

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi dengan kemajuan teknologi yang pesat seperti saat ini Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, gambar dan video. M.Suyanto (2005:17). Kelebihan multimedia adalah dapat memperbesar persentase dan mempercepat untuk mengingat informasi, karena merupakan gabungan pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *computer technology research* (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang didengar dan dilihat dan 80% dari yang di dengar, dilihat dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif dan dapat menjadi alat yang ampuh untuk promosi kepada klien serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan atau institusi dibidang promosi.

PT.SIMPANG MEDIA TELEVISI adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang industri pertelevisian lokal dengan acara yang disukai masyarakat daerah Pati. PT.SIMPANG MEDIA TELEVISI ini sendiri sudah memiliki banyak acara yang sudah tayang di kota sekitar pati karena sudah dari sejak tahun 2011 berdiri. Banyak program yang sudah tiyangkan oleh TV simpang lima pati sehingga nama Simpang5tv sudah akrab ditelinga masyarakat kota pati.

Berdasarkan alasan ini yang juga diperkuat dengan data di lapangan penulis menelurkan sebuah ide yang akan diimplementasikan dalam sebuah media promosi penunjang yang bertujuan membantu dalam sebuah proses promosi yang memiliki daya saing dan nilai jual yang layak dan menyesuaikan kebutuhan klien adalah salah satu strategi promosi yang sampai saat ini masih dicari solusinya (brosur, spanduk, iklan televise) sebagai media informasi. Namun dari berbagai bidang tersebut belum ada media informasi dibidang multimedia yang menyajikan informasi mengenai Simpang5tv dalam sajian media promosi interaktif berbasis multimedia menggunakan flash merupakan bagian dari Multimedia yang mampu menyajikan informasi.

Dikarenakan hal ini penulis berencana membuat sebuah aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media promosi dan sarana untuk promosi kepada klien. Media promosi mobile yang mudah dibawa kemana-kemana dan tepat guna dalam pengaplikasiannya. Karena pada media promosi ini penulis nantinya juga akan menambahkan keunggulan dari segi pelayanannya yang ramah juga dapat membantu promosikan Simpang5tv kepada klien. Dengan alasan diatas maka dari itu penulis berinisiatif untuk mengimplementasikan ilmu yang penulis dapatkan semaksimal mungkin untuk membuat aplikasi di bidang multimedia dengan judul "Analisis dan Perancangan Media Promosi Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi PT.SIMPANG LIMA MEDIA TELEVISI". Sebagai media informasi untuk promosi agar menarik minat klien yang akan memasang iklan di Simpang5TV.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah dengan Analisis dan perancangan Media Promosi Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi PT. Simpang Lima Media Televisi dan bagaimana membuat Media Promosi dengan menggunakan Adobe Flash?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing-masing dalam bidang yang berbeda. Fokus pembahasan akan dibatasi ruang lingkungnya. Adapun batasan-batasan masalahnya adalah :

1. Aplikasi yang dibangun berbentuk Media Promosi Interaktif .
2. Aplikasi diterapkan pada media desktop.
3. Aplikasi berupa media presentasi digital.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi tersebut terdiri dari: Adobe Flash, Adobe Premier, Adobe soundbooth, Adobe Corel Draw X5, Windows 7.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah dapat disimpulkan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Membuat Media Promosi Interaktif Berbasis Multimedia yang mampu memberikan trobosan baru pada bidang promosi.

2. Sebagai prasyarat kelulusan studi Strata Satu Jurusan Sistem Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana.
3. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Penyusun skripsi ini diharapkan oleh penulis dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Simpang5tv

Dengan disusunnya Skripsi ini diharapkan aplikasi bisa diimplementasikan sebagai salah satu media promosi di Simpang5tv Pati, khususnya untuk menguatkan media promosi dan memperbaharui info seputar Simpang5tv pada klien.

2. Bagi Penulis

Dengan penyusunan Skripsi ini diharapkan penulis bisa menerapkan ilmu yang didapatkan selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta khususnya pada bidang keilmuan multimedia. Dan juga memanfaatkan unsur-unsur yang ada didalam multimedia itu sendiri.

3. Bagi Pembaca

Berdasarkan penyusunan prasyarat kelulusan studi Strata Satu Jurusan Sistem Informatika ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi dan bahan pembandingan bagi mahasiswa dan

mahasiswi STMIK Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat aplikasi multimedia yang berbasis flash dan video profil .

1.6 Metode Penelitian

Dalam pencapaian tujuan, diperlukan data-data pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang akan dihasilkan. Untuk itu, dalam pencarian dan pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode antara lain sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui wawancara, pengamatan dan kajian kepustakaan. Berikut pembagiannya :

1. Metode Wawancara (Interview)

Metode ini dilakukan dengan cara penulis melakukan wawancara langsung terhadap pihak dari PT.SIMPANG LIMAS MEDIA untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penyusunan Skripsi.

2. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan atau observasi terhadap objek yang diteliti yaitu Simpang5tv untuk mendapatkan informasi lain yang tidak didapat dari metode wawancara.

3. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan mempelajari teori-teori yang diperoleh dari buku-buku, modul kuliah dan makalah-makalah yang telah ada sebagai referensi dan bahan pembanding untuk penyusunan tugas akhir serta contoh aplikasi dari berbagai media serupa berbasis flash yang dijadikan sebagai tambahan referensi bagi penulis.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih terarah pada inti permasalahan dan tujuannya maka dibuat dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah perancangan inovasi baru di Simpang5tv, perumusan masalah yang akan dibuat diaplikasi, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, metode penelitian dalam

penyusunan Skripsi, dan sistematika penulisan Skripsi serta susunan jadwal kegiatan penyusunan Skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar-dasar teori konsep aplikasi pada media promosi yang akan penulis buat dimulai dari konsep dasar informasi, dan konsep dasar tentang media-media yang digunakan sebagai sarana promosi. Juga dijelaskan tentang *software* yang akan digunakan.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN

Pada bab ini akan membahas tentang tinjauan umum, mengenai tentang objek yang digunakan yaitu tentang Simpang5tv. Hasil analisis yang meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan. Serta perancangan desain. Selain itu akan diuraikan cara pemasaran dan manajemen yang ada didalam Simpang5tv.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan mulai membahas pembuatan aplikasi media promosi Simpang5tv pada Bagian Laporan. Dimulai dari analisis kebutuhan klein yang ingin memasng iklan, dan perancangan aplikasi yang dibuat serta pengimplementasian multimedia lainnya yang berbasis flash.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini dikemukakan secara singkat kesimpulan, mencakup jawaban yang diperoleh dari interpretasi data yang merupakan jawaban terhadap permasalahan penelitian, nilai lebih dan kelemahan dari penerapan solusi yang telah dilakukan. Berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis, pengumpulan data dan hasil dari pembuatan media aplikasi yang dikerjakan, serta bagian penutup.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat tentang kajian pustaka yang dijadikan acuan dalam penelitian yaitu semua sumber yang dikutip baik dari buku-buku, modul-modul, makalah-makalah, jurnal serta internet dan berfungsi sebagai langkah referensi maupun panduan dalam pembuatan Skripsi.