

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kecanggihan teknologi sangat mendukung dan dibutuhkan untuk membantu lancarnya kinerja dalam suatu instansi atau perusahaan, begitu juga dalam pengambilan keputusan. Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat diperlukan sebagai sarana pendukung yang dapat menunjang kelancaran informasi yang cepat, tepat dan akurat. Komputer merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang memberikan informasi yang aktual dengan cara kerja mekanik dan dapat diakses dengan cepat. Teknologi komputer telah banyak digunakan diantaranya dalam dunia pendidikan, perkantoran, industri, pariwisata, hiburan, militer dan hampir semuanya telah menerapkan teknologi komputer.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual. *Multimedia* berasal dari kata *Multi* yang berarti banyak, dan *Media* yang berarti sarana atau piranti untuk berkomunikasi. *Multimedia* adalah sarana atau piranti komunikasi yang menggunakan lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan suatu informasi. Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain dikarenakan komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup.

Penyampaian informasi pada PT. Sinar Gowa Semarang masih menggunakan brosur atau penyampaian secara langsung dengan mendatangi tempat tinggal atau kantor tersebut, dan mengadakan pameran yang diadakan dalam suatu kegiatan tertentu.

Pembuatan aplikasi multimedia ini diharapkan kepada para konsumen khususnya maupun masyarakat pada umumnya dapat lebih jelas mengetahui tentang PT. Sinar Gowa Semarang terlebih masalah pemasaran *Kuningan Kaligrafi* sampai informasi-informasi lainnya. Sehingga aplikasi multimedia ini bisa di manfaatkan sebagai sarana penyampaian informasi pemasaran baru di PT. Sinar Gowa Semarang.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan PT. Sinar Gowa Semarang sebagai objek penyusunan Skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul Skripsi yaitu ***"ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMASARAN KUNINGAN KALIGRAFI BERBASIS MULTIMEDIA PADA PT. SINAR GOWA SEMARANG"***.

1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini menyebabkan diperlukannya sebuah media penyampaian informasi berbasis multimedia sebagai alternatif proses penyampaian informasi dan sebagai alat bantu promosi agar tercapainya visi dari PT. Sinar Gowa Semarang.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi oleh PT. Sinar Gowa Semarang yaitu “Bagaimana cara membuat media informasi tentang PT. Sinar Gowa Semarang ini dengan teknologi multimedia agar tampak lebih menarik, mudah penggunaannya dan dapat diterima dengan baik dan jelas bagi para konsumen”.

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi multimedia memiliki ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sebagai sistem informasi pada PT. Sinar Gowa Semarang sangatlah luas. Oleh karena itu untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup mengenai teknologi informasi berbasis multimedia. Adapun batasan permasalahan tersebut adalah :

1. Aplikasi multimedia ini sebagai media penyampaian informasi pemasaran pada PT. Sinar Gowa Semarang.
2. Output yang dihasilkan berupa CD interaktif, dengan menggunakan Adobe Photoshop CS 3, Cool Edit Pro, Macromedia Elash MX dan Adobe Premiere Pro sebagai perangkat lunak (*software*) pembangunnya.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Internal

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta kedalam aplikasi nyata secara praktek, guna membantu dan mendukung kemampuan beraktivitas untuk pengembangan kreasi dalam penerapan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata dan masyarakat luas.
2. Menganalisis dan mengimplementasikan pengembangan aplikasi multimedia dengan studi kelayakan untuk meningkatkan keunggulan bersaing antar perusahaan.

1.4.2 Eksternal

1. Sebagai alternatif baru untuk media penyampaian informasi pemasaran pada PT. Sinar Gowa Semarang.
2. Mengetahui seberapa efektif peran multimedia untuk menyajikan informasi pada PT. Sinar Gowa Semarang sebagai sosialisasi teknologi komputer yang ditujukan kepada masyarakat luas dan khususnya karyawan dalam dunia perkantoran.
3. Memperkenalkan dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi dan multimedia.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian ini penyusun berusaha mencari sumber-sumber yang dapat memberikan keterangan atau informasi yang jelas serta akurat. Adapun penelitian yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap objek penelitian, sehingga mendapatkan data yang relevan dari PT. Sinar Gowa Semarang.

2. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden guna mendapatkan jawaban dan pendapat yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, pengembangan Sistem Informasi (SI) berbasis multimedia dan menjelaskan perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan gambaran secara umum PT. Sinar Gowa Semarang dan menganalisis kinerja sistem dengan menggunakan metode analisis PIECES, analisis kelemahan dan kebutuhan sistem serta melakukan studi kelayakan dan analisis biaya manfaat dan rancangan pembuatan aplikasi.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang produksi sistem, implementasi dan testing.

BAB V Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**