

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini sangat dibutuhkan untuk membantu kelancaran instansi atau perusahaan, begitu juga dalam pengambilan keputusan. Perkembangan teknologi saat ini telah mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia dan diperlukan sebagai sarana pendukung yang dapat menunjang informasi yang tepat, cepat dan akurat.

Salah satu kemajuan teknologi saat ini adalah aplikasi multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual, dengan adanya multimedia telah banyak merubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, *audio* (suara), animasi dan *video* gambar yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain dikarenakan komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup.

Guna menyempurnakan sosialisasi dan promo pada masyarakat yang umumnya memperoleh penghasilan dari hasil bercocok tanam, maka dibutuhkan suatu media yang mampu memberikan informasi yang secara cepat dan akurat. Dengan ini, multimedia sebagai salah satu sarana untuk memberikan sosialisasi dan promosi pupuk oleh PT. PUPUK SRIWIDJAJA cabang Yogyakarta yang dapat menciptakan hasil yang lebih bagus dalam penginformasiannya karena didalamnya mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, gambar, video.

Memperhatikan beberapa hal tersebut diatas, penulis tertarik menjadikan sebagai topik pembahasan dalam penyusunan skripsi dengan judul :

**“CD INTERAKTIF UNTUK SOSIALISASI DAN PROMO PUPUK SRIWIDJAJA CABANG YOGYAKARTA”**

**1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana membangun sebuah CD Interaktif yang dapat membantu memberikan informasi yang akurat secara interaktif, informatif, dan lebih user friendly, serta mudah dimengerti oleh para petani yang menggunakan pupuk Sriwidjaja.

**1.3 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dengan membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup yang kecil yaitu sebatas penyajian informasi yang interaktif pada PT. PUSRI cabang Yogyakarta dan sosialisasi serta promo pupuk Sriwidjaja kepada masyarakat yang mempunyai mata pencaharian bercocok tanam. Untuk membuat media tersebut, penulis merinci apa saja yang dibahas dalam laporan yaitu sebagai berikut ;

1. Profil PT. PUSRI SRIWIDJAJA,
  - a. Sejarah PT. PUSRI SRIWIDJAJA
  - b. Kinerja PT. PUSRI SRIWIDJAJA
  - c. Lokasi PT. PUSRI SRIWIDJAJA

2. Informasi yang disampaikan

Sosialisasi dan promo pupuk Sriwidjaja melalui komputer dengan tampilan gambar, teks, suara, dan animasi.

3. Software yang digunakan

- a. Macromedia Director
- b. Adobe Photoshop CS3
- c. Adobe After Effect CS3
- d. Adobe Premiere Pro CS3
- e. Cool Edit
- f. Swish Max

4. Berupa CD Interaktif.

**1.4 Tujuan Penelitian**

1. Memudahkan PT. PUSRI dalam mensosialisasikan tata cara penggunaan produk pupuknya.
2. Memberikan informasi yang mudah diingat oleh masyarakat khususnya para petani.
3. Memudahkan PT. PUSRI dalam mempromosikan produk pupuknya.
4. Membangun cara baru untuk ditetapkan dalam proses sosialisasi dan promo produk PT. PUSRI cabang Yogyakarta.
5. Memberikan informasi alamat distributor dan pengecer di setiap wilayah yang ada di provinsi DIY Yogyakarta kepada para petani.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung kekuatan informasi yang ada dalam pembahasan maka penulis menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut ;

1. Metode wawancara (*interview*) yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung dengan kepala seksi dan staf PT. PUSRI cabang Yogyakarta.
2. Metode Observasi yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada masyarakat yang umumnya bercocok tanam sebagai mata pencahariannya.
3. Metode Dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari PT. PUSRI cabang Yogyakarta secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan peneliti.
4. Metode Kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang bersumber pada literatur buku atau website yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

## 1.6 Sistematika Penulisan

System penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut ;

### BAB I. PENDAHULUAN

Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Metode Pengumpulan Data serta Sistematika Penulisan.

## BAB II. DASAR TEORI

Bab ini akan menjelaskan dasar teori dari sistem dan software yang digunakan dalam pengembangan aplikasi.

## BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tinjauan umum tentang obyek yang menjadi pilihan dalam pembuatan skripsi ini. Sedangkan analisis berisi tentang analisis yang digunakan dan *study* kelayakannya. 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. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang tahap-tahap implementasi sistem dan pembahasannya.

## BAB V. PENUTUP

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari pembahasan yang ada dan saran-saran.