

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Promosi adalah bentuk untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa yang bertujuan untuk menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi produsen atau distributor mengharapkan meningkatnya angka penjualan. Dengan adanya promosi yang baik maka produk atau jasa yang di tawarkan akan mendapat sambutan yang baik pula oleh konsumen yang akan menggunakan produk atau jasa tersebut.

Di zaman modern perkembangan bidang informasi begitu cepat, hal ini diikuti dengan perkembangan teknologi. Seperti sekarang ini sebagian orang khususnya bagi petani sudah tidak tertarik lagi setiap ada penyuluhan pertanian. Karena kurangnya sarana promosi melalui gambar dan teks yang di padukan dalam papan demo, hal tersebut menyulitkan bagi bagian pemasaran pada saat penyuluhan.

CV. Ageng Quick merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang sarana produksi tani, promosi merupakan hal yang sangat penting karena tanpa adanya promosi perusahaan tidak akan mendapatkan konsumen sehingga perusahaan mengalami kesulitan dalam memasarkan produk tersebut. Di CV. Ageng Quick selama ini menggunakan papan demo dalam melakukan penyuluhan, papan demo tersebut tidak memberikan informasi secara lengkap dan

menarik, selain itu papan demo tersebut hanya berupa gambar dan teks yang ditempelkan pada sebuah papan.

Dengan dasar tersebut maka mencoba memberikan solusi dengan membuat sarana promosi dengan cara membuat CD interaktif melalui gambar, teks, gabungan animasi, musik yang tepat dan menarik perhatian dan memudahkan konsumen, pekerja lapangan dan pihak lain sebagai penerima informasi.

Untuk itu "Media Informasi Sebagai Sarana Promosi di CV.Ageng Quick Indramayu Berbasis Multimedia" penulis pilih sebagai judul TA dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu membantu proses promosi di CV.Ageng Quick yang lebih efektif.

CD interaktif tersebut dapat menyajikan informasi lengkap yang dibutuhkan konsumen yang melakukan penyuluhan produk dari CV. Ageng Quick, misalnya sejarah CV. Ageng Quick, pengenalan produk, pengaplikasian produk, ataupun informasi lainnya yang tersedia.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat dirumuskan masalah:

1. Bagaimana membuat CD interaktif berbasis multimedia yang nantinya dapat menjadi suatu yang mempunyai nilai dan daya tarik bagi petani ketika penyuluhan pupuk Super Deo Plus?
2. Bagaimana membuat aplikasi interaktif yang efektif untuk penyuluhan promosi produk?

1.3 BATASAN MASALAH

Mengingat luasnya lingkup permasalahan dalam tugas akhir ini maka akan di batasi permasalahan dalam menciptakan suatu sistem informasi untuk memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang akan digunakan media informasi sebagai sarana promosi untuk CV.Ageng Quick.

Berdasar latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bentuk dari aplikasi multimedia adalah multimedia interaktif yang bersifat statis agar dapat membantu dan mempromosikan CV.Ageng Quick yang di dalamnya berisi tentang profil produk CV.Ageng Quick, dan beberapa aspek pendukung promosi lainnya.
2. Bentuk akhir dari aplikasi promosi adalah aplikasi interaktif yang dibuat oleh penulis untuk CV. Ageng Quick.
3. Software yang di gunakan untuk aplikasi ini adalah software-software pengolah gambar, teks, audio, video dan interaktif. Produk promotion dibuat menggunakan Adobe Flash sebagai pembuat animasi dan Photosop CS dan Corel Draw sebagai desain gambar.

1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini antara lain :

1.4.1 Internal

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Sebagai sarat kelulusan program studi di sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer "Amikom" Yogyakarta pada jurusan Manajemen Informatika.

1.4.2 External

1. Menghasilkan aplikasi yang mendukung bagi pengelola CV. Ageng Quick untuk promosi sehingga pengolah CV. Ageng Quick dapat dengan cepat dan mudah dalam mempromosikan produknya.
2. Menyebarkan informasi produk kepada target pasar potensial.
3. Untuk mendapatkan kenaikan penjualan dan profit.
4. Untuk mendapatkan pelanggan baru dan menjaga kesetiaan pelanggan.
5. Untuk menjaga kesetabilan penjualan ketika terjadi penurunan penjualan.
6. Membedakan serta mengunggulkan produk dibanding produk pesaing.
7. Membentuk citra produk dimata konsumen sesuai dengan apa yang diinginkan.
8. Menarik perhatian konsumen sehingga dapat mencapai tujuan-tujuan promosi diatas.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian pada dasarnya harus bermanfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

1. Memperdalam pembuatan aplikasi interaktif sebagai sarana promosi di CV.Ageng Quick.
2. Mengetahui lebih jauh dunia periklanan dan bisnis.

1.5.2 Bagi Konsumen

1. Dapat mengetahui profil produk yang di produksi oleh CV.Ageng Quick.
2. Membantu menemukan solusi dalam mencapai hasil yang memuaskan bagi petani sehingga mereka memilih produk-produk CV.Ageng Quick.

1.5.3 Bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini akan menambah kepustakaan dalam bidang komputer dan periklanan, khususnya penggunaan aplikasi sebagai sarana promosi produk.

1.6 METODE PENELITIAN

Laporan tugas akhir ini di susun dengan metode-metode sebagai berikut:

1.6.1 Metode Studi Pustaka

Metode ini di maksudkan untuk mendapatkan landasan teori yang tepat, data-data dan informasi sebagai acuan dalam perancangan dan

pembuatan tugas akhir yang berjudul “Media Informasi Sebagai Sarana Promosi di CV.Ageng Quick Indramayu Berbasis Multimedia”.

1.6.2 Metode Wawancara

Metode interview digunakan untuk mengumpulkan data-data secara langsung dari produk-produk yang diproduksi oleh CV.Ageng Quick dengan cara mewawancarai langsung kepada pemilik perusahaan CV. Ageng Quick dan pihak-pihak yang terkait.

1.6.3 Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di CV.Ageng Quick yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan pengambilan gambar secara detail.

1.6.4 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu metode atau teknik pengumpulan data-data yang telah didokumentasikan oleh pihak-pihak yang terkait atau berkepentingan dengan perusahaan yang sedang diteliti.

Dalam hal ini, penulis mengumpulkan file-file dokumentasi dari CV.Ageng Quick dalam bentuk katalog pengaplikasian pupuk dan katalog-katalog yang berkaitan dengan sarana produksi tani.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Pada bab ini terlebih dahulu diuraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, seperti dibawah ini:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari tugas akhir yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah yang diambil, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan, dan metode pengumpulan data yang digunakan.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan di jelaskan tentang obyek penelitian yang di teliti yang meliputi sejarah dan struktur organisasi.

BAB IV. PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software pendukung.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari keseluruhan laporan tugas akhir yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi ini.

1.8 DAFTAR PUSTAKA

Memuat referensi yang digunakan penulis dalam pembuatan dan penyelesaian tugas akhir.

1.9 LAMPIRAN

Bagian ini berisi tentang keterangan tambahan seperti listing program dan surat penelitian dari instansi terkait.

1.10 RENCANA KEGIATAN PENELITIAN

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian

No	RENCANA KEGIATAN	MARET 2012				APRIL 2012				MEI 2012				JUNI 2012				JULI 2012			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		1	Pra Survei																		
2	Persiapan																				
3	Pengumpulan Data																				
4	Analisis																				
5	Perancangan																				
6	Uji Coba																				
7	Pengetikan Laporan																				

Waktu kerja = 

Waktu Libur =  