

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan cepat terutama dalam bidang informasi, turut membantu manusia dalam memasuki era baru “era informasi” yang artinya semakin disadari bahwa informasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Dalam era informasi apabila dilihat dari pemanfaatan ilmu teknologi, tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna. Untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang keunggulan dari suatu perusahaan atau badan usaha dilakukan dengan bijaksana dengan metode-metode yang dalam hal ini memanfaatkan salah satu kemajuan ilmu dan teknologi yaitu teknologi informasi.

Teknologi yang sekarang berkembang pesat saat ini akan mampu memberikan solusi informasi secara cepat dan akurat. Teknologi yang dimaksudkan adalah multimedia. Multimedia yang dimulai pada akhir tahun 1980-an dengan diperkenalkannya hipercard oleh apple pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak pada Audio Visual Connection AVC dan video adapter bagi PS/2 dan paling trend didunia 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.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Teknologi 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. Maka multimedia sangat efektif menjadi tool yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.

Optic Akur adalah usaha dagang yang menjual kacamata dari berbagai macam fungsi dan merek. Baik dari luar negeri maupun dalam negeri. Usaha yang memberikan pelayanan kepada PNS, TNI, POLRI, dan masyarakat umum. Maka untuk menunjang kelancaran usaha kami membuat aplikasi multimedia optic akur. Agar dikenal oleh masyarakat luas.

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat

membangkitkan minat pengunjung.

Aplikasi multimedia pada perusahaan memerlukan perencanaan yang tepat, jangan sampai tidak membawakan hasil, sehingga tujuan untuk meningkatkan keunggulan perusahaan tidak tercapai.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka penyusun tertarik untuk menjadikannya sebagai topik pembahasan dalam penulisan tugas akhir ini dengan mengambil judul “APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA OPTIK AKUR MAGELANG JATENG”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut dapat ditarik permasalahan yaitu, Bagaimana membuat aplikasi multimedia yang dapat mewakili informasi secara jelas tentang optik akur kepada masyarakat Magelang maupun kota-kota lainnya.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih akurat dan lebih mengena maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia. Untuk penyampaian informasi mengenai profil optik akur yang meliputi sejarah, lokasi serta kaca mata dari berbagai macam fungsi seperti untuk mata minus dengan berbagai macam merek dan bentuk/model.

Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini penulis menggunakan perangkat lunak (software) yaitu: Macromedia Director MX 2004, Adobe

Photoshop CS, Cool Edit Pro, Sothink Glanda.

1.4 Maksud dan Tujuan

1.4.1 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 unsure teks, gambar, suara, animasi, dan video dan dikemas secara interaktif.

1.4.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian Optic Akur diharapkan dapat :

1. Mempublikasikan kepada masyarakat luas mengenai gambaran umum Optic Akur.
2. Memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya hasil cetakan. Bisa dalam bentuk animasi dan simulasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data guna memperlancar jalannya proses penelitian, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara

langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara komunikasi langsung dengan responden untuk memberikan informasi yang benar-benar nyata tentang obyek penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas untuk mendapatkan landasan teori yang dapat dijadikan sebagai dasar dan pedoman yang dapat dipertanggungjawabkan dengan cara mempelajari serta membanding antara teoritis literature dengan studi lapangan mengenai hal yang sebenarnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan Tugas Akhir ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan tugas akhir ini menjadi 5 bab. Masing-masing diuraikan sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Sejarah dan perkembangan Aplikasi multimedia saat ini, prinsip

pembuatan software yang dipakai dalam pembuatan presentasi multimedia.

BAB III : TINJUAN UMUM

Menguraikan tentang sejarah singkat Optic Akur , informasi macam barang dan mereknya, serta pangsa pasar penjualan optic yang dituju seperti PNS, POLRI, TNI, serta bagaimana pelayanan yang baik terhadap konsumen.

Bab IV : PEMBAHASAN

Menguraikan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia dengan menggunakan perangkat-perangkat lunak yang diuraikan, pendefinisian masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, menguji sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

BAB V : PENUTUP

Meliputi kesimpulan dari semua penelitian dan saran bagi penulis berkaitan dengan hasil laporan yang isinya lebih membangun guna mengembangkan penelitian yang akan datang.

1.7 Lampiran

Bagian yang memuat keterangan/informasi tambahan seperti Script program, print out aplikasi dan surat keterangan penelitian dari instansi terkait.

1.8 Jadwal Penelitian

Jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

NO	Uraian Kegiatan	Jadwal Pelaksanaan															
		Agustus				September				Oktober				November			
		Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan																
2	Pengumpulan Data																
3	Perancangan																
4	Pembuatan																
5	Uji coba																
6	laporan																