

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia akan informasi semakin meningkat dari tahun ke tahun, peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi informasi atau sering disebut dengan IT dan salah satu bentuk teknologi informasi adalah multimedia.

Perkembangannya teknologi komputer yang demikian pesat, dapat mengatasi kesulitan-kesulitan dalam penyediaan informasi secara tepat dan aktual. Multimedia sebagai bagian dari sistem komputerisasi dapat memberikan informasi baik yang bersifat interaktif dan menampilkan suara, tulisan, gambar dan keterangan tentang informasi yang dibutuhkan masyarakat. Dengan keunggulan software-software yang ada, pihak pengelola menyajikan informasi yang lebih efektif dan efisien. Kecanggihan dari aplikasi multimedia ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tau seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut serta memudahkan untuk memahami informasi yang disampaikan.

Aplikasi software multimedia yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi yang dapat merespon dan yang menyediakan informasi yang dibutuhkan pengguna, selain itu pengguna juga dapat memilih jenis informasi yang diinginkan tanpa harus mencari ke mana-mana. Dalam hal ini yang mencakup kriteria di atas adalah CD Interaktif karena CD Interaktif dapat

digunakan sebagai media penyampaian informasi dengan tampilan yang bagus dan menarik.

Penyediaan pusat informasi yang disediakan harus benar-benar diperhatikan, sebab kemudahan dalam mendapatkan Informasi akan memberikan citra yang baik bagi produk, perusahaan, organisasi, atau hal lainnya, dalam hal ini adalah mobil-mobil produksi HONDA.

Banyak dari kalangan masyarakat masih kurang tahu seluk beluk dari mobil HONDA. Berhubungan dengan hal tersebut maka sebagai generasi yang bergelut dalam bidang informatika, penulis memberikan layanan informasi yang berbasis multimedia sebagai sarana Pengenalan Mobil Honda.

Uraian yang telah disebutkan di atas maka penyusun mengambil topik mengenai **CD interaktif pengenalan mobil Honda.**

## **1.2. Rumusan Masalah**

Sumber informasi saat ini merupakan suatu kebutuhan yang harus disediakan oleh setiap perusahaan terutama pada perusahaan HONDA, akan tetapi saat ini HONDA dalam penyampaian informasi (promosi) baru dilakukan dengan website. Dengan begitu para konsumen dalam mendapatkan informasi harus terkoneksi dengan internet, Sedangkan diketahui bahwa mayoritas komputer para konsumen saat ini belum terkoneksi dengan internet. Kekurangan ini menuntut adanya perubahan yang mengarah pada pengenalan Mobil Honda.

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengenal maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media bagi HONDA untuk menyampaikan informasi yang meliputi:

1. Bagaimanakah HONDA mengenalkan produk-produknya kepada konsumen dengan cepat dan tepat?
2. Bagaimanakah HONDA menggunakan CD Interaktif untuk menyampaikan informasi kepada konsumen ?

Pembuatan aplikasi multimedia ini software yang digunakan adalah Photoshop 7, Macromedia Flash MX, Cool Edit Pro 2.0. aplikasi yang digunakan berbasis multimedia periklanan yang bersifat interaktif.

### 1.4. TUJUAN DAN MANFAAT

Adapun maksud dan tujuandari pembuatan tugas akhir dan pembuatan aplikasi multimedia ini adalah :

- 1) TUJUAN
  - a. Mengembangkan dan menambah wawasan ilmu komputer khususnya di bidang aplikasi multimedia yang didapat di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - b. Memenuhi syarat kelulusan program Diploma III di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 2) MANFAAT

Sedangkan manfaatnya sendiri adalah mengembangkan penyampaian informasi (promosi) MOBIL HONDA dengan memanfaatkan aplikasi multimedia kepada konsumen.

### 1.5. Metode Pengambilan Data

Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk pembuatan laporan yang mana diharapkan mampu membantu dalam penyampaian data adalah sebagai berikut :

#### 1) Internet

Metode ini digunakan sebagai sarana pengambilan data yang dibutuhkan mengenai HONDA.

#### 2) Studi kepustakaan

Metode ini digunakan dengan cara mengambil bahan-bahan dari literatur, majalah panduan serta sumber lain yang berhubungan dengan Honda.

### 1.6. Sistematika Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematika ke dalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan ke dalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

## 1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

## 2. Bab II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan konsep dasar multimedia dan *software-software* yang digunakan.

## 3. Bab III Tinjauan Umum

Bab ini diuraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan

## 4. Bab IV Pembahasan

Bab ini membahas mengenai perancangan dan pembuatan CD Interaktif.

## 5. Bab V Penutup

Merupakan bab yang berisi kesimpulan dan saran.

### 1.7. Rencana Kegiatan

Jadwal kegiatan yang telah ditentukan diuraikan pada tabel 1.1.

**Tabel 1.1 Rencana kegiatan**

No	Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari			
		2008				2008				2008				2009			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menentukan judul dan Abstraksi																
2	Pengumpulan Data																
3	Persiapan dan penyusunan tugas akhir																
4	Desain dan pembuatan CD Interaktif																
5	Penyusunan laporan tugas akhir																