

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini turut membantu manusia dalam memasuki abad milenium dengan bermacam-macam bidang teknologi. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang/usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dengan tepat guna disertai dengan kebutuhannya.

Perkembangan dunia komputer belakangan ini maju dengan pesatnya baik pada perangkat keras maupun perangkat lunak komputer, seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam penyajian suatu informasi karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang menggabungkan berbagai elemen media seperti teks, gambar, video, atau suara. Aplikasi yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video, yang mudah dimengerti. Konsep dari aplikasi ini adalah multimedia interaktif, artinya pengguna dapat melakukan interaksi langsung dengan aplikasi multimedia sesuai dengan informasi yang dibutuhkan dalam aplikasi ini. Aplikasi

multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara tepat dan menarik minat untuk menggunakannya sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Dalam perkembangannya teknologi informasi yang begitu pesat, banyak perusahaan dalam memperkenalkan perusahaannya menggunakan teknologi multimedia untuk memperkenalkan perusahaannya, salah satunya adalah Aditya Media yang akan memperkenalkan perusahaannya menggunakan fasilitas multimedia.

Aditya Media merupakan salah satu perusahaan yang sedang berkembang dan berusaha untuk terus maju dengan berbagai strategi pemasarannya, antara lain: promosi dan publikasi untuk memberikan informasi fasilitas dan pelayanan bagi para konsumen. Pembuatan aplikasi multimedia pada Aditya Media bukan sebagai pengganti media penyampaian informasi yang selama ini digunakan seperti poster, spanduk, billboard, ataupun iklan audio visual. tetapi aplikasi ini sebagai media pelengkap dari berbagai media penyampaian informasi yang sudah ada dan digunakan di Aditya Media.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk membuat Tugas Akhir ini dengan judul " **MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PROFIL PERUSAHAAN PERCETAKAN CV. ADITYA MEDIA YOGYAKARTA BERBASIS CD INTERAKTIF** "

1.2 Rumusan Masalah

Untuk dapat memfokuskan penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan maka dalam hal ini rumusan yang dapat diuraikan adalah: Bagaimana membuat media penyampaian informasi pada Aditya Media yang dapat memberikan informasi mengenai perusahaan berbasis multimedia?.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada dan agar hasilnya lebih terfokus, maka permasalahan yang ada dibatasi, penulis akan mencoba untuk menerapkan aplikasi multimedia dalam bentuk CD Interaktif sebagai sarana mempresentasikan perusahaan tersebut.

Sebagai sarana dalam penyampaian informasi mengenai Profil Aditya Media Yogyakarta yang meliputi sejarah, lokasi, produk jasa dan informasi lainnya.

Software - software yang digunakan dalam merancang sistem multimedia ini adalah:

→ Macromedia Flash - MX, Adobe Photoshop CS, Adobe Audition sebagai software utama dalam pembuatan aplikasi ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan membuat multimedia dengan bentuk company profil adalah agar memudahkan para pengunjung untuk mengetahui tentang informasi-informasi, fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh Aditya Media:

1. Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis dalam hal ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktik guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu ke dunia nyata.
- b. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi Multimedia.
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma 3 STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Eksternal

Bagi masyarakat atau kalangan pendidikan pada umumnya tentang dibuatnya bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Sosialisasi teknologi Multimedia pada semua pihak yang ada pada masyarakat

- b. Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan penyajian informasi melalui multimedia dalam bentuk Company Profile
- c. Penerapan teknologi multimedia dalam dunia bisnis

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penyusun dalam menuliskan Tugas Akhir ini adalah :

a) Observasi

Melakukan pengamatan dan pencatatan dengan cara melakukan penelitian langsung ke objek sehingga akan memperoleh data yang akurat, sistematis dan sesuai dengan tujuan penulis.

b) Interview

Dalam Metode ini penulis mengadakan wawancara secara langsung dengan Kepala bagian administrasi dan beberapa karyawan dan mendengarkan penjelasan – penjelasan yang berhubungan dengan permasalahan ini.

c) Metode Kepustakaan

Suatu metod pengumpulan data dnagn cara mmbaca buku2 rferensi atau pdoman yang ada, baik dari prpustakaan maupun dari pihak prusahaan yang nantinya dapat mendukung klngkapan informasi yang sdang dibutuhkan.

d) Literatur

Suatu metode pengumpulan data didapat dari informasi yang kami peroleh dari literature-literature yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini merupakan gambaran secara garis besar yang akan dituliskan oleh penulis terhadap penelitian Tugas Akhir.

Sistematika tersebut adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode pengumpulan data dan alasan pengambilan judul, dan sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan secara teoritis tentang konsep multimedia, juga tentang konsep-konsep analisis dan perancangan sistem.

3. BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai informasi mengenai Lembaga yang diteliti.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini penyusun akan membahas sistem yang akan diusulkan, perancangan sistem yang ada dan kemudian diimplementasikan dengan

perancangan sistem dan prosedur dari permasalahan sistem. Perancangan sistem akan diuraikan tentang rancangan sistem secara rinci mengenai pemahaman tentang profil Aditya Media, yaitu desain rancangan grafis tampilan dan rancangan dialog layar.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

