

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi berkembang dengan sangat cepat, segala aspek kehidupan banyak memanfaatkan teknologi, manusia dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Dan salah satu teknologi itu adalah multimedia. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk dapat melihat gambar-gambar dalam bentuk tiga dimensi, foto, animasi gerak (*frame*), video serta mendengarkan audio dengan stereo yang lebih memadai dan lebih baik. Multimedia bergerak diberbagai bidang, baik itu dibidang pemasaran, periklanan, maupun dalam dunia *entertainment* sekalipun. Multimedia sangat berperan dan memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan *output* yang lebih baik daripada menggunakan *media table* dan grafik konvensional.

Kelebihan multimedia dalam menarik indra dan juga dapat menarik minat, karena multimedia dapat menggabungkan antara gerak dan suara dengan berbagai cara dan lebih mudah dengan menggunakan bantuan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tapi dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus, oleh karena itu multimedia memudahkan dalam penyampaian informasi.¹

¹ M.Suyanto, Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Hal 23

Perusahaan QBE Pool Indonesia mempunyai beberapa cabang diberbagai daerah. Salah satunya di Yogyakarta yang beralamat di Jalan Ringroad Utara telp. (0274) 7891073. Oleh karena itu para klien yang ingin bergabung menjadi anggota QBE Pool Indonesia dapat langsung mendatangi alamat tersebut diatas. QBE POOL INDONESIA merupakan salah satu perusahaan asuransi terbesar didaerah Yogyakarta, oleh karena itu untuk meningkatkan promosi QBE Pool Indonesia digunakanlah media presentasi sekaligus interaktif agar calon klien lebih mudah untuk memilih dan menentukan perusahaan asuransi yang tepat. Sampai saat ini informasi mengenai QBE Pool Indonesia bisa dilihat melalui *website* www.qbe.com, namun dapat disadari bahwa *website* tersebut memiliki banyak kekurangan. Didasari oleh permasalahan yang ada maka selayaknyalah jika ada jenis multimedia lain yang mampu menutupi kekurangan tersebut, salah satunya adalah dengan menggunakan *Aplikasi Multimedia Interaktif*.

Kelebihan dari *Aplikasi Multimedia Interaktif* adalah pengguna tidak perlu repot menggunakan jasa internet, *Aplikasi Multimedia Interaktif* juga dapat menekan biaya promosi dan memudahkan calon pembeli untuk menjelajahi setiap produk yang dimiliki oleh QBE Pool Indonesia tanpa harus bersusah-payah untuk memilih produk asuransi yang diinginkan.

Pengguna akan mendapatkan informasi mengenai seluruh produk yang ditawarkan oleh QBE Pool Indonesia tanpa memakan waktu yang lama untuk membuka data dalam bentuk *Aplikasi Multimedia Interaktif*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, dengan ini merumuskan beberapa masalah yang berhubungan dengan pembuatan *Aplikasi Multimedia Interaktif* ini, yaitu:

Bagaimana cara memberikan informasi tentang QBE Pool Indonesia secara interaktif, murah, cepat, dan lengkap yang mampu mengatasi kekurangan yang dimiliki media sebelumnya?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas, sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dengan membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup yang kecil yaitu sebatas penyajian informasi yang interaktif, berupa sejarah berdirinya QBE Pool Indonesia, informasi produk-produk yang ditawarkan pada QBE Pool Indonesia. Untuk membuat media tersebut, penulis menggunakan perangkat lunak **Adobe Photoshop, Macromedia Flash MX, Swish Max, Cool Edit Pro.**

1.4 Tujuan Penelitian

1. Internal

Dalam hal ini pengertian *internal* ditujukan bagi penulis, yaitu Mahasiswa Akademi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta yaitu sebagai berikut :

- a. Mengembangkan dan menerapkan semua yang telah didapat selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu mendukung beraktualisasi dalam penerapan ilmu didalam dunia nyata.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang aplikasi multimedia sekaligus dapat membawa nama baik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Eksternal

Yang dimaksud pengertian eksternal adalah bertujuan keluar. Bagi masyarakat, atau kalangan dunia usaha pada umumnya tentang dibuatnya topik bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

- a. Suatu alternatif bagi masyarakat dalam melihat dan mendapatkan informasi yang diinginkan secara ringkas, tepat dan akurat.
- b. Memberi alternatif pada QBE Pool Indonesia bahwa multimedia merupakan salah satu cara untuk memberi informasi yang akurat, lengkap dan ringkas kepada masyarakat

1.5 Metode Pengumpulan Data

Data-data yang didapatkan, diambil dengan berbagai cara atau metode antara lain :

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap QBE Pool Indonesia yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat.

2. Metode Wawancara

Metode ini dilaksanakan dengan mengadakan tanya jawab kepada *staff* QBE Pool Indonesia yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

3. Metode Kepustakaan

Metode dengan cara pengambilan bahan-bahan dari literatur, majalah, buku, serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Sehingga dapat diperoleh landasan teori dalam mengadakan kerja maupun dalam menganalisa data yang ada.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan TA (Tugas Akhir) ini terdiri dari 5 BAB sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II Dasar Teori

Bab ini berisi tentang pengenalan sistem (sesuai dengan judul) secara umum dan tentang sistem perangkat lunak yang digunakan dalam merancang *program*.

BAB III Tinjauan Umum

Bab ini berisi tentang tinjauan umum atau gambaran umum tentang objek yang menjadi pilihan dalam pembuatan tugas akhir ini.

BAB IV Pembahasan

Bab ini berisi tentang pembahasan dari desain multimedia interaktif yang akan dibuat, termasuk didalamnya penjelasan tentang fungsi komponen-komponen yang digunakan untuk mendukung multimedia interaktif tersebut secara mendetail.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penyusunan TA (Tugas Akhir) dan saran yang diusulkan.

1.7 Jadwal Kegiatan

Secara *global* dalam penyusunan laporan dan perancangan program aplikasi ini dibagi dalam beberapa tahap sebagai berikut :

| No | Kegiatan | Desember | | | | Januari | | | | Februari | | | |
|----|----------------------------------|----------|----|-----|----|---------|----|-----|----|----------|----|-----|----|
| | | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV |
| 1 | Pembuatan dan pengkajian laporan | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Pencarian Referensi | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Pembuatan Software | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Konsultasi Software | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Konsultasi Laporan | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Konsultasi Akhir | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Ujian Tugas Akhir | | | | | | | | | | | | |

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan