

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 menggunakan metode-metode yang dalam hal ini memanfaatkan salah satu kemajuan ilmu dan teknologi yaitu *teknologi oinformasi*.

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 *hypercard* 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/2.¹ Multimedia adalah suatu hal yang paling unggul dan paling trend di dunia komputer saat ini. Dengan

¹ M. Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, hal 19

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.²

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology 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.³ Maka multimedia sangat efektif menjadi tool yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.

PT.LKIS Pelangi Aksara adalah sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang penerbitan buku, selama ini perusahaan tersebut menggunakan brosur sebagai salah satu media informasi. Penyajian brosur yang ada selama ini belum bisa mewakili penyajian informasi dalam suatu pameran. Masih kurangnya penyajian informasi dalam brosur untuk ditampilkan dalam suatu pameran, maka penyusun akan mencoba menerapkan aplikasi multimedia yang berupa kios

² Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S. Kom., MM. *Perencanaan & Pengembangan Sistem Informasi*, hal 51

³ M. Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, hal 23

informasi, yang mana nantinya akan dapat memberikan informasi secara jelas tentang perusahaan.

1.2. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah itu tersebut dapat ditarik permasalahan yaitu, Bagaimana membuat aplikasi multimedia yang dapat membantu perusahaan PT.LKIS Pelangi Aksara dalam suatu pameran., seperti, menampilkan daftar produk dan harga.

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk penyampaian informasi mengenai profil dari Perusahaan PT.LKIS Pelangi Aksara yang meliputi sejarah, visi, misi, lokasi serta produk-produk yang dihasilkan dari perusahaan berupa buku-buku yang isinya tentang kajian Islam dan Sosial, order info perusahaan, yang dibuat dalam Kios Informasi yang nantinya akan disajikan pada setiap pameran.

Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini penulis menggunakan perangkat lunak(*software*) yaitu: Macromedia Flas MX 2004, Adobe Photoshop 7.0, Coll edit Pro.

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 unsur teks, gambar, suara, animasi, dan video dan dikemas secara interaktif.

1.4.2. Tujuan

Tujuan dari penelitian di perusahaan PT.LKIS Pelangi Aksara diharapkan dapat:

1. Mempublikasikan kepada masyarakat dan instansi terkait mengenai Visi dan Misi perusahaan serta kinerja dan keberhasilannya.
2. Memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan. Multimedia dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni dalam penyajiannya.

1.5. Data Yang Dibutuhkan

1.5.1. Data Umum

Yaitu data mengenai gambaran umum perusahaan yang meliputi:

- a. Sejarah berdirinya perusahaan.
- b. Lokasi perusahaan.
- c. Struktur organisasi perusahaan.
- d. Visi dan Misi perusahaan.
- e. Produk perusahaan.

1.5.2. Data Khusus

Yaitu data yang dibutuhkan sesuai dengan topik pembahasan tulisan meliputi:

- a. Artikel tentang sejarah perusahaan.
- b. Data berupa gambar (foto), audio visual.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

1.6.1. Metode Obserfasi

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini Pustaka dengan pokok masalah yang diambil selain itu digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam menelaah dan menganalisa kenyataan yang ada pada objek.

1.6.2. Metode Wawancara

Mengadakan Tanya jawab langsung kepada perusahaan PT.LKIS Pelangi Aksara, yang berlandaskan pada tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk mendapatkan data yang lengkap.

1.6.3. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

1.6.4. Dokumentasi

Mengambil foto-foto atau gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program tugas akhir ini.

1.7. Sistematika Penulisan Laporan

Tugas akhir ini akan disusun secara sistematis kedalam bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan.

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, alasan penulisan judul, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode-metode penelitian yang digunakan dan juga sistematika penulisan.

BAB II: Landasan teori.

Pada bab ini akan diuraikan landasan teori dan perangkat lunak (software) yang mendukung multimedia.

BAB III: Gambaran umum perusahaan.

Pada bab ini akan diuraikan tentang sejarah berdirinya perusahaan PT.LKIS Pelangi Aksara, lokasi, struktur organisasi, manajemen umum, visi dan misi dari perusahaan.

BAB IV: Pembahasan.

Pada bab ini akan dibahas tentang pengaplikasian multimedia interaktif untuk membantu memberikan atau mengenalkan hasil produksi dari perusahaan pada masyarakat.

BAB V: Penutup

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran atas sistem yang sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

