dapat memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni dalam penyajiannya.
3. Merancang dan mengembangkan penyampaian informasi (promosi) pada UD. Afkar Craft dengan memanfaatkan aplikasi multimedia berupa CD interaktif dan kios informasi agar dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara menyampaikan informasi agar dapat disajikan secara lebih menarik serta bagaimana memanfaatkan teknologi multimedia secara maksimal.
4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

1. Metode wawancara  
Mengadakan tanya jawab langsung kepada perusahaan UD. Afkar Craft Yang berlandaskan pada tujuan penelitian dengan obyek yang di teliti untuk mendapatkan data yang lengkap.
2. Metode studi pustaka  
Merupakan pengumpulan bahan-bahan yang berkaitan dengan judul skripsi melalui membaca buku-buku dari perpustakaan dan mencari referensi artikel dari internet.
3. Dokumentasi  
Mengambil foto-foto atau gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian untuk dijadikan bahan dokumentasi pada skripsi ini
4. Metode observasi  
Dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung terhadap aktifitas karyawan di UD. Afkar Craft.

### 1.6 Sistematika penulisan Laporan

Sistematika penulisan dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut:

**Bab I : Pendahuluan**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penulisan skripsi ini, batasan masalah, tujuan, metodologi, dan sistematik penulisan.

**Bab II : Landasan Teori**

Pada bab ini akan diuraikan landasan teori dan perangkat lunak (software) yang mendukung pembuatan aplikasi multimedia dan gambaran umum perusahaan UD. Afkar Craft, visi dan misi dan media promosi / informasi yang digunakan.

**Bab III : Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini menjelaskan analisis sistem yang terdiri dari analisis PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service), analisis kebutuhan sistem, analisis biaya-manafaat, analisis kelayakan sistem, dan merancang konsep pembuatan aplikasi multimedia.

**Bab IV : Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini membahas tentang aplikasi multimedia yang dikerjakan, tata cara pembuatan, mulai dari memproduksi sistem, pengtesan sistem, pemeliharaan sistem hingga penerapan rencana implementasi

**Bab V : Penutup**

Pada bab ini akan di uraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran untuk peneliti berikutnya.

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**