

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan Dunia teknologi saat ini sudah sedemikian pesat merambah keberbagai sisi hidup manusia. Perkembangan yang demikian tersebut didukung oleh tersedianya perangkat keras maupun perangkat lunak yang semakin hari semakin hebat kemampuannya. Teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan dunia Informasi berbasis multimedia. Informasi berbasis multimedia sangat menarik untuk disajikan.

Berdasarkan masalah yang dialami PT.T&T Mediacorp dalam mempromosikan yang masih dengan brosur dan memerlukan biaya yang besar. Maka penulis mencoba membangun sebuah aplikasi CD Interaktif, dimana CD Interaktif ini memberikan informasi yang menarik untuk disajikan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan konsumen juga dapat menyimpan data yang lebih banyak, yaitu video, foto, dan data lainnya seperti sample produk dari PT.T&T Mediacorp.

Pada dasarnya media promosi berbasis CD Interaktif merupakan proses interaksi antara konsumen dan produsen. Proses interaksi yang terjadi tidak selamanya berjalan lancar, bahkan proses interaksi dapat menimbulkan salah pengertian. Untuk itu PT.T&T Mediacorp harus mampu memberikan suatu alternative catalog produk bagi konsumennya agar dapat memahami konsep-konsep produk yang telah disediakan.

CD Interaktif merupakan salah satu alternative pengganti brosur catalog produk versi cetak. CD Interaktif membantu konsumen untuk menambah informasi tentang konsep produk yang ditawarkan. Selain itu ditinjau dari segi penyajian pun sangat menarik.

Penggunaan teknologi dan multimedia menjadi sebuah cara yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi. Komputer merupakan salah satu teknologi informasi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas perusahaan, khususnya dalam bidang promosi. Banyak hal abstrak atau imajinatif yang sulit dipikirkan konsumen, seperti webdesain, video editing, dan cd company profile yang merupakan catalog produk dari PT.T&T Mediacorp dapat dipersentasikan melalui media computer. CD Interaktif merupakan salah satu aplikasi yang memanfaatkan media computer untuk mempersentasikan catalog produk tersebut. Penggunaan CD Interaktif untuk keperluan promosi yang semakin meluas terutama di Negara- negara maju, merupakan pakta yang menunjukkan bahwa dengan media ini memang di mungkinkan konsumen dan client akan lebih efektif menggapai catalog produk yang di tawarkan. Hal itu terjadi karena CD Interaktif mempunyai ciri khas disbanding dengan media yang lainnya.

Berangkat dari hal itulah penulis menyampaikan gagasan untuk menggunakan CD Interaktif yang di integrasikan dengan multimedia sebagai inovasi dalam dunia promosi. Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk megetegahkan judul skripsi yaitu: Analisis dan Perancangan CD Interaktif Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada PT.T&T Mediacorp Yogyakarta.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana memanfaatkan penggunaan teknologi penyimpanan data menggunakan database untuk mempermudah *user* dalam mendapatkan informasi secara cepat dan tepat guna. Untuk lebih memfokuskan pada penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan latar belakang masalah, maka dalam hal ini rumusan masalah yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penyajian informasi dengan membangun Aplikasi CD Interaktif?
2. Bagaimana mengenalkan konsumen dengan catalog produk yang disediakan dan ditawarkan PT.T&T Mediacorp?
3. Bagaimana memproduksi CD Interaktif tersebut?

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat CD Interaktif cakupannya cukup luas, maka penulis membatasi permasalahan sekitar pembuatan CD Interaktif sebagai media Informasi dan Promosi untuk PT.T&T Mediacorp Yogyakarta. Dengan adanya keterbatasan waktu dan kemampuan penulis, maka akan di batasi pada pokok permasalahan yang ada yaitu:

1. Mengelola data yang berkaitan dengan
  - a. Sejarah dan profil PT.T&T MediaCorp
  - b. Informasi terbaru PT.T&T Mediacorp.
  - c. pengolahan data dan pembuatan laporan periodik sebagai sistem informasi.

2. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah:
  - a. Adobe Flash merupakan software utama
  - b. Adobe Photoshop
  - c. Microsoft Windows 7 sebagai sistem operasi

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Srata-I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan teknologi informasi berupa perancangan *CD Interaktif sebagai media informasi dan promosi pada PT.T&T Mediacorp.*

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa:
  - a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
  - b. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup perancangan Multimedia Interaktif.
  - c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.
2. Bagi Akademik:

- a. Menambah khazanah pustaka STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - b. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan dimasa yang akan datang antara teori-teori yang diberikan dalam kurikulum dan dibutuhkan dilapangan kerja.
  - c. Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan instansi terkait yakni kantor PT.T&T Mediacorp.
3. Bagi kantor PT.T&T Mediacorp
- a. Sebagai sarana pendukung marketing untuk penjualan produk PT.T&T Mediacorp.
  - b. Mengoptimalkan sistem informasi untuk mendukung kelancaran dalam Media Promosi.

### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam memperoleh data yang *relevan* dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode dalam penelitian skripsi ini yaitu sebagai berikut:

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode yang digunakan oleh penulis untuk pengumpulan data adalah:

- a. Metode Observasi

Metode ini merupakan pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan atau penelitian secara langsung pada obyek yang dijadikan

sumber data penelitian dan melakukan pencatatan terhadap hal-hal yang berhubungan dengan penulisan.

b. Metode Wawancara

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dimana penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan dari obyek penelitian untuk mendapatkan informasi yang akurat.

c. Metode Kepustakaan

Metode ini mengacu pada buku-buku pedoman yang akan digunakan sebagai dasar teori didalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang sedang berjalan dan menyusun sistem baru yang akan diterapkan.

d. Metode Kearsipan

Pengambilan data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi atau lembaga terkait serta pada media masa dan *internet*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

### 2. BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan CD Interaktif.

Pemaparan teori meliputi konsep dasar pembuatan CD Interaktif, teknik pembuatan, dan tahapan-tahapan pembuatan tersebut, serta hardware/software yang digunakan. Serta beberapa penjelasan didalamnya yang menyangkut tentang pembahasan pada rumusan masalah.

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

Pada bab ini berisi tentang penguraian analisis pengembangan sistem meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan teknologi, analisis kelayakan dan rancangan sistem.

### **4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi penjelasan tentang implementasi dan memproduksi system dalam bentuk CD Interaktif.

### **5. BAB V PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran-saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini.

### **6. DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber-sumber pustaka yang diambil baik dari buku, majalah, narasumber maupun dari data di *Internet*.