

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era globalisasi sekarang ini didukung dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, Teknologi komputer adalah salah satu sebagai pendukung manusia dalam meningkatkan kemudahan serta memberikan fasilitas-fasilitas dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Oleh karena itu berbagai macam bentuk teknologi informasi yang sangat menarik bermunculan, diantaranya multimedia dan layanan internet.

Dengan memanfaatkan teknologi komputer ada berbagai aplikasi yang digunakan untuk menunjang daya saing suatu perusahaan dan organisasi, salah satunya adalah aplikasi multimedia. Disamping itu teknologi multimedia telah banyak mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer. Perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa berubah ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi dapat menghasilkan inovasi-inovasi yang lebih baik., Teknologi multimedia diharapkan bisa memberi peran penting dalam proses penyaluran informasi.

Suatu informasi akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi.. Ditinjau dari pemanfaatan ilmu teknologi, tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna. Untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi menunjang keunggulan

dari suatu perusahaan dengan menggunakan metode-metode multimedia, seperti teks, audio, dan animasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Selain itu juga dapat digunakan pada bidang edukasi, pemasaran, publikasi, dan lain-lain.

Dengan menggunakan multimedia memungkinkan para pengguna komputer untuk dapat menghasilkan karya dalam bentuk media tabel dan grafik. Salah satu penerapan multimedia adalah memvisualisasikan informasi sebuah company profile. Company profile itu sendiri sebuah istilah untuk mempromosikan kepada publik yang bertujuan untuk menyampaikan hal-hal yang perlu.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas maka penulis membuat rumusan masalah mengenai cara membuat company profile yang berbasis multimedia pada **PT. Yogyakarta Intermedia Pers** (radar jogja). "Bagaimana meningkatkan citra serta publikasi **PT. Yogyakarta Intermedia Pers** (radar jogja) kepada masyarakat luas atau khalayak dengan aplikasi multimedia dalam satu profil yang dapat dijadikan sebagai sarana menyampaikan informasi".

### 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup teknologi multimedia yang sangat luas sesuai dengan penerapannya pada masing-masing bidang untuk memperdalam dan fokus dalam hal ini. Penulis membatasi permasalahan yang ada, yaitu bagaimana untuk membangun suatu aplikasi multimedia khususnya dalam pembuatan profil **PT. Yogyakarta Intermedia Pers** yang didalamnya berisi sejarah, visi, misi,

kegiatan-kegiatan yang ada dan lain-lain yang nantinya akan digunakan sebagai sarana informasi kepada konsumen. Dalam penyajian informasi, tampilan yang menarik sangat dibutuhkan. Untuk membuat dan memberikan tampilan yang menarik maka dibutuhkan software-software pengolah gambar, teks, suara dan animasi. Software-software yang digunakan dalam pembuatan profil **PT. Yogyakarta Intermedia Pers** (radar jogja) antara lain Macromedia director MX 2004, Photoshop CS, Adobe Audition, sehingga pada akhirnya berupa multimedia interaktif.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dilihat dari rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

##### **1.4.1 Internal**

1. Mengembangkan memperluas dan membuka wawasan pengetahuan selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM.
2. Memberikan alternative baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat.
3. Menambah pengalaman dan ketrampilan sebagai modal dasar dan modal kerja.
4. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma 3 STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

#### 1.4.2 Eksternal

Bagi **PT. Yogyakarta Intermedia Pers** (radar jogja) agar dapat memberikan kemudahan dalam memperkenalkan dan mempresentasikan **PT. Yogyakarta Intermedia Pers** (radar jogja) pada instansi yang terkait dengan sistem informasi berbasis multimedia.

#### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan memperoleh bahan dan data adalah sebagai berikut:

##### 1.5.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara penulis datang langsung ke obyek penelitian dan melakukan pencatatan secara detail .

##### 1.5.2 Metode Interview

Dilakukan dengan cara penulis mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan pihak yang berhubungan dengan obyek secara langsung unuk memperoleh informasi dan data-data.

##### 1.5.3 Metode Kearsipan (Documentasi)

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari arsip-arsip tentang data perusahaan yang sudah ada.

##### 1.5.4 Metode Literatur

Penulis mengumpulkan data dari artikel-artikel di internet, mencari aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan dan juga mereferensi buku-buku yang

berkaitan dengan multimedia, metode ini sangat berguna dalam mendukung dasar teori penelitian.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan laporan ini memiliki lima bagian yang masing-masing bab berisi:

### BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II DASAR TEORI

Menerangkan tentang masalah mengenai pengenalan secara umum konsep multimedia, langkah-langkah dalam sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan system perangkat lunak (software yang digunakan).

### BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan mengenai profil perusahaan serta aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk menunjang aplikasi multimedia.

### BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis akan membahas sistem yang akan digunakan kemudian diimplementasikan dengan perancangan sistem. Perancangan sistem akan diuraikan secara rinci mengenai pemahaman tentang profil **PT. Yogyakarta**



**Intermedia Pers** (radar jogja) yaitu desain rancangan tampilan grafis dan perancangan dialog layar.

## BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari analisis pemecahan masalah maupun hasil pengumpulan data serta saran-saran baik bagi perusahaan maupun penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.

