

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, semakin marak dan berkembang pesat, sehingga banyak membantu masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan oleh teknologi tersebut. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang tunggal adalah kemajuan suatu bidang usaha yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna, berdampingan bersama aktifitas sumber daya pengolah dan kelengkapan infrastruktur penunjangnya.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah di bidang komputer, khususnya bidang multimedia yang sangat berperan dalam penyampaian berita atau informasi. Komputer multimedia dapat dipakai dalam berbagai bentuk kehidupan diantaranya untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar-seminar yang bersifat interaktif.

CV. Ilham Jaya Putra merupakan perusahaan yang bergerak di bidang instalatur dan kontraktor. Untuk lebih mengetahui informasi CV. Ilham Jaya Putra maka perusahaan melakukan berbagai kegiatan-kegiatan promosi melalui berbagai media iklan, surat kabar, brosur.

Dengan dasar tersebut maka penulis mencoba memberikan solusi dengan membuat layanan informasi dengan cara melihat tampilan dengan memperlihatkan informasi CV. Ilham Jaya putra melalui gambar, text, dengan

gabungan animasi, sound yang dapat menarik perhatian konsumen atau pelanggan sebagai penerima informasi dan promosi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi oleh perusahaan dalam mempromosikan informasi mengenai CV.Ilham Jaya Putra masih menggunakan media yang bersifat konvensional sehingga informasi yang disajikan masih bersifat sederhana dan kurang menarik serta informasi yang dipakai banyak menekan anggaran perusahaan tersebut, sehingga perlu diperkenalkannya suatu sistem informasi berbasis multimedia interaktif tentang CV.Ilham Jaya Putra kepada calon pelanggan serta pihak lain.

Diharapkan agar penyampaian informasi dan promosi tentang CV.Ilham Jaya Putra ini dapat meningkatkan citra perusahaan yang tinggi, serta media ini dipandang lebih efisien dan lebih efektif dibanding sistem informasi yang sudah ada sebelumnya yang dipakai CV.Ilham Jaya Putra.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah pada studi ini adalah: **Bagaimanakah langkah dalam merancang aplikasi multimedia CV.Ilham Jaya Putra agar lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan citra perusahaan yang tinggi ?**

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam memberikan informasi mengenai CV.Ilham Jaya Putra, penulis membatasi masalah pada penyampaian informasi secara Umum, tetapi menonjolkan CV.Ilham Jaya Putra secara khusus, yaitu menyampaikan informasi dan promosi seputar CV.Ilham Jaya Putra yang meliputi informasi tentang struktur organisasi dan cara kerja.

Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi para calon pelanggan atau pelanggan tetap yang membutuhkan informasi, dan sekaligus kepada bagian marketing serta agen-agen yang bekerjasama dengan pihak CV.Ilham Jaya Putra untuk dipromosikan kepada pihak lain yang membutuhkan informasi CV.Ilham Jaya Putra

### 1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan Skripsi ini adalah untuk menunjang ilmu yang telah diberikan oleh Lembaga Pendidikan "STMIK AMIKOM" Yogyakarta. Disamping itu juga dapat memberikan gambaran kerja dan menjadi input atau masukan bagi penulis.

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam pembuatan Skripsi ini adalah:

#### 1.4.1 Tujuan Secara Khusus

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan S1 Program Studi Sistem Informasi, pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

#### 1.4.2 Tujuan Secara Umum

- a. Membuat suatu aplikasi multimedia yang bisa mendukung CV. Ilham Jaya Putra sebagai fasilitas penyampaian informasi dan promosi kepada calon pelanggan maupun pihak lain yang membutuhkan informasi perusahaan.
- b. Untuk menerapkan, mengembangkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi multimedia, khususnya bagi penulis sendiri, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam dunia teknologi, khususnya dibidang teknologi informasi menggunakan aplikasi multimedia.

#### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Karena tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan skripsi akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penyusunan laporan yang paling penting. Untuk mendapatkan data tersebut, penulis melakukan beberapa tahapan penelitian diantaranya :

##### 1.5.1 Tahapan pengumpulan data

###### a. Observasi

Adalah suatu metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap objek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

**b. Kepustakaan**

Adalah suatu metode penelitian yang penulis lakukan dengan cara mengambil data-data dari literatur-literatur, surat kabar, majalah, buku pengetahuan, dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti oleh penulis sehingga laporan skripsi tersebut memiliki landasan teori yang jelas.

**c. Wawancara**

Adalah melakukan tanya-jawab langsung dengan pimpinan CV. Ilham Jaya Putra, staf serta pihak-pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat.

**1.6 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam enam bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut :

**a. Bab I Pendahuluan**

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak terlalu menyimpang dari pokok bahasan, maksud dan tujuan serta metode pengumpulan data.

**b. Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar sistem, dasar

informasi dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak / software yang digunakan. Software yang digunakan dalam penyusunan Skripsi ini diantaranya adalah Macromedia Flash 8 Profesional, Adobe Photoshop CS2 dan Adobe Audition 2.0

**c. Bab III Analisis Dan Perancangan Sistem**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang, Tinjauan Umum, gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan, struktur organisasi, atau gambaran umum produk, serta analisis data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

**d. BAB IV Implementasi Dan Pembahasan**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang memproduksi sistem, menguji sistem menggunakan sistem dan memelihara sistem.

**e. BAB V Penutup**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan juga saran bagi penyusun yang isinya lebih membangun.

**f. Daftar Pustaka.**

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literature yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

**g. Lampiran**