

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Exposif furniture interior yang beralamat di Ringroad utara jln Kaliurang Km. 8,5 adalah suatu perusahaan bergerak dibidang Desain dan interior untuk tata letak berbagai macam ruang dan mempunyai produk-produk interior sendiri untuk mendukung suatu desain tersebut . **Exposif furniture interior** Yogyakarta efektif berdiri pada 21 Juli 2001 di daerah Istimewa Yogyakarta dan masih berkegiatan sampai saat ini.

Exposif furniture interior Yogyakarta menyadari akan pentingnya pengembangan skill & knowledge dari SDM bidang IT, sehingga **Exposif furniture interior** Yogyakarta selalu berusaha untuk tetap responsif dan inovatif terhadap perkembangan jaman yang sedemikian cepat, dan selalu berusaha melakukan riset-riset yang berkaitan dengan teknologi terbaru yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efisiensi, efektifitas, produktifitas media informasi dalam sebuah Perusahaan dibidang desain interior.

Perkembangan ilmu dan teknologi di era modern ini semakin pesat perkembangan tersebut, dapat membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan mereka (manusia itu sendiri) untuk membantu meringankan aktivitas dalam rutinitas kehidupan sehari-hari. pemanfaatan teknologi oleh manusia tentu saja diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi sebagai pengguna (*user*). Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu teknologi

informasi (berita) dalam bidang ilmu pengetahuan umum, yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna serta kualitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan fakta (berupa berita/informasi) yang ada.

Pada saat ini sektor informasi memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Informasi merupakan suatu pengetahuan yang harus diketahui oleh masyarakat umum, guna menambah dan memperluas wawasan pengetahuan. sejalan dengan perkembangan teknologi, informasi sering memanfaatkan salah satu kecanggihan teknologi, yaitu teknologi komputer multimedia interaktif untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang menarik dan berguna bagi masyarakat umum.

Sebelum perkembangan komputer multimedia interaktif, kertas sangat memegang peranan penting dalam promosi diberbagai bidang maupun dalam memberikan informasi ke masyarakat. Tetapi sejalan dengan perkembangan teknologi komputer multimedia interaktif, dapat diharapkan menyajikan suatu promosi informasi yang lebih efektif sehingga promosi informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, koran, majalah browser, dan lain-lain. tetapi juga dalam bentuk cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik (photo/gambar) dan diharapkan manusia lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang ditampilkan, karena mereka dimanjakan dengan kecanggihan teknologi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif sehingga informasi yang ditampilkan lebih menarik.

1.2. Rumusan Masalah

Untuk tercapainya visi dari **Exposif Furniture Interior** Yogyakarta, maka pengimplementasian teknologi informasi sangat diperlukan untuk mendukung kinerja **Exposif furniture interior** Yogyakarta. Berdasarkan latar belakang masalah dan judul skripsi, yang penulis buat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara membuat media informasi promosi **Exposif furniture interior** dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menggambarkan secara jelas tentang perusahaan tersebut agar menarik para Owner. Dengan cara ini diharapkan dapat lebih efisien dalam mempromosikan **Exposif furniture interior**

Kemajuan serta dukungan teknologi sangat bermanfaat dalam membantu mempromosikan **Exposif furniture interior** dalam mencapai visi dan misi. Untuk itu penulis mencoba merancang sistem informasi dalam bentuk multimedia interaktif (*company profile*).

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit karena ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi dan penerapannya maka permasalahan dibatasi pada perancangan aplikasi multimedia interaktif *company profile*, Yang dimana didalam *Company Profile* terdapat beberapa bagian yang dibatasi lagi yaitu :

1. Fitur Fitur yang Disajikan didalam Menu Utama terdapat Menu (Menu *Company*, Menu Fasilitas, Menu Gallery, Menu Sertifikat, Menu Contact)

2. Software-software yang digunakan pada aplikasi yang dibuat yaitu:
(Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS2, Swish Max)

1.4. Maksud Dan Tujuan

Maksud dari penulisan ini adalah untuk menunjang penguasaan ilmu yang telah diberikan oleh Lembaga Pendidikan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta. disamping itu juga dapat memberikan gambaran kerja dan menjadi masukan bagi penyusun.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peranan kertas dalam penyajian promosi.
2. Untuk mengetahui peranan promosi berbasis multimedia interaktif.
3. Untuk mengetahui bentuk penyajian suatu informasi yang lebih efektif bagi masyarakat umum.
4. Memberikan usulan

