

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat telah membawa perubahan yang sangat mendasar pada pola pikir manusia sehingga terbentuk sebuah dunia baru, interaksi baru, dan sebuah jaringan bisnis tanpa batas yaitu era globalisasi. Pada era ini sebuah perusahaan maupun Usaha Kecil Menengah (UKM) dituntut untuk lebih inovatif dalam penyajian informasi maupun strategi pemasaran sehingga mampu menyebabkan konsumen melakukan pembelian produk yang ditawarkan lewat pemasaran. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia bisa memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Keunggulan bersaing suatu perusahaan atau Usaha Kecil Menengah (UKM) sesungguhnya adalah keunggulan komunikasi sehingga masalah dalam bersaing adalah masalah dalam berkomunikasi. Dalam komunikasi, seperti halnya dalam arsitektur, lebih sedikit lebih baik. Usaha Kecil Menengah (UKM) maupun sebuah perusahaan harus mempertajam pesan agar masuk ke dalam pikiran konsumen. Multimedia dapat membantu mempertajam pesan tersebut karena kelebihan multimedia adalah menarik indera dan minat dan merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Suatu lembaga riset dan penerbitan computer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)* menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar.

Akan tetapi, orang dapat mengingat 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Para pendukung multimedia menyatakan bahwa jika media berbagai indera ini dikombinasikan, maka efek yang dihasilkan melebihi penjumlahan bagian-bagiannya. Perusahaan-perusahaan top dunia yang unggul dalam bersaing menggunakannya untuk mempertajam pesan-pesan pemasarannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

Bagaimana membangun dan memelihara aplikasi multimedia yang dapat mendukung promosi pada Toko Batik Prima Sapphire Square Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya waktu pengerjaan dan banyaknya permasalahan serta kendala-kendala yang dihadapi dalam Toko Batik Prima Sapphire Square Yogyakarta, maka perlu dibatasi pokok permasalahan.

Disini dijelaskan ruang lingkup yang kecil dari pendesainan multimedia tersebut, yang dapat memfokuskan pengenalan dan pembahasan tentang perusahaan tersebut. Adapun informasi yang ditampilkan meliputi:

- Profil Toko Batik Prima Sapphire Square Yogyakarta,
- Sejarah Toko Batik Prima Sapphire Square Yogyakarta,

- Visi dan misi Toko Batik Prima Saphire Square Yogyakarta,
- Struktur organisasi Toko Batik Prima Saphire Square Yogyakarta,
- Galeri foto mengenai Toko Batik Prima Saphire Square Yogyakarta,

Semuanya ditata dengan baik sehingga dapat menarik perhatian banyak orang.

Software yang digunakan untuk mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah *Macromedia Director MX 2004* sebagai *software* utama dan *Adobe Photoshop CS 2*, *Adobe After Effect CS 2*, dan *Adobe Audition CS 2* sebagai *software* pendukung dan pada akhirnya akan dikemas dalam bentuk CD interaktif.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan tugas akhir ini adalah:

- Mengembangkan dan membuka wawasan pengetahuan di bidang teknologi,
- Menerapkan teknologi informasi berbasis multimedia di bidang publikasi,
- Sebagai *alternative* suatu media penyampaian kepada masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penyusunan tugas akhir dan perancangan aplikasi antara lain adalah:

- Menambah wawasan pengetahuan di luar akademis yang berhubungan dengan program studi yang dipilih,
- Membantu dan memberikan kemudahan bagi Toko Batik Prima Saphire Square Yogyakarta dalam promosinya sehingga lebih menarik dan dapat diterima oleh masyarakat dengan cepat dan mudah,
- Menambah pengalaman dan keterampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja,
- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh lebih akurat dan mampu menyajikan informasi dengan lengkap maka digunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

- Metode wawancara (interview)

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung terhadap bagian yang terkait dengan penelitian tugas akhir. Metode ini untuk mengumpulkan data tentang profil pemilik, latar belakang, visi dan misi, dan sejarah berdirinya Toko Batik Prima Saphire Square Yogyakarta, dan Usaha Kecil Menengah (UKM) yang tergabung di dalamnya,

- **Metode Observasi**

Yaitu Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Metode ini untuk mengumpulkan data tentang inventaris Usaha Kecil Menengah (UKM) yang tergabung dalam Toko Batik Prima Saphire Square Yogyakarta,

- **Metode Studi Pustaka**

Yaitu menggunakan pustaka-pustaka yang ada digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan perbandingan. Metode ini untuk mengambil data tentang landasan teori yang digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam lima bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metologi pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, komponen-komponen multimedia, langkah-langkah mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia, teknik penyajian multimedia, dan *hardware/software* yang diperlukan.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang data-data yang terkumpul dari objek penelitian di Toko Batik Prima Saphire Square Yogyakarta, dan analisis dari pemakaian aplikasi multimedia interaktif terhadap Toko Batik Prima Saphire Square Yogyakarta.

BAB IV. PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang pembahasan dari aplikasi yaitu mengenai merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, dan penggunaan sistem.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis tugas akhir yang akan datang.

