

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagai besar mewarnai kehidupan manusia. Teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah teknologi dibidang aplikasi multimedia yang termasuk *new media*. Adanya multimedia, semakin mendukung kreatifitas manusia mencapai hasil yang lebih maksimal dalam segala bidang, salah satunya aspek yang paling menonjol adalah software aplikasi untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi. Manusia bisa dengan mudah berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video, selain itu multimedia juga mampu menyampaikan informasi kepada masyarakat dimana salah satunya adalah melalui bentuk CD interaktif *company profile*. *Company profile* dapat berisi tentang profil band, instansi pemerintah, swasta.

Berdasarkan hal di atas maka CD interaktif dalam penelitian ini berisi gambaran tentang band leaf. Profil band identik sebagai media untuk studi banding antara band satu dengan band lainnya dengan berbekal pengetahuan dari suatu proses studi kampus dan proses belajar itu sendiri. *Company profile* yang menyediakan data dengan lengkap dan tampilan yang menarik akan memudahkan band berkembang dan maju, hal ini dikarenakan lebih memudahnya masyarakat umum untuk mengetahui profil disuatu band.

Dari uraian diatas maka penyusun tertarik untuk mengetengahkan judul Company Profil pada LEAF BAND berbasis Multimedia sebagai media informasi kepada Masyarakat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Tercapainya visi dan misi LEAF BAND yogyakarta maka pengimplementasikan teknologi informasi sangat diperlukan untuk mendukung didalam informasi LEAF BAND yogyakarta. Berdasarkan latar belakang masalah dan judul Penulisan buat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara membuat media informasi pada LEAF BAND yogyakarta dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menggambarkan secara jelas tentang keunggulan-keunggulan ada pada LEAF BAND tersebut sehingga menarik minat masyarakat untuk mengenal lebih jauh LEAF BAND tersebut. Dengan cara ini juga diharapkan dapat lebih efisien dalam mempromosikan LEAF BAND tersebut. Perkembangan teknologi sangat bermanfaat dalam mempromosikan pemasaran untuk itu penyusun mencoba merancang CD interaktif.

## **1.3 Batasan masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi computer sangat luas sesuai fungsinya penerapannya sesuai pada masing-masing bidang yang berbeda, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini. Penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu membuat CD interaktif sebagai sarana

informasi LEAF BAND yogyakarta beserta fasilitas yang ada dalam band tersebut kepada masyarakat luas. Adapun software yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3, Adobe Audition 2.0.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- ◆ Membangun aplikasi multimedia sebagai penyedia informasi
- ◆ Meningkatkan mutu dan memberikan suatu nuansa yang lain dalam memberikan informasi tentang LEAF BAND yogyakarta.
- ◆ Sebagai alternatif baru metode penyampaian informasi, serta mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media lainnya.
- ◆ Memasyarakatkan teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia.
- ◆ Untuk memenuhi persyaratan kelulusan bagi program studi sarjana jurusan sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang didapat dari tugas praktek dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- ◆ Bagi penulis

Menerapkan ilmu serta teori-teori yang telah diperoleh oleh penulis selama kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikan pada dunia kerja.

- ◆ Bagi Instansi

Membantu proses pengembangan sistem yang berjalan dengan melakukan suatu promosi yang telah efektif melalui media informasi berbasis multimedia. Menyumbangkan suatu hasil karya dalam bentuk Company profil yang sangat bermanfaat bagi masyarakat juga instansi.

## 1.6 Metode Penelitian

Terciptanya suatu pembahasan baru yang akan diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini sumber-sumber mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya data-data telah diambil dengan berbagai cara atau metode diantaranya:

### 1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh civitas LEAF BAND yogyakarta:

### 2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak LEAF BAND yogyakarta dalam hal pengambilan data.

### 3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang tersedia di perpustakaan, yang mendukung dalam penulisan skripsi ini.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun akan membagikan dalam beberapa Bab, yaitu:

### **BAB I                    PENDAHULUAN**

Pada bab ini penyusun akan menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian.



## **BAB II DASAR TEORI**

Pada bab ini menerangkan tentang dasar multimedia, struktur multimedia, unsure multimedia, langkah pengembangan aplikasi multimedia dan perangkat lunak yang akan digunakan.

## **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan berisi gambaran obyek penelitian, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan serta tahap perancangan

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menerangkan tentang hasil dan pembahasan yang menguraikan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis desain, hasil testing dan implementasi, berupa penjelasan teoritik, dan kualitatif.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini menerangkan tentang penutup yang berisi kesimpulan dan saran.