**"COMPANY PROFILE EXPOSIF FURNITURE INTERIOR
YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
INFORMASI DAN PROMOSI".**

Dan arti dalam bahasa Inggris nya adalah

**"EXPOSIF FURNITURE INTERIOR YOGYAKARTA COMPANY
PROFILE MULTIMEDIA BASES AS INFORMATION AND
PROMOTION MEDIA".**

1.4.1 Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penyusun dalam hal ini adalah sebagai Mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta mempunyai maksud dan tujuan yang bersifat dari dalam diantaranya sebagai berikut:

- Mengembangkan dan menerapkan semua yang telah didapat berupa ilmu dan pengetahuan baik teori maupun praktikum yang didapat selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu didunia nyata.
- Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang aplikasi multimedia sehingga diharapkan nantinya dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam bidang teknologi aplikasi multimedia sekaligus dapat membawa nama baik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang strata 1 pada jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

1.4.1 Eksternal

Yang dimaksud dengan pengertian eksternal adalah bertujuan keluar bagi para owner, yaitu para pemakai jasa interior baik dari kalangan pemerintah, swasta ataupun perorangan. Tentang dibuatnya bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- Suatu alternative bagi orang ingin menata design interior ruangan maupun pembangunan perumahan, kantor, hotel dan restoran dalam melihat dan mendapatkan informasi yang diinginkan secara ringkas, tepat dan akurat.
- Memberi alternative kepada Perusahaan Eksposif Interior Furniture bahwa Multimedia merupakan salah satu cara untuk memberi informasi yang akurat, lengkap dan ringkas kepada para investor & perusahaan property

1.5 Metodologi Penulisan

1.5.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah:

- a. Metode observasi, yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini.

- b. Metode penelitian, yaitu metode pengumpulan data melalui tanya jawab lisan kepada pihak yang berkompeten dengan permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi.

1.5.2 Penelitian Studi Pustaka

Selain mengumpulkan data, dalam penyusunan skripsi ini juga melakukan penelitian literature yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas, sehingga dapat diperoleh landasan teori didalam menganalisa data yang ada.

1.5.3. Analisis Data

Data yang telah terkumpul dianalisis agar dapat digunakan dalam perancangan sistem informasi. Secara umum, analisis yang dilakukan antara lain meliputi bentuk, isi, tipe, ukuran, maupun sumber data.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehinggan diharapkan akan lebih mudah untuk mengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah :

BAB I Pendahuluan

Yaitu bab yang berisi mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah yang akan dipakai sebagai acuan dalam penulisan.

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini menjelaskan pengertian dari multimedia dan konsep - konsep dasar animasi, struktur informasi multimedia, tahap-tahap pengembangan multimedia, sistem penyajian multimedia, sistem perangkat lunak, spesifikasi komputer yang digunakan dan juga akan diuraikan mengenai Company profile dan Visi dan Misi **Exposif furniture interior**

BAB III Analisis Sistem

Dalam bab ini akan menguraikan siklus hidup pengembangan aplikasi multimedia, pendefinisian masalah sistem multimedia, analisis PIECES (analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis keamanan, analisis efisiensi analisis pelayanan), Analisis kelayakan, analisis biaya dan manfaat, serta analisis kebutuhan sistem

BAB IV Perancangan Multimedia

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai pendefinisian masalah, merancang Sistem, merancang konsep, merancang isi menulis naskah dan membuat diagram Aplikasi.

BAB V Implementasi Multimedia

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai memproduksi sistem, merancang grafis, proses Pengintegrasian , menguji sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem memelihara data.

BAB VI Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan saran dan kritik bagi penyusun yang isinya lebih membangun.

1.7 Jadwal Kegiatan

Secara garis besar pekerjaan perancangan

“COMPANY PROFILE EXPOSIF FURNITURE INTERIOR YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI”.

terdiri dari tahap- tahap sebagai berikut :

Tabel 1.1 rencana Kegiatan

No.	KEGIATAN	WAKTU	BULAN KE :					
			I	II	III	IV	V	VII
1	PRA SURVEY	1 Minggu	■					
2	PENELITIAN	2 Minggu		■	■			
3	ANALISIS SISTEM	8 Minggu			■	■	■	
4	PERANCANGAN SISTEM	8 Minggu				■	■	■
5	PEMBUATAN APLIKASI	10 Minggu				■	■	■
6	PENYUSUNAN LAPORAN	16 Minggu					■	■

Ket : Mulai Bulan Agustus 2006