

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era modernisasi ini pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi pengembangannya sangat pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang harus diimbangi dengan kemampuan beradaptasi terhadap teknologi informasi salah satunya dibidang teknologi informasi yang sangat pesat adalah teknologi yang berbasis multimedia.

Pada saat ini sektor informasi memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari informasi merupakan suatu pengetahuan yang harus diketahui oleh masyarakat umum guna menambah dan memperluas wawasan pengetahuan tetapi kadangkala masih bersifat manual, dalam arti kata penyediaan informasi yang disampaikan masih melibatkan manusia sebagai media penyampaian secara langsung. Jika ditinjau dari segi keefektifannya ada beberapa kelemahan dari informasi yang disampaikan secara manual sebagai contoh adalah faktor manusia itu sendiri, jika menyampaikan informasi kurang jelas dan kurang menarik.

Penyajian informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi software yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software multimedial yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, text, suara, atau video yang mudah

dipahami oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara cepat, tepat, dan menarik sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Kurang optimalnya media promosi yang dimiliki SOUTHER INDUSTRY menjadi salah satu faktor kekurangan dalam memberikan informasi yang menggambarkan secara jelas tentang visi, misi, tujuan, motto. Saat ini SOUTHER INDUSTRY mempunyai beberapa media informasi berupa brosur, poster, dan spanduk.

Ketiga media persentasi tersebut memiliki kekurangan masing-masing diantaranya kurang lengkap dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat. Dengan demikian SOUTHER INDUSTRY perlu memiliki media promosi yang lebih lengkap sebagai alternatif promosi lain sehingga dapat meningkatkan citra serta publikasi. Keunggulan company profile interaktif ini adalah dapat menyampaikan informasi yang lebih lengkap.

Guna mendukung penyusunan laporan Tugas Akhir sebagai tujuan utama serta memberikan gambaran bahwa penyediaan sebuah informasi sangatlah penting, sehingga penulis tertarik untuk memilih judul. "COMPANY PROFILE INTERAKTIF SOUTHER INDUSTRY BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, bisa diambil rumusan masalah yaitu "bagaimana membangun profil interaktif SOUTHER INDUSTRI agar informasi

yang disampaikan lebih lengkap dan dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi.”

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan COMPANY PROFILE ini penulis memiliki beberapa batasan masalah, diantaranya :

1. Informasi yang disajikan berupa profile SOUTHER INDUSTRI yang telah digolongkan kedalam kategori dibagi menjadi :
 1. Sejarah SOUTHER INDUSTRI
 2. Visi dan Misi SOUTHER INDUSTRI
 3. Produk SOUTHER INDUSTRI
 4. Lokasi tempat dimana SOUTHER INDUSTRI
 5. Galeri foto SOUTHER INDUSTRI
2. Software yang digunakan untuk aplikasi Company Profil ini adalah Adobe Photoshop, CorelDraw X3, Adobe Flash, Adobe Audition.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis membuat tugas akhir ini antara lain :

1. Memenuhi syarat kelulusan Diploma 3 (D3) program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat media promosi SOUTHER INDUSTRI menggunakan aplikasi multimedia.
3. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat dicapai :

1. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini merupakan tambahan pengetahuan dalam menerapkan ilmu teknologi informatika khususnya multimedia.

2. Bagi Perusahaan

Hasil dari penelitian diharapkan dapat dipakai sebagai sarana media untuk mempromosikan industri dan produk-produknya kepada konsumen.

3. Bagi Konsumen

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih menarik dan jelas bagi konsumen yang akan membuat dan membeli produk.

1.6 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data yang dilakukan penulis sebagai sumber untuk penyusunan laporan Tugas Akhir ini meliputi :

1.6.1 Metode Observasi

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

1.6.2. Metode Interview

Dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan SOUTHER INDUSTRI secara langsung dengan pemilik SOTHER INDUSTRI.

1.6.3. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data melalui sumber dokumen, catatan yang mengandung petunjuk-petunjuk tertentu. Metode dokumentasi ini digunakan sebagai alat pembuktian dan bahan untuk mendukung suatu keterangan, penjelasan dan argumen. Metode ini merupakan pelengkap dari metode observasi dan interview.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan yang digunakan pada tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

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

Bab ini menjelaskan tentang profil dan gambaran industri serta aplikasi yang digunakan dalam pembuatan Company Profile interaktif.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang rancangan aplikasi multimedia interaktif, pembuatan animasi, teknik dasar dan hasil aplikasi multimedia interaktif.

Bab ini juga berisi tentang pengujian sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran membuat aplikasi multimedia.

BAB VI DAFTAR PUSTAKA



