

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat telah mengantar manusia pada suatu peradaban baru, yakni peradaban masyarakat informasi. Di peradaban baru ini, teknologi diciptakan untuk memperingankan beban aktivitas masyarakat didalam kehidupan sehari-hari, secara cepat dan efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan ilmu teknologi tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna teknologi.

Adapun salah satu teknologi informasi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah teknologi komputer. Pada era sekarang ini komputer bukan lagi barang asing bagi masyarakat, karena penggunaan komputer telah mencakup beberapa segi aspek kehidupan, baik didunia pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, hiburan, militer, pariwisata dan bahkan sampai keluar angkasa sekalipun. Aplikasi multimedia menjadi salah satu tren dalam dunia komputer. Dan salah satu bentuk implementasi dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat guna disertai dengan kebutuhannya. Penyajian informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam sebuah media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk

informasi yang ada. Multimedia berasal dari kata Multi yang artinya banyak dan dan Media berarti sarana atau piranti untuk berkomunikasi, jadi multimedia adalah sarana atau piranti komunikasi melalui lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan suatu informasi.

Dalam hal ini penyusun membahas pentingnya aplikasi multimedia sebagai media penyebaran informasi yang interaktif dan juga sebagai media kerja sama dengan para mitra bisnis.

1.2 Rumusan Masalah

Agar dapat menyelesaikan masalah sesuai yang penyusun harapkan, maka penulis merumuskan bahwa masalah yang ingin dipecahkan sebagai berikut :

“Bagaimana merancang dan menganalisis media informasi berbasis multimedia sebagai promosi pada Andrie Wongso (AW) *Motivation Training* yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah pada bidang promosi”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bahasan dalam masalah ini maka penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu hanya menjelaskan tentang teknik pembuatan aplikasi multimedia ini dengan memanfaatkan perangkat lunak multimedia. Khususnya dalam bidang pemasaran dan promosi yang berkaitan erat dengan informasi mengenai Andrie Wongso *Motivation Training* yang nantinya akan digunakan sebagai sarana untuk lebih mengenalkan perusahaan tersebut.

Perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah *Macromedia Flash 8* sebagai *software* utama dan beberapa *software* pendukung lainnya seperti *Photoshop*, dan *software* pendukung lainnya.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan Skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program Sarjana Komputer jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Tujuan yang ingin dicapai penulis dengan penulisan Tugas Akhir ini adalah :

- a. Untuk menerapkan disiplin ilmu yang penulis dapatkan selama dibangku kuliah dan diluar kuliah serta untuk mengetahui apakah ilmu yang telah dipelajari pada saat kuliah dapat diterapkan kedalam dunia kerja yang nyata.
- b. Mengembangkan ide dan kreativitas dalam merancang suatu aplikasi multimedia.
- c. Untuk menguji sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan dalam teknologi informasi.

1.5 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap sangat diperlukan dalam

penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Metode Observasi

Yaitu melakukan penelitian dengan cara mendapatkan data-data secara langsung dengan pengamatan terhadap objek.

1.5.2 Metode Study Pustaka

Yaitu penelitian yang mengambil bahan dari kepustakaan (buku) yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Sehingga diperoleh landasan teori dalam menganalisis data yang ada dalam pembuatan skripsi.

1.5.3 Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 (lima) bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan teknologi saat ini khususnya dalam bidang seni musik, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan konsep dasar multimedia yang meliputi pengertian multimedia, elemen-elemen multimedia, struktur multimedia dan langkah-langkah dalam mengembangkan aplikasi multimedia serta akan menjelaskan *software-software* yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini diuraikan sekilas mengenai sejarah berdirinya Andrie Wongso (AW) *Motivation Training*, profil, sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, serta gambaran umum media promosi informasi mengenai tahap – tahap dalam merancang aplikasi yang dibuat serta desain aplikasi yang diterapkan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan baim tentang rancangan system yang meliputi grafik, suara, dll, dijelaskan kesimpulan dari pembahasan akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut menjelaskan tentang tahap-tahap dalam menganalisi suatu system.

BAB V.PENUTUP

Dalam bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari pembahasan yang ada serta saran- sarannya untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

