

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bidang visual. Yang akhirnya sebuah informasi maupun promosi sangatlah dibutuhkan untuk mendukung majunya produktifitas bagi perusahaan. Sehingga perusahaan, instansi, ataupun yang lainnya dapat dikenal masyarakat luas atau masyarakat dapat menilai kelebihan dan kekurangan perusahaan tersebut.

Seperti halnya Alvin Photography yaitu salah satu perusahaan jasa yang bergerak di bidang fotografi yang bertempat di Yogyakarta. Namun cara yang mereka gunakan dalam usaha menginformasikan dan mempromosikan diri masih kurang sekali, media yang digunakan masih berupa brosur yang dirasakan ada kekurangan karena informasi yang disampaikan brosur terbatas dari segi muatan informasi dan proses update yang kurang menguntungkan baik menyangkut waktu dan biaya.

Oleh karena itu solusi yang lebih tepat untuk penyampaian promosi kepada klien maupun dalam menjalin kerjasama dengan perusahaan lain baik berupa event maupun produk foto yaitu multimedia interaktif ini. Pembuatan multimedia interaktif sebagai sarana promosi adalah salah satu strategi agar dapat

memaksimalkan penyampaian informasi dengan cara menggabungkan teks, suara dan gambar kedalam satu kesatuan, selain informasi yang disampaikan lebih lengkap juga dapat disajikan menjadi lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada, maka diadakan penelitian guna menunjang penyusunan Skripsi dengan judul "*Analisis Dan Perancangan Multimedia Interaktif sebagai Sarana Promosi pada Alvin Photography*".

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat dari uraian latar belakang masalah diatas maka perlu ditetapkan rumusan masalah, yaitu :

Bagaimana merancang multimedia interaktif, agar media informasi ataupun promosi dapat disajikan lebih menarik untuk disampaikan ke masyarakat (calon pelanggan) ?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Maka dalam penyusunan skripsi ini membatasi ruang lingkup multimedia melalui ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

1. Ruang lingkup penelitian meliputi ruang lingkup Alvin photography yang berlokasi di Jl. Anggajaya III, Condong Catur, Yogyakarta
2. Bentuk dari hasil aplikasi ini dituangkan dalam bentuk CD interaktif

3. Fitur yang disediakan didalam CD interaktif ini berisi gambaran umum Alvin Photography, profile, produk dan paket, program bimbingan, prestasi Alvin Photography, serta fasilitas yang ditawarkan oleh Alvin Photography.
4. Multimedia Interaktif ini hanya berjalan pada sistem operasi windows
5. Software yang digunakan, yaitu: Adobe Flash CS3, Adobe Dreamweaver CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Membuat multimedia interaktif untuk Alvin Photography.
- c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia yang dikaitkan dengan media promosi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mendapatkan gelar Sarjana Komputer Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- b. Meningkatkan Presentasi pada klien yang cepat, menarik, tepat dan akurat dengan Multimedia Interaktif sehingga Alvin Photography semakin maju pesat dalam hal teknologi pelayanan.
- c. Mengaplikasikan keahlian yang didapat dalam dunia nyata dan dunia kerja agar dapat bermanfaat untuk diri sendiri dan masyarakat luas.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa metode diantaranya:

- a. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung di Alvin Photography untuk mendapatkan data struktur organisasi, kegiatan dan fasilitas yang dimiliki oleh Alvin Photography

- b. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan mengambil beberapa referensi buku – buku pustaka dengan cara membaca dan mempelajari sebagai pembanding yang menunjang kualitas dari multimedia interaktif tersebut.

- c. Metode Wawancara

Dilakukan dengan mengadakan tanya jawab dengan Direktur Alvin Photography serta tanya jawab dengan bagian yang terkait pada objek penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematis dalam lima bab dan masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang tinjauan daftar pustaka serta sumber-sumber yang terkait dalam memperkuat landasan teori serta mendasari pembahasan secara detail dan pengenalan software yang digunakan.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

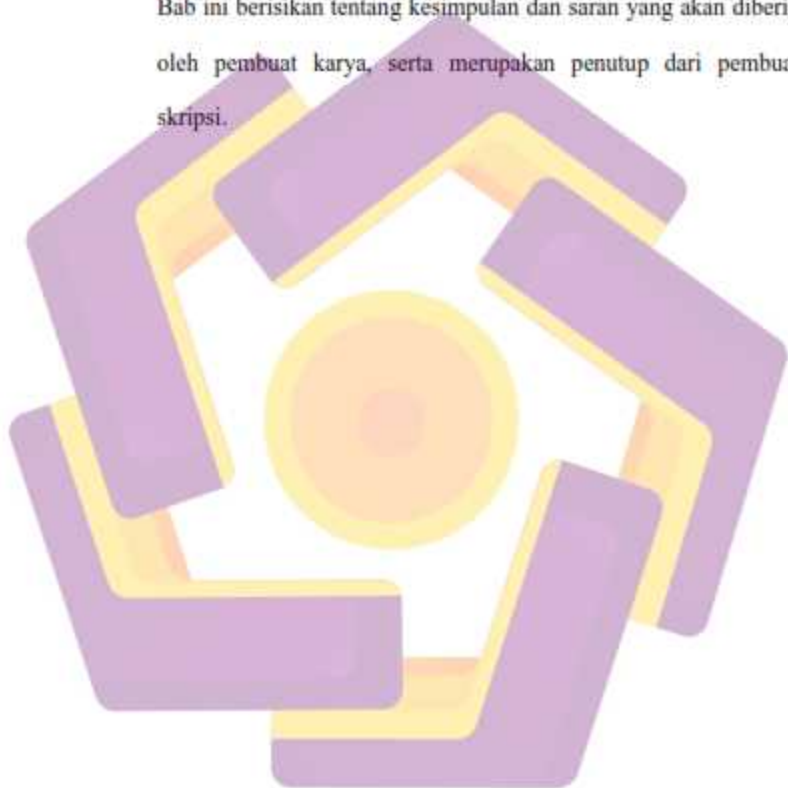
Bab ini menguraikan tentang tinjauan umum yang akan menguraikan tentang beberapa gambaran umum yang terdapat dalam pembuatan multimedia interaktif serta analisis materi pendukung dalam hal pendukung bagaimana untuk menghasilkan media promosi yang baik, serta peralatan pendukungnya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan pembuatan karya. Dari tahap analisis, desain, hasil testing implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang akan diberikan oleh pembuat karya, serta merupakan penutup dari pembuatan skripsi.



1.8 Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian

Tabel 1. 2 Jadwal Rencana Kegiatan penelitian

Kegiatan	April				Mei				Juni				Oktober				Nopember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan																				
Pelaksanaan																				
a.Pengamatan																				
- Observasi																				
- Kepustakaan																				
- Wawancara																				
b.Aplikasi																				
- Analisis & Desain																				
- Implementasi																				
- Pengujian																				
Penyusunan																				
Laporan																				