

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan teknologi semakin membantu manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satunya adalah peranan media komputer dengan berbagai *software* aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi. Informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola bisnis. Hampir semua pekerjaan dapat dibantu dengan teknologi yang diciptakan oleh manusia, sehingga manusia dapat mempunyai daya guna dan tepat guna yang mampu mendorong kemajuan suatu bidang atau usaha.

Kemajuan teknologi saat ini sebagian besar adalah dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh: Aplikasi multimedia dapat digunakan untuk mempromosikan suatu instansi dengan mengatur data-data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia dan menyimpannya di dalam suatu media seperti *Compact Disk (CD)*. Dimana data-data yang disusun dapat berupa text, gambar, animasi, bahkan dapat diperlengkap dengan suara. Selain itu, dengan aplikasi multimedia suatu instansi atau produk juga bisa dipromosikan melalui sebuah iklan yang menarik. Masyarakat juga lebih mudah dalam mengenal suatu instansi atau produk yang ditawarkan tersebut. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia, penyajian informasi yang

dihasilkan akan lebih mudah dipahami dan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

Auto Design Matic 17 merupakan suatu usaha design baju yang memberikan kebebasan konsumennya untuk menentukan sendiri design gambar apa yang diinginkan. *Auto Design Matic 17* merupakan usaha yang dimulai dari kecil. Usaha yang awalnya hanya buka di sebuah kos-kosan ini sekarang sudah bisa menyewa ruko sendiri. Banyak masyarakat luas yang belum mengetahui dan mengenal lebih dalam tentang *Auto Design Matic 17*. Penyebaran informasinya dari mulut ke mulut, brosur, facebook, dan iklan singkat dalam media cetak maupun elektronik. Cara-cara tersebut telah memberikan hasil yang lumayan menguntungkan. Namun, *Auto Design Matic 17* perlu adanya terobosan baru dalam bidang pemasarannya. Multimedia sebagai sarana informasi merupakan salah satu cara media yang tepat untuk bisa memperluas sasaran dalam penyampaian informasi tentang *Auto Design Matic 17*, salah satu contohnya adalah dengan cara *Company Profile* dan iklan berbasis multimedia.

1.2 Rumusan Masalah

Latar belakang permasalahan dapat dilihat bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu:

Menyampaikan informasi dengan rekomendasi dan memberikan brosur, maka diperlukan suatu media informasi dalam bentuk CD berbasis multimedia komputer. Maka dalam hal ini rumusan masalah yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut :

“Bagaimana menginformasikan *Auto Design matic 17* dengan memanfaatkan peranan teknologi multimedia penyajian informasi yang dihasilkan akan lebih mudah dipahami dan dapat diterima dengan baik dan jelas oleh masyarakat luas.”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, maka penulis membatasi pada beberapa masalah saja. Karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan kemampuan penulis maka disesuaikan dengan situasi dan kondisi *Auto Design Matic 17*. Dalam hal ini informasi tentang *Auto Design Matic 17* batasannya adalah : Profil, Produk *Auto Design Matic 17* dan Informasi tentang *Auto Design Matic 17*.

Adapun *software-software* yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini adalah :

1. Macromedia Flash Profesional 8
2. Adobe Photoshop 7.0
3. Adobe Audition 2.0

Hasil dari pembuatan aplikasi tersebut akan disimpan dalam suatu media penyimpanan yaitu berupa CD (*Compact Disk*) aplikasi multimedia.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma III (D3) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1.4.2.1 Internal

- a. Mempraktekkan secara langsung di lapangan teori-teori yang diperoleh dikampus.
- b. Sebagai persiapan mental terjun di dunia kerja.
- c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan teknologi informasi di bidang multimedia.
- d. Memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan tentang multimedia interaktif dan memperkenalkan *Auto Design Matic 17*.

1.4.2.2 Eksternal

- a. Sebagai alternatif baru dalam menyampaikan suatu informasi yang berbasis multimedia sebagai pengenalan *Auto Design Matic 17*.
- b. Sosialisasi teknologi informasi dalam bentuk aplikasi multimedia yang ditujukan terhadap masyarakat luas.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data pada tugas akhir ini antara lain :

1.5.1 Observasi

Pengambilan data-data langsung pada lokasi *Auto Design Matic 17*.

1.5.2 Wawancara

Pengambilan data dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pada pemilik *Auto Design Matic 17* secara langsung.

1.5.3 Studi Literatur

Pengambilan data dari buku-buku tentang *software* yang akan dipakai dengan maksud agar mendapat penjelasan yang lebih dalam mengolah *software-software*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan tugas akhir lebih mudah dimengerti dan tersusun dengan baik, maka akan disajikan dalam lima bab yang masing-masing bab akan dijelaskan secara garis besar sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Menguraikan atau menjelaskan mengenai teori yang dipakai dalam penelitian ini dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini.

Bab III Tinjauan Umum

Sejarah singkat tentang *Auto Design Matic 17* dan sekilas tentang *Auto Design Matic 17*.

Bab IV Pembahasan

Penjelasan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia sebagai tindak lanjut dari pengumpulan data-data yang bersangkutan.

Bab V Penutup

Kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan.