

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang begitu pesat turut membantu manusia dalam segala aktivitas sehari-hari. Teknologi yang berkembang begitu pesat adalah teknologi dalam bidang informasi, khususnya teknologi informasi yang berbasis multimedia karena multimedia mempunyai peran penting untuk bersaing dan untuk meningkatkan dan mendorong kinerja masyarakat. Dalam berbagai bidang konsekuensi logis dan teknologis yang unggul adalah kemajuan suatu bidang yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya pengolahan dan perlengkapan instruktur, untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi yang berdaya pengolahan dan pelengkap infrastruktur, untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang usaha yang dilakukan dengan metode-metode yang ada. Maka teknologi multimedia menjadi alat yang ampuh untuk meraih keunggulan dalam bersaing di segala bidang.

Membuat *Company Profile* Berbasis Multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi informasi yang saat ini banyak di gunakan di berbagai perusahaan. Multimedia mencakup berbagai media dalam satu perangkat lunak (*software*). Arti dari istilah multimedia itu sendiri adalah gabungan dari berbagai media seperti teks, Grafik, gambar animasi dan data yang di kendalikan dengan

program komputer (*dalam satu software digital*) serta mempunyai kemampuan interaktif.

Globalisasi di tandai dengan kemajuan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), mendorong terjadinya perubahan di berbagai sektor, tak terkecuali dunia bisnispun mengalami perubahan tersebut.

Dalam perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, banyak perusahaan dalam memperkenalkan perusahaan menggunakan teknologi multimedia, salah satunya "Jambon Resto" yang bergelut dalam bidang penjualan yang di khususkan untuk penjualan Makanan, dan untuk mempromosikan perusahaan menggunakan fasilitas multimedia, berusaha untuk maju dalam berbisnis antara lain promosi dan publikasi untuk memberikan informasi memperkenalkan perusahaannya tersebut, namun Jambon Resto belum tersedia media informasi dan promosi yang berbasis multimedia. Untuk itu maka, penulis merencanakan membuat desain "Company Profile Jambon Resto Berbasis Multimedia".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka di perlukan sebuah sistem tambahan yang lebih efektif dan efisien yang dapat memberikan solusi masalah tersebut, sehingga dalam rumusan masalah ini dapat di simpulkan bahwa pokok permasalahan yang di hadapi yaitu bagaimana membangun *Company Profile* yang berbasis multimedia sehingga mampu mendukung dalam penyampaian informasi yang berkualitas.

### 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pendesainan multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan aplikasinya yang berbeda pada masing-masing bidang. Dalam profile Jambon Resto, disini di jelaskan ruang lingkup yang kecil dari pendesainan multimedia tersebut, guna memfokuskan pengenalan dan pembahasan tentang perusahaan tersebut. Adapun informasi yang ditampilkan meliputi :

1. Profile Jambon Resto
2. Sejarah Jambon Resto
3. Visi dan Misi Jambon Resto
4. Struktur organisasi Jambon Resto
5. Lokasi Tempat Dimana Jambon Resto
6. Fasilitas Jambon Resto
7. Aktivitas Jambon Resto
8. Menu makanan Jambon Resto

Semuanya ditata dengan baik sehingga dapat menarik perhatian dan minat banyak orang.

*Software* yang digunakan untuk mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah Macromedia Director MX 2004 sebagai software utama. CorelDRAW X3, Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Audition 2.0 sebagai pendukung dan pada akhirnya akan dikemas dalam bentuk *company profile*.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Membuat aplikasi multimedia sebagai alternatif baru dalam penyampaian informasi yang ada bertujuan membangun image perusahaan. Terhadap sistem yang ditawarkan dan mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media lain yang sudah lebih dahulu dikenal perusahaan.

Disamping itu ada beberapa tujuan lainnya yaitu :

1. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia,
2. Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat,
3. Mengenalkan ke publik tentang *Profile Jambon Resto* Selengkap-lengkapannya,
4. Menambah pengalaman dalam ketrampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja,
5. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III Jurusan Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.

#### 1.5 Metode Pengambilan Data

Metode pengumpulan data yang di lakukan antara lain :

a. **Observasi**

Dilakukan dengan cara mengadakan observasi langsung ke Jambon Resto dan melakukan pencatatan secara cermat dan teliti atas semua objek yang sedang diobservasi.

b. **Proposal Kegiatan**

Membuat proposal kegiatan yang akan kami lakukan secara garis besar, untuk meyakinkan pihak Rumah makan Jambon Resto.

c. **Wawancara**

Dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan Jambon Resto secara langsung dengan Karyawan yang berwenang mengurus Rumah makan jambon Resto dan atas persetujuan pemilik Rumah makan.

d. **Kearstpan (*Documentation*)**

Dilakukan dengan Membaca dan mempelajari arsip-arsip tentang data Jambon Resto yang ada.

**1.6 Sistematis Penulisan**

**BABI. PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematis penulisan.

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

Pada Bab ini akan diuraikan secara teoritis tentang konsep multimedia, juga tentang konsep-konsep analisis dan perancangan sistem.

## **BAB III. TINJAUAN UMUM**

Pada bab ini akan di uraikan mengenai informasi tentang lembaga yang diteliti.

## **BAB IV. PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan diuraikan analisis, perancangan antara muka atau tampilan serta perancangan proses.

## **BAB V. PENUTUP**

Pada bab ini akan diterangkan mengenai kesimpulan dan saran tentang penelitian yang akan datang.

