

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komputer merupakan salah satu perkembangan teknologi yang memberikan informasi aktual dengan cara kerja mekanik dan dapat diakses dengan cepat. Teknologi komputer telah banyak digunakan diantaranya dalam dunia pendidikan, perkantoran, industri, pariwisata, hiburan, militer dan hampir semua bidang telah menerapkan teknologi komputer.

Salah satu kemajuan teknologi informasi pada saat ini adalah aplikasi multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual, dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, audio (suara), animasi dan video gambar yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain dikarenakan komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup.

Colorful Photography adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang fotografi khususnya mengabadikan sebuah momen yang terletak di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tepatnya di Kota Yogyakarta. Pada saat ini penyajian informasi dan promosi yang dilakukan Colorful Photography adalah melalui brosur dan kartu nama, maka masih memiliki keterbatasan dalam

penyampaian informasi. Sehingga dirasakan masih kurang memadai dan kurang detail. Untuk menyempurnakan promosi pada Colorful Photography, maka diperlukan suatu media yang mampu memberikan informasi secara cepat dan akurat. Maka dengan ini, multimedia sebagai salah satu sarana untuk mempromosikan Colorful Photography dan dapat menciptakan presentasi dinamis yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, gambar video dan kapasitasnya lebih luas untuk menampung informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dengan ini merumuskan masalah yaitu :

Bagaimana memberikan informasi tentang Colorful Photography secara interaktif, informatif dan lebih *user friendly* dalam bentuk aplikasi offline serta dapat membantu dalam menyampaikan promosi sebagai salah satu perusahaan layanan jasa fotografi ?

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 Colorful Photography yang berlokasi
2. Bentuk dari hasil aplikasi ini dituangkan dalam bentuk CD interaktif
3. Fitur yang disediakan didalam CD interaktif ini berisi gambaran umum Colorful Photography, galeri, produk dan paket, berita, bisnis/bentuk kerjasama, serta fasilitas yang ditawarkan oleh Colorful Photography.
4. Multimedia Interaktif ini hanya berjalan pada sistem operasi windows.
5. Software yang digunakan, yaitu: Adobe Flash CS3 dengan bahasa pemrograman Action Script 2.0, Adobe Dreamweaver CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya multimedia.

4. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada masyarakat khususnya para calon pelanggan yang ingin mengetahui sistem informasi pada Colorful Photography.

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 Colorful Photography semakin maju pesat dalam hal teknologi pelayanan.
- c. Mengaplikasikan keahlian yang didapat dalam dunia nyata agar dapat bermanfaat untuk diri sendiri dan masyarakat luas.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penyusun akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang dikira memungkinkan, antara lain adalah :

- a. Metode observasi / *Observation*

Penyusun melakukan pengamatan secara langsung terhadap Colorful Photography Yogyakarta.

b. Metode wawancara /*Interview*

Penyusun mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak Colorful Photography.

c. Metode kearsipan /*Documentation*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

d. Metode kepustakaan /*Library*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembandingan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistem penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari multimedia, struktur sistem informasi multimedia dan pengenalan *software* yang digunakan.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang tahapan sistem analisis pemasaran dan promosi Colorful Photography serta analisis pengembangan sistem multimedia.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta rancangan sistemnya dimulai dari merancang konsep hingga pemeliharaan.

BAB V : Penutup

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan kritik saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, internet.