

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan terus berkembangnya Teknologi Informasi, maka semakin banyak cara dan bentuk dalam menyajikan informasi, namun sebagian informasi kurang dimengerti karena bentuk dan proses penyajian kurang menarik.

Dewasa ini masyarakat cenderung untuk mendapatkan informasi secara tepat, cepat dan akurat. Aplikasi multimedia interaktif dapat dijadikan media informasi sekaligus promosi produk-produk unggulan perusahaan kepada konsumen. Aplikasi multimedia interaktif menjadi salah satu keunggulan dari suatu perusahaan kepada para konsumen. Dengan aplikasi multimedia interaktif, para konsumen dapat dengan mudah memperoleh informasi yang mereka butuhkan.

Sebagai sebuah grup musik yang menjadi pelopor hadirnya grup musik unik di Yogyakarta melalui karya-karya dan prestasi-prestasi yang pernah dihasilkannya. Dalam mempromosikan KornChonk Chaos masih membutuhkan dukungan untuk memajukan musik tradisional keras atau yang mereka beri nama “*Chonk Melodic (Keroncong Melodic)*” dengan menggunakan pemasangan iklan di media massa, pamflet, brosur, dan website oleh karena itu kami membuat **“APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA GRUP MUSIK KORNCHONK CHAOS YOGYAKARTA”**. Diharapkan dengan adanya aplikasi multimedia ini dapat

meningkatkan publikasi kepada masyarakat luas agar dapat serta lebih meningkatkan citra grup musik KornChonk Chaos baik di dalam negeri maupun di luar negeri.

## **1.2 Perumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penyusun merumuskan masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Sarana dan media promosi Grup Musik KornChonk Chaos masih kurang optimal.
- 1.2.2 “Bagaimana pemanfaatan dan penggunaan aplikasi multimedia interaktif dalam profil perusahaan yang dijadikan sebagai sarana promosi dan media informasi yang efektif dan menarik?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, penyusun membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu bagaimana membangun suatu aplikasi multimedia dalam pembuatan Company Profile (profil perusahaan) grup musik KornChonk Chaos. Informasi

yang disampaikan antara lain adalah gambaran grup musik Kornchonk chaos ini, sejarah berdirinya, struktur organisasi dan jenis musiknya. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini antara lain : Adobe Photoshop cs, Cool Edit Pro 2.0, Macromedia Flash MX 2004, dan perangkat lunak pendukung lainnya, sebagai hasil akhirnya berupa aplikasi multimedia interaktif.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan profil perusahaan yang mengambil objek pada grup musik KornChonk Chaos dengan aplikasi multimedia interaktif adalah :

##### **1.4.1 Tujuan Khusus**

- 1). Diajukan guna melengkapi Kurikulum Akademik sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Diploma III pada STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA.
- 2). Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA.

### 1.4.2 Tujuan Umum

- 1). Pemanfaatan aplikasi multimedia sebagai salah satu sarana dalam memberikan informasi tentang profil perusahaan, karya-karya yang dihasilkan dan keunggulan dari grup musik KornChonk Chaos.
- 2). Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia kepada masyarakat.
- 3). Meningkatkan dan memperkuat identitas grup musik KornChonk Chaos yang hadir dengan keunikan dari para personilnya dengan tetap mempertahankan ciri khas musik mereka dikancah industri musik nasional.
- 4). Peningkatan kinerja dalam penyampaian informasi

## 1.5 Metode Pengumpulan data

### 1.5.1 wawancara (*Interview*)

Melakukan wawancara dengan bertatap muka langsung dengan sumber informasi yaitu para personil Grup Musik KornChonk Chaos untuk mengajukan pertanyaan- pertanyaan secara lisan.

### 1.5.2 Observasi (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap obyek penelitian, sebagai berikut:

1) Kearsipan (*Documentation*)

Pengumpulan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisa.

2) Kepustakaan (*Library*)

Menggunakan pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai bahan pembanding.

### 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan akan disajikan dalam 5 (lima) BAB, yang masing-masing BAB adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, lingkup kegiatan, rencana penelitian, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan.

## **BAB II DASAR TEORI**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pengertian multimedia serta dasar teori atau landasan teori yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini.

## **BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini akan menguraikan gambaran singkat tentang grup musik KornConk Chaos.

## **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang cara pembuatan aplikasi multimedia mulai dari mendefinisikan masalah, perancangan konsep, perancangan isi, penulisan naskah, perancangan grafik, memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, penggunaan sistem aplikasi, dan memelihara sistem.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari sistem yang telah dibuat serta saran untuk kesempurnaan system.