

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang begitu pesat turut membantu manusia dalam segala aktivitas kehidupan sehari-hari. Teknologi yang berkembang begitu pesat adalah teknologi dalam bidang informasi khususnya teknologi informasi yang berbasis multimedia, karena multimedia mempunyai peran yang sangat penting untuk bersaing dan untuk meningkatkan dan mendorong kinerja masyarakat dalam berbagai bidang konsekuensi logis dan teknologi yang unggul adalah kemajuan suatu bidang usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya pengolah dan pelengkap infrastruktur, untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang dari pada usaha yang dilakukan dengan menggunakan metode-metode yang ada. Maka teknologi multimedia menjadi alat yang ampuh untuk meraih keunggulan dalam bersaing di segala bidang.

Dewasa ini, aplikasi multimedia dapat digunakan sebagai alat persaingan dan alat publikasi. Aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan audio, gambar, animasi dan video, yang mudah di mengerti siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri

diharapkan dapat memberikan informasi secara tepat dan menarik sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Dalam perkembangannya teknologi informasi yang begitu pesat, banyak perusahaan dalam memperkenalkan perusahaannya menggunakan teknologi multimedia untuk memperkenalkan perusahaannya, salah satunya Anton keramik kasongan yang bergelut dalam bidang usaha kerajinan gerabah, yang dalam memperkenalkan hasil produksinya menggunakan fasilitas multimedia, berusaha untuk terus maju dengan berbagai strategi pemasarannya antara lain promosi dan publikasi untuk memberikan informasi memperkenalkan kerajinan gerabah bagi para konsumen. Namun Anton keramik belum tersedia media informasi dan promosi yang berbasis multimedia. Untuk itu maka penulis merencanakan membuat desain ***“Company Profile Berbasis Multimedia Sebagai Media Informasi dan Promosi Anton Keramik Kasongan”***.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diperlukan sebuah sistem tambahan yang lebih efektif dan efisien yang dapat memberikan solusi masalah tersebut, sehingga penulis menyimpulkan pokok permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana membangun *company promotion* yang berbasis multimedia sehingga mampu mendukung dalam penyampaian informasi yang berkualitas sehingga mampu menarik para pembeli untuk menggunakan dan membeli produk kerajinan gerabah.

## B. Batasan masalah

Rumusan masalah yang ada dan agar hasilnya lebih terfokus, maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia sebagai sarana informasi Anton Kramik yang meliputi sejarah, visi&misi, hasil produksi, kegiatan produksi, peta lokasi yang berkaitan dengan informasi yang akan disajikan. Tampilan sangat dibutuhkan untuk menyajikan informasi, untuk itu dibutuhkan software-software pengolah gambar, teks, audi, video dan animasi.

*Company promotion* dibuat menggunakan Adobe Photoshop CS sebagai design gambar, Macromedia Director sebagai pembuat animasi dan Cool Edit Pro sebagai out put audio, sedangkan Sothink glanda sebagai pembuat tombol animasi.

## C. Tujuan Penelitian

Usaha untuk menunjang proses penguasaan ilmu yang diberikan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta dan untuk mempraktekan teori penulis yang diterima, sehingga diharapkan dapat diterapkan dalam dunia kerja. Adapun tujuan dan manfaat yang hendak penulis peroleh dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

### 1. *Internal*

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan untuk memperoleh gelar Ahli Madya bagi jenjang Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatia dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam apikasi nyata secara praktik guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu ke dunia nyata.

- c. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang aplikasi multimedia.
- d. Mengetahui seberapa jauh teknologi multimedial berpengaruh dan berdampak terhadap penerapan teknologi sebagai sarana informasi.

## 2. *Eksternal*

Bagi masyarakat atau kalangan pendidikan pada umumnya tentang dibuatnya bahasan ini dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. sosialisasi teknologi multimedia pada semua pihak yang ada pada masyarakat.
- b. memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan penyajian informasi melalui multimedia dalam bentuk company profile khususnya Anton keramik kasongan.
- c. penerapan teknologi multimedia dalam dunia bisnis.

## E. Metode Pengumpulan Data

Dalam studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber penyusunan laporan menggunakan metode pengumpulan data yaitu:

### 1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan langsung diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis, dalam hal ini pengamatan dilakukan langsung pada Anton Kramik Kasongan.

## **2. Metode wawancara**

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan Responden adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan pada Anton Kramik kasongan.

## **3. Metode kepustakaan**

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca-baca buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak perusahaan yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang dibutuhkan.

## **4. Metode literatur**

Suatu metode pengumpulan data didapat dari informasi yang kami peroleh dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

# **F. Sistematika Penulisan**

## **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data sistematika penulisan.

## **BAB II. DASAR TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan, secara teoritis tentang konsep multimedia, juga tentang konsep-konsep analisis dan perancangan sistem.

### **BABI III. TINJAUAN UMUM**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai informasi mengenai lembaga yang diteliti.

### **BAB IV. ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI**

Pada bab ini, akan diuraikan analisis sistem, perancangan antar muka atau tampilan serta perancangan proses.

### **BAB V. PENUTUP**

Pada bab ini akan diterangkan mengenai saran dan kesimpulan tentang penelitian yang akan datang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

