

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi multimedia merupakan suatu era baru dalam dunia informasi modern yang telah berkembang pesat beberapa tahun terakhir. Dengan lahirnya era teknologi ini, produsen industri komputer tampaknya mendapatkan “angin segar” dengan lesunya permintaan *hardware* komputer oleh masyarakat, karena multimedia telah membangkitkan citra baru teknologi komputer.

Multimedia adalah suatu hal yang paling unggul dan paling trend di dunia komputer saat ini. Dengan adanya multimedia, suatu perangkat lunak mampu menangani berbagai macam hiburan. Dengan multimedia semua dapat dilakukan dengan satu perangkat lunak komputer, pemakai dapat melihat gambar 3D, foto bergerak, video, animasi, mendengarkan suara stereo, dan perekaman suara atau musik. Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi.¹

1. Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S. Kom., MM. *Percanaan & Pembangunan Sistem Informasi* hal 51

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). Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.² Maka multimedia sangat efektif menjadi tool yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.

Aplikasi multimedia memang belum sepenuhnya diterapkan oleh beberapa perusahaan di negara kita, sebagian perusahaan masih mempertahankan media cetak atau suara untuk melakukan media promosi. Diharapkan dengan media promosi tersebut perusahaan dapat meningkatkan keunggulannya. Cara lain untuk melakukan promosi yaitu menggunakan media televisi, salah satu keuntungan periklanan televisi adalah kemampuannya dalam membangun citra. Iklan televisi mempunyai cakupan, jangkauan, dan repetisi yang tinggi. Iklan televisi dapat menampilkan pesan multimedia (suara, gambar dan animasi) yang dapat mempertajam pesan.

Aplikasi multimedia ini akan dicoba diterapkan pada PT Graha Citra Amanusa, yaitu sebuah perusahaan yang bergerak dibidang pengembang, jasa konstruksi, perencanaan supervisi, management konstruksi dan perdagangan

² M. Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, hal 23

umum. Dalam pemasaran atau promosi penjualan kepada masyarakat luas masih mengandalkan dari media cetak.

Untuk mendukung suksesnya program tersebut, perlu adanya sebuah publikasi kepada masyarakat dan instansi terkait dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai kinerja dan keberhasilan dalam bidang kerjanya, yang dikemas dalam bentuk paket multimedia interaktif dalam bentuk CD-Rom.

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Dari beberapa uraian latar belakang masalah diatas penulis tertarik untuk mengangkat topik permasalahan tersebut dalam penyusunan skripsi ini dengan judul **“APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA PT. GRAHA CITRA AMANUSA DI YOGYAKARTA”**.

B. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah itu tersebut dapat ditarik permasalahan yaitu, Bagaimana aplikasi multimedia yang dapat mewakili perusahaan Pada PT. Graha Citra Amanusa dalam penyampaian informasi dan promosi bagi pengunjung,serta dalam suatu pameran?

C. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk penyampaian informasi mengenai profil dari PT. Graha Citra Amanusa yang meliputi sejarah, visi, misi, lokasi serta Sistem (aplikasi) multimedia ini sebagai media pelengkap penyampaian informasi pada PT. Graha Citra Amanusa.

Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini penulis menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu: Macromedia Flas MX 2004, Adobe Photoshop 7.0, Adobe Audition 2.0:

D. Maksud dan Tujuan

1. Maksud

Maksud dari tujuan ini adalah, membuat atau menciptakan sistem informasi perusahaan dengan menggunakan media komputer yang berbasis multimedia. Karena sistem informasi berbasis multimedia memiliki keunggulan dapat menarik indera dan minat, menggabungkan unsur teks, gambar, suara, animasi, dan video dan dikemas secara interaktif.

2. Tujuan

Tujuan dari penelitian di PT. Graha Citra Amanusa diharapkan dapat:

1. Mempublikasikan kepada masyarakat dan instansi terkait mengenai Visi dan Misi perusahaan serta kinerja dan keberhasilannya.
2. Memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan. Multimedia dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni dalam penyajiannya.

E. Data Yang Dibutuhkan

1. Data Umum

Yaitu data mengenai gambaran umum perusahaan yang meliputi:

- a. Sejarah berdirinya perusahaan.
- b. Lokasi perusahaan.
- c. Struktur organisasi perusahaan.
- d. Visi dan Misi perusahaan.
- e. Bidang usaha perusahaan

2. Data Khusus

Yaitu data yang dibutuhkan sesuai dengan topik pembahasan tulisan meliputi:

- a. Artikel tentang sejarah perusahaan.
- b. Data berupa gambar (foto), audio visual.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

1. Metode Obserfasi

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini Pustaka dengan pokok masalah yang diambil selain itu digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam menelaah dan menganalisa kenyataan yang ada pada objek.

2. Metode Wawancara

Mengadakan Tanya jawab langsung kepada PT. Graha Citra Amanusa, yang berlandaskan pada tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk mendapatkan data yang lengkap.

3. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

4. Dokumentasi

Mengambil foto-foto atau gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program tugas akhir ini.

G. Sistematika Penulisan Laporan

Tugas akhir ini akan disusun secara sistematis kedalam bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan.

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, alasan penulisan judul, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode-metode penelitian yang digunakan dan juga sistematika penulisan.

BAB II: Landasan teori.

Pada bab ini akan diuraikan landasan teori dan perangkat lunak (software) yang mendukung multimedia.

BAB III: Gambaran Umum Perusahaan.

Pada bab ini akan diuraikan tentang sejarah berdirinya PT. Graha Citra Amanusa, lokasi, struktur organisasi, manajemen umum, visi dan misi dari perusahaan.

BAB IV: Pembahasan.

Pada bab ini akan dibahas tentang pengaplikasian multimedia interaktif untuk membantu memberikan atau mengenalkan hasil produksi dari perusahaan pada masyarakat.

BAB V: Penutup

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran atas sistem yang sekarang.

- Daftar Pustaka
- Lampiran



H. Jadwal Kegiatan

secara garis besar pekerjaan perancangan “APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA PT. GRAHA CITRA AMANUSA DI YOGYAKARTA“. Terdiri dari tahap-tahap sebagai berikut:

Tabel 1.1. Tabel Rencana Kegiatan

Kegiatan	Tahun 2007											
	Agustus				September				Oktober			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Penelitian	■											
Latar belakang		■	■									
Tujuan umum			■	■								
Perancangan Aplikasi					■	■	■	■	■			
Penyusunan laporan									■	■	■	■