# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sehingga mempengaruhi semua pekerjaan yang telah diciptakan oleh manusia, saat ini komputer menjadi salah satu teknologi yang sebagian besar menemani kehidupan manusia.

Dalam era modern ini teknologi semakin berkembang pesat dengan sumber daya manusia yang terus meningkat. Dengan demikian maka kebutuhan informasi akan semakin banyak, sehingga dalam penyampaian dan penyebaran informasi dengan menggunakan teknologi akan semakin diminati. Tidak salah lagi informasi memegang peranan penting bagi kemajuan suatu bidang. Informasi yang dimiliki atau di dapat oleh suatu perusahaan bisa saja digunakan oleh perusahaan itu sendiri untuk lebih mengembangkan perusahannya atau bisa pula digunakan untuk membantu pihak lain atau perusahaan lain untuk mengetahui informasi tersebut. Agar informasi tersebut berguna, informasi yang di dapat harus di kumpulkan terlebih dahulu, kemudian di kelola dan diolah untukmenghasilkaninformasi akhir yang bernilai bagi manusia. Inilah yang melatarbelakangi munculnya system informasi yang di rancang untuk mempermudah pekerjaan user dan semua pihak yang membutuhkan informasi tersebut.

di perlukan untuk memperkenalkan *Advertising* tersebut kepada masyarakat agar informasi yang akurat dan relevan dapat tersampaikan, karena selama ini sebuah *Company Profile* Abank Irenk Creative terlalu kuno dipakai untuk menyampaikan sumber daya yang penting yaitu informasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan bagaimana membuat multimedia interaktif Company Profile Abank Irenk Creative, sebagai media informasi, promosi, dan presentasi agar informasi yang di sajikan dapat tersampaikan dengan menarik.

## 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

1. Bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai media informasi, promosi, dan presentasi khususnya Abank Irenk Creative.
2. Bentuk dari aplikasi multimedia adalah multimedia interaktif dan dinamis yang di dalamnya berisi informasi tentang kenyamanan menu tampilan yang di miliki Abank Irenk Creative.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Membuat Aplikasi Multimedia Interaktif untuk mempermudah dalam mempromosikan dan menyampaikan materi presentasi produk Abank Irenk Creative.
2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Menghasilkan hal yang bermanfaat agar Abank Irenk Creative lebih berkembang.

## 1.5. Manfaat Penelitian

**1.5.1** Manfaat bagi penulis yaitu:

a. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan.

b. Memperdalam ilmu pengetahuan yang selama ini didapat pada bangku kuliah, Sehingga apa yang penulis lakukan dapat bermanfaat bagi orang lain.

**1.5.2** Manfaat bagi pembaca yaitu:

a. Adanya skripsi ini dapat membantu pembaca untuk memanfaatkan aplikasi yang ada.

b. Dapat membuat lebih baik dari sistem informasi yang ada sebelumnya.

**1.5.3** Manfaat bagi Abank Irenk Creatve yaitu:

a. Dengan adanya skripsi yang telah dibuat ini diharapkan dapat mempermudah kinerja Abank Irenk Creative dalam proses penyampaian promosi dan presentasi layanan secara terkomputerisasi menjadi semakin efisien dan efektif.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang dapat di capai dalam pembuatan Multimedia Interaktif ini yaitu:

1. Obyek Penelitan

   Dalam penelitian ini yang menjadi obyek penelitian adalah Abank Irenk Creative, merupakan perusahaan *Advertising*yang bergerak di bidang buku tahunan sekolah dan memberikan kepuasan terhadap konsumen selama memakai jasa Abank Irenk Creative.

2. Subyek Penelitian

   Yang menjadi subyek penelitan adalah "*Company Profile* Abank Irenk Creative Sebagai Media Promosi , informasi dan Presentasi". Jadi penelitian ini dilakukan untuk mengenalkan Abank Irenk Creative ke masyarakat menggunakan *Company Profile*.

3. Metode Pengumpulan Data

   a. Pembelajaran Literatur (Kepustakaan)

      Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan buku-buku, artikel yang dapat mendukung penulisan skripsi ini.

b. Wawancara

Dalam metode ini penulis melakukan wawancara dengan bertanya langsung pada narasumber yang terkait, pemilik maupun pengelola Abank Irenk Creative.

c. Observasi

Penulis melakukan pengamatan dengan peninjauan langsung sehingga memperoleh data yang akurat, sesuai dengan tujuan penulis merancang multimedia interaktif ini.

d. Perancangan

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan multimedia interaktif untuk media promosi, informasi,dan presentasi Abank Irenk Creative.

e. Pengkodean

Pada tahap ini rancangan multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash Profesional CS 3, Adobe Photoshop CS 3,dan Adobe After Effect CS 3,dan Adobe Audition CS 3.

## 1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan laporan ini guna mempermudah serta memperlancar pemahaman serta pembahasan dalam memahami alur perancangan Multimedia Interaktif, maka pembahasan ini akan dibagi menjadi atas 5 bab, yaitu:

**BAB I : Pendahuluan**

Bab ini menguraikan menyangkut latar belakang dari filosofi karya yang akan dibuat, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,metode penelitian pembuatan karya dan sistematika penulisan laporan penelitian.

**BAB II : Landasan Teori**

Bab ini berisikan tentang tinjauan daftar pustaka serta sumber-sumber yang terkait dalam memperkuat landasan teori yang mendukung terbentuknya judul serta mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori ini juga menerangkan definisi-definisi yang berkaitan dengan judul yang sedang diteliti maupun diproduksi.

**BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini berisikan tentang tinjauan umum yang akan menguraikan tentang beberapa gambaran umum yang terdapat dalam pembuatan Multimedia Interkatif serta analisis materi pendukung dalam hal pendukung bagaimana untuk menghasilkan *Company Profile* yang baik, serta peralatan pendukungnya. Setelah itu dituliskan juga beberapa software pendukung yang membantu terciptanya karya ini.

**BAB IV : Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini memaparkan hasil dari tahapan pembuatan karya selama perjalanannya. Serta untuk perbandingan dengan Multimedia Interaktif *Company Profile* Abank Irenk Creative.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang akan di berikan oleh pembuat karya, serta merupakan penutup dari pembuatan skripsi.