

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Karya Agung Rejeki merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pengiriman barang, berdiri sejak tahun 2008 di Klaten Jl. Setiabudi Gg. Kopi No. 37 dan sekarang mempunyai anak cabang, salah satunya di Semarang dan Yogyakarta. Namun dalam hal pemasaran Karya Agung Rejeki masih kurang begitu spesifik karena hanya menggunakan brosur sehingga pihak kantor yang akan di ajak kerjasama kurang mengerti dengan isi dari brosur tersebut.

Pihak Karya Agung Rejeki juga akan merasa kurang yakin apakah isi brosur bisa di pahami oleh kantor-kantor yang menerima brosur dan apakah mereka mau bekerja sama dengan Karya Agung Rejeki.

Bertitik tolak dari uraian di atas maka di perlukan suatu metode yang nantinya dapat membantu mempromosikan mengenai Karya Agung Rejeki. Untuk itulah **"Analisis Perancangan Sistem Informasi Multimedia Pada CV. Karya Agung Rejeki Sebagai Media Promosi Untuk Pengembangan Perusahaan "** dipilih sebagai Judul Skripsi dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menjadi media informasi yang jelas dan menarik bagi calon pengguna jasa Karya Agung Rejeki.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan beberapa masalah:

Bagaimana membuat aplikasi multimedia menjadi media informasi yang lebih dapat dimengerti oleh pihak perusahaan lain yang akan diajak untuk bekerjasama dengan pihak KAKI karena sebelumnya menggunakan media cetak seperti brosur kurang bisa membuat pihak lain mengerti dan mempercayai KAKI sebagai jasa pengiriman surat.

## 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai media informasi khususnya tentang Karya Agung Rejeki.

Bentuk dari aplikasi multimedia adalah multimedia interaktif dan dinamis yang didalamnya berisi informasi tentang profil KAKI.

Software yang digunakan untuk aplikasi multimedia ini adalah Macromedia Director sebagai software utama, Macromedia Flash, Photoshop CS, Shotink Glanda, Ulead Video Studio dan Adobe Audition 1.5 sebagai software pendukung.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan secara umum terbagi menjadi dua yaitu :

- a. Sebagai syarat kelulusan program Sarjana serta untuk memperoleh gelar Sarjana (S.kom) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
- b. Menghasilkan sebuah aplikasi multimedia menjadi media informasi yang lebih dapat dimengerti oleh pihak perusahaan lain yang semula berupa brosur dan digantikan menjadi aplikasi multimedia

#### 1.5 Metode Pengumpulan data

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang pengetahuan antariksa maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Wawancara

Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pihak terkait.

2. Observasi

Metode ini digunakan untuk menarik kesimpulan dengan cara pengamatan langsung untuk disajikan dalam bentuk informasi.

### 3. Kepustakaan

Metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi.

## 1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematis ke dalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

### 1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data sistematika penulisan laporan.

### 2. Bab II Landasan Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia dan prinsip dasar menulis naskah multimedia. Sistem perangkat lunak yang digunakan antara lain Macromedia Director, Macromedi Flash, Adobe Photoshop, Sothink Glanda dan Adobe Audition.

### 3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, analisa kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan sistem yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja sistem.

#### 4. Bab IV Pembahasan

Implementasi dan testing sistem.

#### 5. Bab V Penutup

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

#### 1.7. Jadwal Kegiatan

Secara garis besar pekerjaan perancangan membuat **"Analisis Perancangan System Informasi Multimedia Pada CV. Karya Agung Rejeki Sebagai Media Promosi Untuk Pengembangan Perusahaan"** terdiri dari tahap-tahap sebagai berikut

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Waktu	Bulan ke :					
			Agustus 2010			September 2010		
			Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3
1	Pra Survey	1 Minggu	X					
2	Penelitian	1 Minggu	X					
3	Analisis Sistem	3 Minggu		X	X			
4	Perancangan Sistem	3 Minggu		X	X	X		
5	Pembuatan Sistem	5 Minggu			X	X	X	
6	Penyusunan Laporan	6 Minggu			X	X	X	

Ket : Mulai Bulan Juni 2010