

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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 saat ini telah mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia dan diperlukan sebagai sarana pendukung yang dapat menunjang kelancaran informasi yang tepat, cepat dan akurat.

Komputer merupakan salah satu perkembangan teknologi yang memberikan informasi 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 semua bidang telah menerapkan teknologi komputer.

Salah satu teknologi penting dalam teknologi informasi adalah aplikasi multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual, Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar,

teks, audio (suara) animasi dan video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain dikarenakan komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup. Sebagai contohnya komputer multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film – film animasi seperti film – film kartun serta film – film yang berdurasi pendek. Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR), mengatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif dan dapat menjadi tool yang ampuh untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan dibidang promosi.

Ada berbagai macam alasan mengapa perusahaan – perusahaan atau instansi – instansi dalam mempublikasikan iklannya melalui multimedia untuk mencari konsumen. Karena untuk saat ini masyarakat pada umumnya mulai menjadikan multimedia sebagai tolok ukur kualitas produk lewat iklan yang dibuat dengan aplikasi multimedia

Untuk menyempurnakan promosi pada Endah Salon, maka diperlukan suatu media yang mampu memberikan informasi secara cepat dan akurat. Maka penulis

memilih multimedia sebagai salah satu sarana untuk mempromosikan Endah Salon karena selain biaya yang cenderung lebih murah, dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video dan kapasitasnya lebih luas untuk menampung informasi.

Oleh karena itu penulis berinisiatif membuat sebuah aplikasi berbasis multimedia dengan judul : **Analisis Dan Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Pada Endah Salon.**

B. Rumusan Masalah

Penerapan teknologi ini ditujukan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan pengembangan informasi perusahaan, khususnya dalam kontribusi terhadap Endah Salon. Untuk menyelesaikan masalah tersebut sesuai yang diharapkan maka dalam hal ini rumusan masalah yang dapat diambil sebagai berikut : Bagaimana membuat aplikasi berbasis Multimedia untuk promosi pada Endah Salon yang bersifat interaktif ?

C. Batasan Masalah

Dilihat dari ruang lingkupnya, multimedia mempunyai pengertian yang sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada maka penulis membatasi permasalahannya yaitu meliputi informasi pada Endah Salon yang akan dilengkapi database untuk update informasi. Dan software-software yang digunakan seperti Adobe Photoshop CS4, Adobe Audition 3.0, Swish Max, Adobe Flash CS3

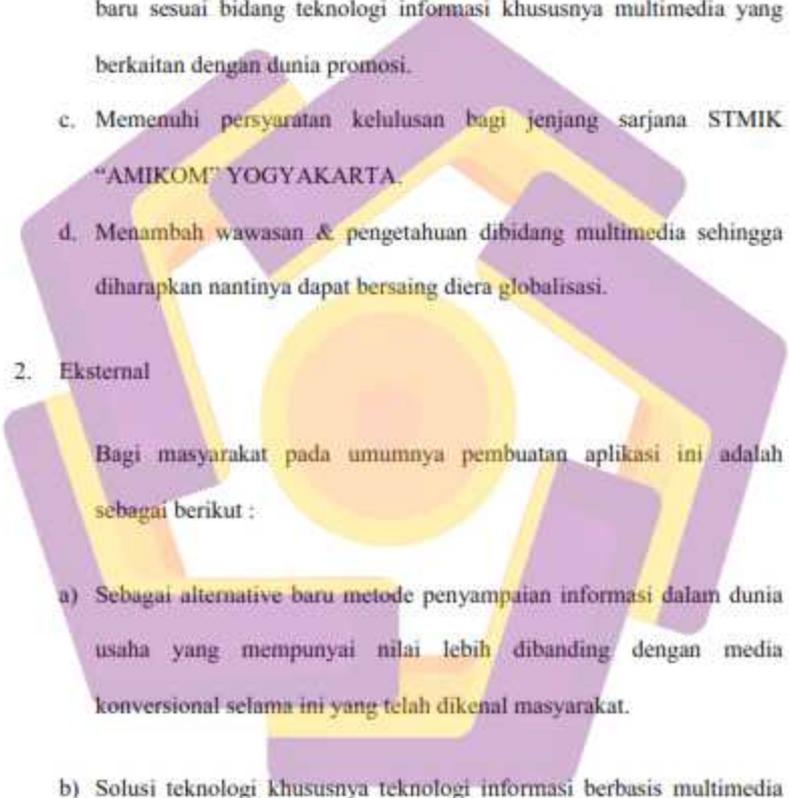
D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai persyaratan kelulusan dari "STMIK AMIKOM" YOGYAKARTA dengan topik Aplikasi dan Perancangan Multimedia, selain itu agar lebih mudah mengembangkan diri dalam pengembangan multimedia.

Adapun tujuannya sebagai berikut :

1 Internal

Internal yang dimaksud adalah penulis, adapun maksud dan tujuannya sebagai berikut :

- 
- a. Menampilkan ilmu-ilmu dan teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata, secara praktik guna membantu mendukung kemampuan diri dalam penerapan ilmu didunia nyata.
 - b. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai bidang teknologi informasi khususnya multimedia yang berkaitan dengan dunia promosi.
 - c. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang sarjana STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
 - d. Menambah wawasan & pengetahuan dibidang multimedia sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

2. Eksternal

Bagi masyarakat pada umumnya pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a) Sebagai alternative baru metode penyampaian informasi dalam dunia usaha yang mempunyai nilai lebih dibanding dengan media konvensional selama ini yang telah dikenal masyarakat.
- b) Solusi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang ditujukan kepada masyarakat.

- c) Untuk menginformasikan dan mempromosikan lebih detail tentang Endah Salon.

E. Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data sebagian sumber untuk menyusun laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Interview

metode untuk mendapatkan data dengan wawancara langsung dengan pihak –pihak yang terkait dengan objek penelitian.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung kelokasi objek penelitian oleh peneliti.

3. Metode kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang bersumber pada literature buku atau website yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

E. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian – bagian yang saling berhubungan sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk mengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah :

Bab I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

Bab II DASAR TEORI

Pada bab ini membahas tentang system secara umum yang meliputi pengertian multimedia, elemen - elemen multimedia, sejarah dan pengembangan aplikasi multimedia, merancang konsep aplikasi multimedia serta aplikasi yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

Bab III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini menjelaskan sejarah terbentuknya “Endah Salon” dan segala sesuatu yang berhubungan dengan “Endah Salon”.

Bab IV Analisis Sistem Multimedia

Pada bab ini membahas tentang analisis system, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

Bab V Perancangan dan Implementasi Sistem Multimedia

Pada bab ini akan menguraikan tentang perancangan teknik dasar dan desain aplikasi interaktif multimedia, memproduksi system, melakukan tes pemakai serta menggunakan aplikasi interaktif multimedia.

Bab VI Penutup

Pada bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN