

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR). Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.<sup>1</sup>

Hey! Creative merupakan salah satu usaha yang berbasis komunikasi sebagai medium aktualisasi pendirinya. Organisasi ini mengkomodir aktivitas-aktivitas kreatif seperti fotografi, desain grafis, simatografi hingga strategi kreatif yang mengarah pada industri periklanan dan komunikasi pemasaran, meskipun perusahaan tersebut bergerak dalam periklanan, namun perusahaan tersebut selama ini masih menggunakan media cetak dengan paket hasil cetakan, seperti brosur dan spanduk sebagai media informasi tentang perusahaan.

Masih kurangnya penyajian informasi dalam media cetak yang disampaikan terbatas gambar dan teks, maka pada perusahaan Hey! Creative akan diterapkan aplikasi multimedia yang berupa CD dan Kios informasi bersifat Interaktif yang

---

<sup>1</sup> M. Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta, 2003, 2005.hal 23

nantinya dapat memberikan informasi secara detail tentang perusahaan kepada para konsumen (calon klien) terutama pada saat presentasi.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka dapat di tarik suatu topik pembahasan dalam penulisan skripsi ini dengan judul **“ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA PERUSAHAAN HEY! CREATIVE YOGYAKARTA”**

### **1.2. Rumusan Masalah**

Identifikasi masalah itu tersebut dapat ditarik permasalahan yaitu:

- Bagaimana membuat sistem informasi berbasis multimedia pada perusahaan Hey! Creative.
- Bagaimana menganalisis aplikasi multimedia sebagai media informasi yang bisa diterima oleh masyarakat.

### **1.3. Batasan Masalah**

Rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena maka permasalahan yang ada dibatasi pada beberapa tahap yaitu:

- a. Aplikasi multimedia ini merupakan media untuk penyampaian informasi mengenai profil dari perusahaan Hey! Creative akan dikemas dalam bentuk CD dan Kios informasi bersifat Interaktif.

- b. Aplikasi ini berisi tentang sejarah, visi, misi, lokasi perusahaan serta referensi yang telah di garap oleh Perusahaan Hey! Creative.
- c. Aplikasi multimedia interaktif ini di buat menggunakan perangkat lunak ( *software* ) Macromedia Flas MX, Adobe Photoshop 7.0, Coll edit Pro, sistem operasi Microsoft Windows XP.
- d. Analisis pengembangan didasarkan pada studi kelayakan menggunakan metode analisis pieces. Analisis aspek bisnis dan kebutuhan sistem, dan fungsi penyampaian informasi yang diberikan oleh sistem yang sekarang.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah:

- a. Memenuhi sebagian persyaratan kelulusan jenjang STRATA-I SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK AMIKOM) YOGYAKARTA.
- b. Membuat aplikasi Multimedia pada perusahaan Hey! Creative Yogyakarta, dengan output berupa CD dan Kios informasi yang bersifat Interaktif sehingga dapat memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan. Multimedia dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni dalam penyajiannya.

- c. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama dalam mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata serta praktik.
- d. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah:

- a. Memperoleh gelar sarjana komputer pada SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK AMIKOM) YOGYAKARTA.
- b. Aplikasi Multimedia yang berupa CD dan kios informasi pada perusahaan Hey! Creative Yogyakarta dapat memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi yang tinggi.
- c. Guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata dan masyarakat.
- d. Menambah pengalaman dan wawasan pada teknologi informasi Khususnya teknologi multimedia.

### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

#### **1.6.1. Metode Observasi**

Metode pengumpulan data dengan mengambil data berupa teks, gambar, video dari perusahaan Hey! Creative dan media cetak atau elektronik lain yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

#### **1.6.2. Metode Wawancara**

Mengadakan tanya jawab langsung kepada manajer akun, manajer pemasaran dan manajer media pada perusahaan Hey! Creative, yang berlandaskan pada tujuan penelitian dengan obyek yang diteliti untuk mendapatkan data yang lengkap.

#### **1.6.3. Metode Studi Pustaka**

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini Pustaka dengan pokok masalah yang diambil selain itu, digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam menelaah dan menganalisa kenyataan yang ada pada obyek.

#### **1.6.4. Dokumentasi**

Mengambil foto-foto atau gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian untuk dijadikan bahan dokumentasi pada skripsi ini.

### **1.7. Sistematika Penulisan Laporan**

Skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

#### **BAB I: Pendahuluan.**

Bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, alasan penulisan judul, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data yang digunakan dan juga sistematika penulisan.

#### **BAB II: Landasan Teori.**

Bab ini akan diuraikan landasan teori dan perangkat lunak (software) yang mendukung multimedia.

#### **BAB III: Analisis dan Perancangan Sistem.**

Bab ini menjelaskan analisis sistem yang terdiri dari analisis kinerja, analisis biaya-manfaat dan analisis kelayakan sistem, serta akan diuraikan tentang sejarah berdirinya perusahaan Hey! Creative, lokasi, struktur organisasi, galery, visi dan misi dari perusahaan.

#### **BAB IV: Implementasi dan Pembahasan.**

Bab ini membahas tentang perancangan dan implementasi sistem, yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, merancang naskah,

merancang grafik, memproduksi sistem, pengetesan sistem, pemeliharaan sistem, penerapan rencana implementasi.

## BAB V: Penutup

Bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran atas sistem yang sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

