

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah peranan media *computer* dengan berbagai *software* aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi. Informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola bisnis. Hampir semua pekerjaan dapat dibantu dengan teknologi yang diciptakan oleh manusia, sehingga manusia dapat mempunyai daya guna dan tepat guna yang mampu mendorong kemajuan suatu bidang atau usaha.

Salah satu kemajuan teknologi informasi adalah dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh: Aplikasi multimedia dapat digunakan untuk mempromosikan suatu instansi dengan meracik data-data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia dan menyimpannya di dalam suatu media seperti *Compact Disk (CD)*. Dimana data-data yang disusun dapat berupa text, gambar, animasi, bahkan dapat diperlengkap dengan suara. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia, penyajian informasi yang dihasilkan akan lebih mudah dipahami dan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

Java Accessories Computer & Cellular adalah suatu toko yang menjual alat-alat aksesoris komputer dan pulsa. *Java* merupakan toko aksesoris yang masih tergolong baru, banyak masyarakat luas yang belum mengenal lebih dalam tentang *Java*. Penyebaran informasinya dari mulut ke mulut ke mulut, brosur-brosur dan iklan singkat dalam media cetak dan elektronik. Keempat cara pemasaran di atas sudah memberikan hasil yang baik dalam penyampaian informasi tentang *Java* ke masyarakat. *Java* memerlukan terobosan yang baru dalam bidang pemasarannya. Multimedia sebagai sarana informasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh *Java* sebagai sarana pemasaran untuk

menambah jalur penyebaran informasi yang sebelumnya. Sehingga dimiliki perluasan sasaran dalam usaha penyampaian informasi tentang *Java*, salah satu contohnya adalah dengan cara *CD Interaktif* berbasis multimedia.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan dapat dilihat bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu :

Menyampaikan informasi dengan rekomendasi, membagikan brosur dan memberikan penjelasan-penjelasan secara manual yang kurang efektif dan kurang menarik perhatian, maka diperlukan suatu media informasi dalam bentuk CD berbasis multimedia komputer. Maka dalam hal ini rumusan masalah yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menginformasikan *Java Accesories Computer & Celluler* dengan memanfaatkan peranan teknologi multimedia penyajian informasi yang dihasilkan akan lebih mudah dipahami dan dapat diterima dengan baik dan jelas oleh masyarakat luas.
2. Pembuatan aplikasi multimedia dapat memancing pengguna layanan informasi untuk lebih ingin mengetahui mengenai *Java Accesories Computer & Celluler*.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam penelitian ini, memberlakukan penyempitan ruang lingkup masalah. Yaitu bagaimana memanfaatkan *software-software* multimedia yang telah dipelajari untuk membangun suatu aplikasi yang bersifat interaktif tentang *Java Accesories Computer & Celluler* dan dapat digunakan dengan kegunaan yang lebih spesifik. Dalam hal ini informasi tentang *Java Accesories Computer & Celluler* batasannya adalah : Sejarah, Visi dan Misi, fasilitas *Java Accesories Computer & Celluler*, pegawai dan Informasi tentang *Java Accesories Computer & Celluler* .

Adapun *software-software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini adalah :

1. Macromedia director MX 2004 : untuk mengedit data yang berbentuk database dan sebagai software terakhir pembuatan project.

2. 3D Max 7 : untuk pembuatan animasi intro pada project
3. Adobe Photoshop 7.0 : untuk mengedit foto dan pembuatan icon tombol
4. Adobe After Effect : untuk pembuatan image gerak
5. Cool Edit Pro 2.0 : sebagai audio dan rekaman suara
6. Microsoft Word : untuk menulis karya tulisnya

Hasil dari pembuatan aplikasi tersebut akan disimpan dalam suatu media penyimpan yaitu berupa *CD (Compact Disk)* aplikasi multimedia.

Bahasa yang digunakan untuk pembuatan *project* ini adalah menggunakan Bahasa Indonesia. Sasaran dari *project* ini adalah semua golongan atau semua umur dari anak-anak sampai orang tua. Cara pemasaran melalui media elektronik maupun media cetak.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma III (DIII) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1.4.2.1 Internal

- a. menerapkan ilmu pengetahuan dan teori selama mengikuti pendidikan di bangku kuliah kedalam aplikasi nyata secara praktek untuk mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- b. mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan teknologi informasi di bidang multimedia.
- c. Memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan tentang multimedia interaktif dalam memperkenalkan *Java Accessories Computer & Celluler*.

1.4.2.2 Eksternal

- a. sebagai alternatif baru dalam penyampaian suatu informasi yang berbasis multimedia sebagai metode pengenalan *Java Accessories Computer & Celluler*.
- b. sosialisasi teknologi informasi dalam bentuk aplikasi multimedia yang ditujukan terhadap masyarakat luas.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penyusun dalam pengumpulan data pada tugas akhir ini antara lain :

1.5.1 Observasi

Pengambilan data-data langsung pada lokasi *Java Accessories Computer & Celluler*. Seperti pengambilan gambar lokasi dengan camera.

1.5.2 Wawancara

Pengambilan data dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pada *Java Accessories Computer & Celluler*.

1.5.3 Kearsipan

Pengambilan data dengan cara mempelajari arsip-arsip atau dokumen-dokumen yang berhubungan dengan *Java Accessories Computer & Celluler*.

1.5.4 Studi Literatur

Pengambilan data dari buku-buku tentang *software* yang akan dipakai dengan maksud agar mendapat penjelasan yang lebih dalam mengolah *software-software*.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penulisan tugas akhir ini akan disusun secara sistimatis ke dalam V bab yang masing-masing bab akan dijelaskan secara garis besar sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

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

Bab II Landasan Teori

Menguraikan atau menjelaskan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini.

Bab III Tinjauan Umum

Sejarah singkat tentang *Java Accessories Computer & Celluler* dan sekilas mengenai *Java Accesories Computer & Celluler*.

Bab IV Pembahasan

Penjelasan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia sebagai tindak lanjut dari pengumpulan data-data yang bersangkutan.

Bab V Penutup

Kesimpulan mengenai penelitian yang sudah dilakukan dan saran-saran penelitian yang akan datang serta pengimplementasian hasil di *Java Accesories Computer & Celluler*.

1.7 Rencana Kegiatan Penelitian

Secara garis besar pelaksanaan kegiatan dalam mendapatkan data dan pembuatan company profile itu sendiri, tahapan kegiatannya meliputi :

1. Pra survey
2. Persiapan
3. Pengumpulan data
4. Desain dan penulisan program
5. Pembuatan laporan

Secara lengkap rencana kegiatan penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Rincian Tahapan Kegiatan	BULAN												
	Agustus				September				Oktober				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Persiapan													
Pengajuan Proposal													
Pengumpulan Data													
Desain dan Penulisan Program													
Pembuatan Laporan													

Tabel 1.1 Tabel Rencana Kegiatan