

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah.

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup besar dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik. Salah satu yang berkembang cukup pesat adalah dalam bidang teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang mempunyai peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Salah satu teknologi informasi yang berbasis multimedia adalah perancangan aplikasi multimedia yang saat ini banyak digunakan perusahaan negara dan swasta sebagai sarana informasi dan promosi. Semakin menarik perancangan aplikasi multimedia suatu perusahaan akan menunjang kesuksesan dari perusahaan tersebut karna ini berpengaruh terhadap image perusahaan bagi konsumen dan relasi. Maka dari itu aplikasi multimedia selayaknya dirancang agar tampil menarik, tepat sasaran dan berkualitas.

Banyak perusahaan – perusahaan yang ingin menggunakan teknologi informasi berbasis multimedia untuk memperkenalkan dan mempromosikan perusahaannya kepada masyarakat salah satunya adalah PT. Merdeka Sarana Usaha

yang bergerak dalam bidang budidaya udang Vannamei. Sampai saat ini PT. Merdeka Sarana Usaha belum mempunyai media informasi dan promosi berbasis multimedia, maka penulis merencanakan untuk membuat "Perancangan Aplikasi Multimedia sebagai Media Informasi pada PT. Merdeka Sarana Usaha".

### **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan dapat dilihat bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara membuat media informasi mengenai PT. Merdeka Sarana Usaha dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar tampak lebih menarik dan dapat diterima dengan baik dan berkualitas.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah ialah pembuatan aplikasi multimedia sebagai media informasi pada PT. Merdeka Sarana Usaha.

Software yang digunakan adalah:

1. Adobe Flash CS3 Profesional
2. Adobe Photoshop CS3

### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.**

Adapun maksud dan tujuan pembuatan skripsi dan perancangan aplikasi multimedia ini diperlukan untuk memberikan arah sekaligus sebagai kerangka acuan dalam penelitian. Adapun kami membaginya dalam dua kelompok yaitu internal dan eksternal yang masing-masing kelompok diuraikan sebagai berikut :

### 1) Internal

- Menerapkan ilmu yang dipelajari selaman mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan ilmu yang diperoleh bisa bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata.
- Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia.
- Disusun untuk memenuhi syarat melakukan penelitian pada PT. Merdeka Sarana Usaha.

### 2) Eksternal

- Membuat suatu aplikasi multimedia yang bisa memberikan informasi kepada masyarakat atau relasi mengenai PT. Merdeka Sarana Usaha secara jelas dan menarik.
- Memperkenalkan alternative baru metode penyampaian informasi mengenai PT. Merdeka Sarana Usaha serta membangun image/citra yang baik terhadap perusahaan tersebut.
- Sosialisasi teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang ditujukan bagi masyarakat luas.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh lebih akurat dan juga agar mampu menyajikan informasi tentang PT. Merdeka Sarana Usaha dengan lengkap maka kami menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

### 1) Metode wawancara

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung terhadap bagian yang terkait dengan penelitian skripsi yang dapat memberikan gambaran tentang PT. Merdeka Sarana Usaha.

### 2) Metode observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

### 3) Metode kepustakaan

Mempelajari buku-buku atau sumber-sumber lainnya yang berhubungan dengan penelitian yang berguna untuk memperoleh teori dan kaidah yang mendasari penulisan.

#### 4) Metode dokumentasi

Yaitu mengambil data dari arsip/dokumen pada lembaga/instansi ataupun pada media masa yang berkaitan dengan PT. Merdeka Sarana Usaha.

### **1.6 Sistematika Penulisan Laporan**

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis dalam masing-masing bab, dimana pada masing-masing bab akan diuraikan masalah-masalah sebagai berikut :

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai tinjauan umum yang meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan, landasan teori yang meliputi pengertian sistem, konsep dasar sistem.

#### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Dasar teori dalam bab ini untuk menjelaskan mengenai pengenalan sistem secara umum, dan tentang sistem perangkat lunak yang digunakan.

#### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi penjelasan tentang gambaran umum PT Merdeka Sarana Usaha, analisis sistem serta perancangan sistem.

#### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai penerapan rencana implementasi, Kegiatan implementasi terdiri dari mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia serta pembahasan.

#### **BAB V. PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran.

