

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, maka meningkat pula kebutuhan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Aplikasi multimedia merupakan salah satu bagian dari teknologi computer saat ini, yang semakin dikembangkan oleh para pengembang software dalam dunia komputer.

Multimedia telah banyak mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer dengan cara penggabungan media teks, gambar, visual audio, serta animasi yang terintegrasi. Dalam bidang publikasi khususnya, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif, serta lebih menarik dalam penyajiannya. Aplikasi multimedia menyajikan audio visual, atau animasi suatu objek yang dibahas dengan tatanan warna yang menarik, gambar, foto, serta suara yang menarik dan bervariasi sehingga menghilangkan rasa jenuh atau bosan dan menjadi daya tarik untuk mempelajari obyek lainnya. Sudah banyak perusahaan yang menggunakan aplikasi multimedia untuk membuat profil perusahaan dan ditampilkan di internet, yang bertujuan untuk untuk mengiklankan produk-produk yang dijual atau mengenalkan perusahaan sehingga dapat dilihat oleh orang di seluruh dunia.

Berkaitan dengan hal yang diuraikan diatas maka penulis tertarik untuk memilih judul "COMPANY PROFILE SANDHANGAN JOGJA (CV.ARMITA CIPTA SANDANG) BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF".

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan permasalahan dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana merancang aplikasi multimedia sebagai media promosi pada CV. ARMITA CIPTA SANDANG yang dapat menyajikan informasi yang lengkap dan akurat?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pendesainan multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan aplikasinya yang berbeda-beda pada masing-masing bidang. Dalam profil Sandhangan Jogja disini penulis mengambil ruang lingkup yang kecil dari pendesainan multimedia tersebut, guna memfokuskan dan mempromosikan tentang perusahaan tersebut. Adapun informasi yang akan ditampilkan meliputi:

- Produk-produk yang dijual di Sandhangan Jogja.
- Visi dan misi Sandhangan Jogja.
- Pelayanan atau *service* yang diberikan oleh Sandhangan Jogja.
- Lokasi tempat dimana Sandhangan Jogja.
- Galeri foto mengenai Sandhangan Jogja.
- Video yang berisi kegiatan di Sandhangan Jogja.

*Software* yang penulis gunakan untuk mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah:

- Macromedia Director MX
- Adobe Photoshop CS 3.
- Adobe Premiere Pro 2.0
- Corel Draw X5

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penulis membuat aplikasi multimedia ini sebagai sarana media baru dalam menyampaikan informasi yang bertujuan membangun image perusahaan serta mempromosikan produk yang dijual di Sandhangan Jogja, sehingga mempunyai nilai lebih dibandingkan media lain yang lebih dulu dikenal perusahaan. Disamping itu juga mempunyai beberapa tujuan lainnya, yaitu:

- Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.
- Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat.
- Menambah pengalaman dan keterampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.
- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1. Bagi Penulis**

Hasil penelitian ini merupakan tambahan pengetahuan dalam menerapkan ilmu Teknologi Informasi khususnya multimedia yang didapat dibangku kuliah.

## 2. Bagi Perusahaan

Hasil dari penelitian diharapkan dapat dipakai sebagai media untuk mempromosikan produk-produk yang akan ditawarkan kepada konsumen.

## 3. Bagi Konsumen

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih menarik bagi konsumen yang akan membeli barang.

### 1.6 Metode Pengambilan Data

Adapun metode pengambilan data terdiri dari :

#### 1. Metode observasi

Yaitu suatu metode pengambilan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti. Metode observasi dilakukan dengan cara kami datang langsung ke Sandhangan Jogja dan melakukan pencatatan secara cermat atas semua objek yang sedang diteliti.

#### 2. Metode *interview*

Dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan Sandhangan Jogja secara langsung dengan pemilik Sandhangan Jogja.

#### 3. Metode Dokumentasi

Dengan cara membaca dan mempelajari arsip-arsip tentang data Sandhangan Jogja yang ada.

### 1.7 Sistem Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini akan tersusun secara sistematis menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut :

## Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengambilan data, sistem penulisan.

## Bab II : Landasan Teori

Dalam bab ini menerangkan tentang masalah mengenai pengenalan sistem secara umum, konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak ( *software* yang digunakan ).

## Bab III : Tinjauan Umum

Dalam bab ini menjelaskan tentang profil dan gambaran perusahaan serta aplikasi yang digunakan dalam pembuatan cd interaktif.

## Bab IV : Pembahasan

Dalam bab ini akan membahas sistem yang akan diusulkan, perancangan sistem yang ada kemudian diuraikan dengan perancangan sistem dan implementasi dari permasalahan sistem. Perancangan sistem akan diuraikan tentang rancangan sistem secara rinci mengenai pemahaman tentang profil Sandhangan Jogja, yaitu desain rencana grafis tampilan dan rancangan dialog layar.

## Bab V : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.