

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dengan semakin berkembangnya manajemen informasi dan semakin memasyarakatnya pemanfaatan teknologi komputer diberbagai bidang kehidupan semakin meningkat pula permasalahan yang muncul, untuk itu guna menjawab tuntutan zaman diperlukan media yang tepat. Adapun permasalahan dapat berupa kendala dalam menyerap dan menguasai teknologi baru ataupun kendala yang memang terjadi dalam pemanfaatan manajemen informasi sudah hampir tercapai.

Musik adalah salah satu hal yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Musik juga dapat memberikan inspirasi bagi manusia untuk melakukan banyak hal. Royal Studio merupakan salah satu manajemen yang bergerak dibidang permusikan. Studio Royal mempermudah bagi para pemusik untuk menyalurkan bakatnya dibidang musik. StudioRoyal ini juga menyediakan wadah penyampaian sebuah papan informasi yang berukuran besar, dimana informasi terdapat beberapa macam informasi seperti akan adanya sebuah event atau penjualan berbagai macam alat-alat musik.

Studio Royal ini juga menyewakan alat-alat musik untuk semua event, Maka dari itu Studio Royal ini sangat menghargai dari berbagai macam suatu informasi yang ingin disampaikan kepada semua musikus. Selama penyampaian informasi dan promosi yang dilakukan secara manual maka para musikus pun hanya

memandang sebelah mata. Hal ini beralasan Studio tersebut hanya biasa saja tanpa adanya kelebihan atau keunggulan dan juga sebagian besar musikus membutuhkan sesuatu yang lain dari pada yang lain. Kalau saja musikus hanya menganggap angin lalu maka Studio Musik Royal tidak akan bisa bersaing dengan Studio Musik lainnya yang sudah ternama.

Berdasarkan paparan mengenai begitu pentingnya kekuatan peranan aplikasi multimedia didunia permusikan, inilah yang mendorong penulis perlu mengangkat permasalahan ini untuk dituangkan dalam tugas akhir.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari uraian Latar Belakang Masalah diatas maka rumusan masalah yang dapat penulis rumuskan adalah : Sampai sekarang Studio Royal dalam penyebaran informasi masih dalam bentuk selebaran kertas, dan stiker.

### **1.3. Batasan Masalah**

Dari latar belakang masalah serta rumusan masalah diatas, agar hasilnya lebih berfokus maka permasalahan yang ada dibatasi pada bagaimana membangun aplikasi multimedia yang berupa CD interaktif sebagai media penyampaian informasi produk dan pesan persuasif guna menciptakan Brand image.

Dalam pembuatan aplikasi multimedia berupa CD interaktif digunakan software-software yang telah dipelajari, software yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini adalah Adobe Photoshop, Macromedia Director MX 2004, Macromedia Flash.

## 1.4. Tujuan Dan Manfaat

### 1.4.1. Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dan diperoleh dalam penyusunan TUGAS AKHIR adalah :

- a. Menyediakan metode penyampaian aplikasi baru dalam bentuk CD interaktif .
- b. Mengetahui seberapa penting teknologi multimedia berpengaruh dan berdampak terhadap penerapan teknologi sebagai sarana atau media informasi.

### 1.4.2. Manfaat

Adapun manfaat yang hendak dicapai dan diperoleh dalam penyusunan TUGAS AKHIR adalah :

- a. Secara ilmiah penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pemikiran bagi pengembangan manajemen informasi pada umumnya dan aplikasi multimedia khususnya, serta menjadi bahan rujukan dalam penelitian berikutnya.
- b. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi pembaca dalam menerapkan aplikasi multimedia sebagai sarana atau media informasi dan promosi.

- c. Secara akademik diharapkan sebagai sarana pendidikan dan promosi dalam memperkenalkan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA sebagai Institut pendidikan yang mampu mencetak professional-profesional muda khususnya dibidang multimedia.
- d. Studio Royal sebagai sarana penyampaian informasi dalam mempromosikan event, sebagai tempat penyampaian dan penjualan alat-alat musik sehingga konsumen atau musikus dapat mengetahui secara detail produk apa yang diinformasikan di Studio Royal.

### **1.5. Metode Penelitian**

Untuk mendukung keakuratan informasi yang ada dalam pembahasan diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studio dalam mempelajari bidang multimedia maka penulis menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut :

#### **1.5.1. Metode Wawancara (Interview)**

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan proses tanya jawab secara langsung dengan pihak yang terkait dengan obyek penelitian.

#### **1.5.2. Metode Studi Pustaka**

Yaitu metode pengumpulan data yang menggunakan pustaka-pustaka dan sumber-sumber lainnya yang berhubungan dengan penelitian yang



berguna sebagai referensi atau sebagai bahan pembanding untuk memperoleh teori dan kaidah yang mendasari penulis.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan disajikan dalam lima bab.

Uraian masing – masing bab adalah sebagai berikut :

### \* BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perkembangan teknologi saat ini khususnya dalam bidang teknologi informasi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

### \* BAB II DASAR TEORI

Bab ini membahas tentang pengertian Multimedia, pergerakan konsep penyusunan naskah dan konsep dasar, landasan teori yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir, sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini.

### \* BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan tentang gambaran sejarah, lokasi dan informasi-informasi yang berkaitan dengan Studio Musik Royal.

#### \* BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan aplikasi multimedia dan termasuk didalamnya penjelasan tentang komponen-komponen yang digunakan untuk mengoperasikan aplikasi multimedia tersebut. Bab ini memuat tentang kesimpulan dari aplikasi multimedia yang sudah jadi serta saran - saran bagi pengembangan aplikasi tersebut.

#### \* BAB V PENUTUP

Bab ini memuat tentang kesimpulan dari aplikasi multimedia yang sudah selesai dibuat, serta saran - saran bagi pengembangan aplikasi tersebut.

### 1.7. Jadwal Kegiatan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mempunyai rencana kegiatan yang nantinya akan dilaksanakan secepat mungkin.

Berikut ini tabel rencana kegiatannya :

No.	Kegiatan	2007			
		Januari	Februari	Maret	April
1	Survey	✓			
2	Pengumpulan Data	✓	✓		
3	Desain system		✓	✓	
4	Pembuatan aplikasi		✓	✓	
5	Penyusunan laporan			✓	✓
6	Uji coba aplikasi				✓

**Tabel 1.1 Tabel Jadwal Kegiatan**