

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang masalah

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

Salah satu teknologi informasi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah teknologi komputer. Di era sekarang ini komputer bukan lagi barang yang asing bagi masyarakat, karena penggunaan komputer telah mencakup berbagai segi aspek kehidupan, baik dunia pendidikan, perhotelan, perkantoran, industri telekomunikasi, bisnis, hiburan, militer, dan sebagainya. Aplikasi multimedia juga menjadi salah satu trend dalam dunia komputer. Kecanggihan dari aplikasi multimedia ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut, serta memudahkan untuk memahami informasi yang disampaikan.

Multimedia merupakan pilihan yang tepat sebagai media publikasi karena multimedia memiliki berbagai kelebihan dibanding media publikasi lainnya, serta dapat menghemat biaya, waktu, dan tenaga.

Penggunaan metode-metode yang memanfaatkan kemajuan ilmu dan teknologi berbasis multimedia memungkinkan seseorang dapat membuat berbagai macam bentuk desain dan animasi yang multiguna. Salah satunya adalah *Company Profile*, yaitu sebuah profil tentang Toko Ramadhan Komputer. Kelebihan yang dimiliki selain data lebih aman dan mudah dibawa, juga publikasi yang disampaikan lebih menarik, lebih mudah di pahami dan tidak membosankan.

Berdasarkan masalah yang dialami oleh Toko Ramadhan Komputer dalam mempromosikan produknya yang masih terbatas jangkauan informasinya, maka penulis mencoba membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia berupa *company profile*, dimana *company profile*, ini selain memberikan informasi dengan jangkauan yang luas, masyarakat juga bisa langsung berinteraksi secara efektif dan efisien dengan Toko Ramadhan Komputer.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk menentengahkan judul "Analisis dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Pada Toko Ramadhan Komputer Sebagai Media Informasi dan Promosi".

## 1.2 Rumusan Masalah

Hampir sebagian besar perusahaan menggunakan jalur pemasaran melalui teknologi berbasis multimedia. Sebagai contoh adalah periklanan, televisi, internet, dan desain *Company profile*. Oleh karena itu Toko Ramadhan Komputer menggunakan media publikasi berbasis multimedia guna menunjang pemasaran dan publikasi untuk masyarakat luas.

Untuk mempermudah dalam penyusunan maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana membuat suatu media publikasi yang berbasis multimedia yang interaktif, mudah digunakan, dan mudah perawatannya.
- 2) Bagaimana memanfaatkan komputer yang didukung dengan perangkat lunak multimedia dapat digunakan sebagai media informasi yang interaktif.

## 1.3 Batasan Masalah

Media publikasi yang berbasis multimedia sangat banyak antara lain iklan, televisi, website, animasi film, company profile dan sebagainya.

Untuk memfokuskan pembahasan penulis memilih media publikasi dalam bentuk *Company profile*. Dalam pembuatan *Company Profile* "Toko Ramadhan Komputer" ini, pembuatannya dibatasi pada *software-software* pembangun multimedia antara lain:

1. *software* pengolah gambar (Adobe photoshop 7.0)
2. *software* pembuat multimedia interaktif (Macromedia Director 8.5)
3. *Software* perekam dan pengeditan suara (COOL EDIT).
4. *software* pembuatan animasi teks (SWISH MX) dan *software-software* lain yang mendukung.
5. *Software* pembuat tombol (Glanda).

Dilihat dari sisi fitur atau fasilitas yang akan dibuat penulis meliputi:

1. Menu utama yang didalamnya disajikan berbagai macam fasilitas untuk memilih tombol fasilitas lain yang ingin dilihat user.
2. Profil diantaranya sejarah, visi dan misi, lokasi, video, kreator dan gallery.
3. Produk diantaranya hardware dan software dimana didalamnya terdapat berbagai jenis produk yang ditawarkan baik hardware maupun software.
4. Service, pelayanan yang ditawarkan meliputi pembelian, perakitan,Instalsi software orginal, service hardware, monitor hingga kursus teknisi computer.

#### **1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai prasyarat untuk menyelesaikan Program Strata I STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat Aplikasi Multimedia untuk Toko Ramadhan Komputer
3. Mengembangkan media belajar berbasis multimedia.

4. Sebagai alternative metode dalam promosi produk yang ditawarkan serta service yang ditawarkan.

Adapun manfaat yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

5. Agar Toko Ramadhan Komputer bisa lebih dikenal oleh masyarakat Jogja dan sekitarnya.
6. Menambah pengetahuan selama melakukan penelitian.
7. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang Multimedia sebagai media informasi dan promosi pada Toko Ramadhan Komputer.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data.**

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa *metode* pengumpulan data yaitu:

1. Observasi

Merupakan *metode* pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung dan mencatat secara sistematis. Hal ini akan mempermudah dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif komputer guna mendukung pelayanan informasi tentang Toko Ramadhan Komputer yang akan kita jadikan obyek penelitian.

## 2. Wawancara (Interview)

Dengan metode ini penulis dapat menerima penjelasan dan pengarahan-pengarahan secara langsung dengan pihak yang terkait dengan objek penelitian.

## 3. Metode contoh (Sampling)

Mengambil beberapa contoh data yang berhubungan dengan objek penelitian yang akan digunakan sebagai contoh dalam analisis.

## 4. Metode kearsipan

Mengambil beberapa arsip yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

## 5. Study pustaka

Merupakan *metode* pengumpulan data dimana penulis mencari data-data dari literatur buku-buku, majalah, makalah yang ada hubungannya dengan penelitian ini.

### 1.6 Sistematika Penulisan Laporan.

Laporan tugas akhir ini disusun secara sistematis kedalam *line* bab. Dan masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

#### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, alasan pemilihan judul, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat

laporan, *metode* pengumpulan data, sistematika penulisan laporan, dan jadwal rencana kegiatan.

## 2. BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan membahas pengertian dan teori-teori yang mendasari masalah mengenai media informasi khususnya tentang profil “Toko Ramadhan Komputer” sedangkan tinjauan umum merupakan gambaran umum mengenai sejarah, lokasi, produk dan informasi lainnya yang berhubungan dengan “Toko Ramadhan Komputer”.

## 3. BAB III ANALISIS SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan siklus hidup pengembangan aplikasi berbasis multimedia, pendefinisian masalah aplikasi berbasis multimedia, menganalisis kebutuhan sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi berbasis multimedia dan melakukan studi kelayakan berbasis multimedia.

## 4. BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tahap-tahap implementasi sistem, yaitu memproduksi sistem, pengetesan sistem, konversi sistem, serta pemeliharaan sistem.

## 5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diterangkan mengenai kesimpulan dan saran bagi penelitian yang akan datang.

### 1.7 Jadwal Rencana Kegiatan

Pelaksanaan penyusunan sistem informasi & penyajian informasi pada Toko Ramadhan Komputer terdiri dari 7 tahap pekerjaan yang akan membutuhkan waktu 4 bulan kalender kerja seperti dalam tabel :

**Tabel 1.1 Sketsa Tampilan Jadwal kegiatan**

Keterangan Waktu	Desember 2007				Januari 2008				Februari 2008				Maret 2008			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan																
Pengumpulan Data																
Analisis Data																
Merancang Sistem																
Programming																
Uji Coba Program																
Membuat Laporan																