

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat telah membawa perubahan yang sangat mendasar pada pola pikir manusia sehingga terbentuk sebuah dunia baru, interaksi baru, dan sebuah jaringan bisnis tanpa batas yaitu era globalisasi. Pada era ini perusahaan maupun usaha kecil menengah dituntut untuk lebih inovatif dalam penyajian informasi maupun strategi pemasaran sehingga mampu menyebabkan konsumen melakukan pembelian produk yang ditawarkan lewat pemasaran. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi multimedia bias memberikan peranan penting dalam penyaluran informasi

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. 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 SIPPIRILLI MONZTER DISTRO BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN MEDIA PROMOSI".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan permasalahan dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana membuat aplikasi multimedia sebagai media promosi dalam membuat judul tersebut".

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pendesainan multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan aplikasinya yang berbeda-beda pada masing-masing bidang. Dalam profil Sippirilli Monzter Distro 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 Sippirilli Monzter Distro.
- Visi dan misi Sippirilli Monzter Distro.
- Pelayanan atau *service* yang diberikan oleh Sippirilli Monzter Distro.
- Lokasi tempat dimana Sippirilli Monzter Distro berada.

- Galeri foto mengenai Sippirilli Monzter Distro.

Software yang penulis gunakan untuk mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah:

- Macromedia Flash 8.
- Adobe Photoshop CS 3.
- Adobe Audition 1.0.

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 Sippirilli Monzter Distro, 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 Sippirilli Monzter Distro dan melakukan pencatatan secara cermat atas semua objek yang sedang diteliti.

2. Metode interview

Dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan Sippirilli Monzter Distro secara langsung dengan pemilik Sippirilli Monzter Distro.

3. Metode Dokumentasi

Dengan cara membaca dan mempelajari arsip-arsip tentang data Sippirilli Monzter Distro yang ada.

1.7 Sistem Penulisan

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

Bab 1 : 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 *ed* 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 Sippirilli Monzter Distro, 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.