

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang dengan cepat, sehingga telah mendukung segala kebutuhan dan permintaan akan informasi melalui penciptaan media penyajian informasi. Pemanfaatan akan kemajuan teknologi yang sedang berkembang akan menunjang keunggulan dari suatu perusahaan atau badan usaha untuk meningkatkan keunggulan bersaing.

Teknologi yang saat ini berkembang pesat akan mampu memberikan solusi informasi yang lebih baik. Dalam hal ini multimedia merupakan teknologi yang tepat dalam penyampaian informasi. Sistem multimedia di mulai pada akhir tahun 1980-an dengan diperkenalkannya *hypercard* oleh *apple* pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak pada *audio visual connection* (AVC) dan *video adapter* bagi PS/2 (Suyanto, 2003). Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi (Oetomo, 2002).

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 (Suyanto, 2003). Maka multimedia sangat efektif menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.

UD. Zain Koleksi merupakan industri kecil yang bergerak dibidang kerajinan khususnya kerajinan gerabah, dimana selama ini usaha unit dagang tersebut menggunakan media cetak sebagai media dalam penyampaian informasi produk maupun layanan yang di sediakan pada perusahaan tersebut. Penyajian dengan menggunakan media yang ada selama ini memiliki keterbatasan, yaitu dalam menarik minat dari konsumen maupun calon konsumen untuk mengenal informasi yang ingin disampaikan oleh perusahaan. Media cetak hanya terbatas pada text dan gambar sehingga terlihat kurang menarik perhatian dalam menggali informasi yang ada, maka penyusun akan mencoba menerapkan aplikasi multimedia sebagai media informasi tambahan dalam penyampaian informasi yang nantinya akan dikemas dalam bentuk CD interaktif dan kios informasi yang berisikan informasi yang menarik mengenai perusahaan.

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat pengunjung dan memiliki nilai lebih dalam penyajiannya.

Sistem aplikasi multimedia yang akan dibuat merupakan sistem pendukung dari aplikasi yang sudah ada, sehingga tidak menggantikan keseluruhan dari sistem lama. Aplikasi multimedia sebagai sistem pendukung memerlukan

perancangan yang tepat sehingga diharapkan dapat meningkatkan keunggulan dalam bersaing.

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 UD. ZAIN KOLEKSI BANYUMULEK LOMBOK BARAT”**.

1.2. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah itu tersebut dapat ditarik permasalahan yaitu, Aplikasi multimedia yang bagaimana yang dapat mendukung perusahaan UD. ZAIN KOLEKSI dalam penyampaian informasi? Serta mengkaji analisis dari aspek bisnis dan kebutuhan sistem, fungsi penyampaian informasi yang diberikan oleh sistem yang sekarang.

1.3. Batasan Masalah

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

1. Pembuatan aplikasi multimedia sebagai media untuk penyampaian informasi mengenai profil dari UD. Zain Koleksi dan akan dikemas dalam CD dan Kios informasi bersifat interaktif, dimana aplikasi tersebut dapat di up-date pada teks, gambar produk- produk nya dan juga pada *back sound*.

2. Aplikasi tersebut bersifat interaktif yang meliputi sejarah, visi, misi, lokasi serta produk-produk yang ditawarkan dari perusahaan berupa kerajinan Gerabah, yang nantinya akan digunakan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan dan menginformasikan UD. Zain Koleksi kepada pihak-pihak yang berkepentingan.
3. Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu: Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshop CS3 dan menggunakan sistem operasi Microsoft Windows XP.
4. Analisis pengembangan didasarkan pada studi kelayakan menggunakan metode analisis biaya – manfaat. Analisis aspek bisnis dan kebutuhan sistem, dan fungsi penyampaian informasi yang diberikan oleh sistem yang sekarang.

1.4. Tujuan Penelitian

1.4.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah:

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang STRATA-I SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK AMIKOM) YOGYAKARTA.
- b. Membuat aplikasi Multimedia pada UD. ZAIN KOLEKSI, dengan hasil 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 melainkan dapat

didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni dalam penyajiannya.

- c. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan penyampaian informasi (promosi) pada UD. ZAIN KOLEKSI dengan memanfaatkan aplikasi multimedia berupa CD interaktif dan kios informasi agar dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara menyampaikan informasi agar dapat disajikan secara lebih menarik serta bagaimana memanfaatkan teknologi multimedia secara maksimal.
- d. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia.

1.5. Metode Pengumpulan Data

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

1.5.1. Metode Wawancara

Mengadakan Tanya jawab langsung kepada perusahaan UD. ZAIN KOLEKSI, yang berlandaskan pada tujuan penelitian dengan obyek yang diteliti untuk mendapatkan data yang lengkap.

1.5.2. Metode Studi Pustaka

Merupakan pengumpulan bahan-bahan yang berkaitan dengan judul skripsi melalui membaca buku-buku dari perpustakaan dan mencari referensi artikel dari *internet*.

1.5.3. Dokumentasi

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

1.5.4. Metode Observasi

Merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan untuk mengembangkan aplikasi kios informasi yang lebih baik.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan.

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penulisan skripsi ini, batasan masalah, tujuan, metodologi, dan sistematika penulisan.

BAB II: Landasan Teori.

Pada bab ini akan diuraikan landasan teori dan perangkat lunak (*software*) yang mendukung pembuatan aplikasi multimedia.

BAB III: Gambaran Umum dan Analisis Sistem.

Bab ini menjelaskan gambaran umum perusahaan UD. ZAIN KOLEKSI, visi misi dan media promosi/informasi yang digunakan serta menjelaskan analisis sistem yang terdiri analisis PIECES (Performance, Information,

Economy, Control, Efficiency, Service), analisis kebutuhan system, analisis biaya-manfaat dan analisis kelayakan sistem.

BAB IV: Pembahasan.

Bab ini membahas tentang perancangan, implementasi dan fungsi sistem, yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, pengetesan sistem, pemeliharaan sistem, penerapan rencana implementasi.

BAB V: Penutup

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran untuk peneliti berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

