

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat telah membawa perubahan yang sangat mendasar pada pola pikir manusia sehingga terbentuk sebuah dunia baru, interaksi baru, dan sebuah jaringan bisnis tanpa batas yaitu era globalisasi. Pada era ini sebuah perusahaan maupun Usaha Kecil Menengah (UKM) dituntut untuk lebih inovatif dalam penyajian informasi maupun strategi pemasaran sehingga mampu menyebabkan konsumen melakukan pembelian produk yang ditawarkan lewat pemasaran. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia bisa memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Rumah Makan “HW” (Hawe) Klaten sebelum menggunakan media Iklan TV masih menggunakan promosi yang bersifat manual. Promosi dilakukan dengan media brosur sebagai media untuk memasarkan menu makanan Rumah Makan “HW” (Hawe) Klaten khususnya menu makanan khas Klaten yaitu Sego Wiwit.

Rumah Makan “HW” (Hawe) Klaten diharapkan menjadi lebih dikenal masyarakat setelah menggunakan media iklan TV. Keunggulan bersaing Rumah Makan “HW” (Hawe) Klaten sesungguhnya adalah

keunggulan komunikasi. Rumah Makan “HW” (Hawe) Klaten harus mempertajam pesan agar masuk ke dalam pikiran konsumen. Media iklan TV dapat membantu mempertajam pesan tersebut karena kelebihanannya adalah menarik indera dan minat dan merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Rumah Makan “HW” (Hawe) Klaten diharapkan dapat unggul dalam bersaing dengan menggunakan media iklan TV. Dari Latar Belakang Masalah, maka penulis mengambil judul “Pembuatan Iklan TV Rumah Makan “HW” (Hawe) Klaten”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

“Bagaimana membuat iklan TV yang dapat mendukung promosi pada Rumah Makan “HW” (Hawe) Klaten?”

1.3. Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya waktu pengerjaan dan banyaknya permasalahan serta kendala-kendala yang dihadapi dalam Rumah Makan “HW” (Hawe) Klaten, maka perlu dibatasi pokok permasalahan. Disini dijelaskan ruang lingkup yang kecil dari pendesainan multimedia tersebut, yang dapat memfokuskan pengenalan dan pembahasan tentang rumah makan tersebut.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan tugas akhir ini adalah:

1. Mengembangkan dan membuka wawasan pengetahuan di bidang teknologi multimedia periklanan media TV,
2. Membantu mempromosikan produk sego wiwit sebagai menu utama Rumah Makan “HW” (Hawe) Klaten.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penyusunan tugas akhir dan perancangan aplikasi antara lain adalah:

1. Menambah wawasan pengetahuan di luar akademis yang berhubungan dengan program studi yang dipilih,
2. Membantu dan memberikan kemudahan bagi Rumah Makan “HW” (Hawe) Klaten dalam promosinya sehingga lebih menarik dan dapat diterima oleh masyarakat dengan cepat dan mudah,
3. Menambah pengalaman dan keterampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja,
4. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh lebih akurat dan mampu menyajikan informasi dengan lengkap maka digunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Wawancara (interview)

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung terhadap bagian yang terkait dengan penelitian tugas akhir. Metode ini untuk mengumpulkan data tentang profil pemilik, latar belakang, visi dan misi, dan sejarah berdirinya Rumah Makan “HW” (Hawe) Klaten, dan Usaha Kecil Menengah (UKM) yang tergabung di dalamnya,

2. Metode Observasi

Yaitu Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Metode ini untuk mengumpulkan data tentang inventaris Usaha Kecil Menengah (UKM) yang tergabung dalam Rumah Makan “HW” (Hawe) Klaten,

3. Metode Studi Pustaka

Yaitu menggunakan pustaka-pustaka yang ada digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan perbandingan. Metode ini untuk mengambil data tentang landasan teori yang digunakan.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam lima bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metologi pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, komponen-komponen multimedia, langkah-langkah mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia, teknik penyajian multimedia, dan *hardware/software* yang diperlukan.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang data-data yang terkumpul dari objek penelitian di Rumah Makan “HW” (Hawe) Klaten, dan analisis dari pemakaian aplikasi multimedia iklan TV terhadap Rumah Makan “HW” (Hawe) Klaten.

BAB IV. PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang pembahasan dari aplikasi yaitu mengenai merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, dan penggunaan sistem.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis tugas akhir yang akan datang.



