

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang Masalah.

Dalam menghasilkan sebuah produksinya, baik itu perusahaan yang berskala kecil yang hasil produksinya masih disalurkan dalam satu daerah saja, juga skala pekerjaannya masih sedikit. Maupun perusahaan yang berskala besar atau yang hasil produksinya sudah disalurkan ke luar negeri dan dengan jumlah karyawan yang lebih besar pula, tentunya pihak manajemen diharapkan memiliki peranan atau daya saing agar perusahaan mereka bisa diketahui oleh orang – orang. Dalam hal ini dapat dinilai dari hasil produksinya untuk memperkenalkan kepada pihak – pihak yang membutuhkan hasil dari produksi mereka. Dan semakin bagus hasil ataupun publikasi perusahaan tersebut tentunya akan berdampak semakin besarnya skala perusahaan dan akan menambah penghasilan mereka, dan juga para pengguna hasil produksi mereka akan semakin bertambah.

Hal tersebut yang menjadi landasan utama akan betapa pentingnya sebuah perusahaan menggunakan media publikasi yang tepat dan syarat akan kemajuan teknologi dan informasi. Dalam perkembangan sistem informasi maka dirumuskan bahwa penggunaan aplikasi yang berbasis Multimedia sebagai media publikasi untuk mengangkat dan menjual



produk – produknya dinilai sangat tepat dan dapat bersaing di zaman sekarang ini.

Di era globalisasi ini, banyak persaingan yang dilakukan oleh perusahaan – perusahaan yang ada, khususnya di Jakarta. Dimana para kompetitor akan melakukan promosi besar – besaran agar produk mereka laris dipasaran, selain menarik para calon pemakai produk mereka, para Kompetitor juga berusaha menarik para investor dimana dalam hal ini akan menjadi nilai jual bagi mereka, dan tentunya akan menambah penghasilan dan skala perusahaan mereka.

Penggunaan sistem informasi yang cepat dan akurat serta tepat waktu akan membuat sebuah perusahaan berkembang pesat dan akan memenangkan perhatian pasar yang cukup besar pula. Informasi yang baik adalah dengan memanfaatkan kemajuan suatu bidang dengan memanfaatkan aplikasi yang menggunakan teknologi. Sehingga dengan adanya teknologi tentunya diharapkan mampu menunjang keunggulan sebuah perusahaan, dalam hal ini memanfaatkan aplikasi berbasis Multimedia yang digunakan sebagai media publikasi.

Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya dan menarik dibanding dengan media lain seperti; brosur atau radio. Kemampuan dari Multimedia komputer untuk menyajikan suatu informasi sangatlah nyata, karena disajikan dalam bentuk elemen – elemen Multimedia seperti; suara, teks,

grafik, video, maupun animasi yang bergerak yang diharapkan dapat dirancang suatu sistem yang lebih interaktif, sehingga informasi yang dibutuhkan dan yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam mode teks tetapi penggabungan dari elemen – elemen Multimedia sehingga pengguna aplikasi tersebut dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan.

Menyikapi teknologi dibidang aplikasi Multimedia yang berkembang saat ini semakin marak bersaing dan banyak digunakan orang. Teknologi Multimedia sudah mampu bersaing dan sangat fleksibel digunakan di berbagai bidang. Dalam dunia pemasaran hubungan teknologi Multimedia telah dirasakan sebagai suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan tersebut. Sebagai contohnya adalah periklanan televisi dan dalam bidang periklanan.

CV Elesconindo yang dalam hal ini berperan sebagai penyalur alat – alat berat yang berupa Elevator, Escalator, Dumbwaiter. Penyajian informasinya saat ini menggunakan media surat kabar dan brosur kepada calon pemakai jasa yang mereka tawarkan, dan terkadang media penyampaiannya kurang menarik dan kurang mengena, dari segi suara, teks/grafik, dan video. Karna media informasi yang bagus atau menarik minat harus memenuhi salah satu dari kriteria tersebut. Untuk mengatasi masalah itu penulis ingin memberikan solusi dalam mempermudah penyampaian informasi kepada pengguna (Audience) yaitu dengan



layanan informasi berbasis multimedia interaktif yang memang dibutuhkan oleh pihak CV Elesconindo.

## **I.2 Rumusan Masalah.**

Dari latar belakang yang ada maka dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: “Bagaimana merancang aplikasi guna menunjang salah satu media publikasi yang ada dan dikembangkan pada CV ELESCONINDO”.

## **I.3 Batasan Masalah.**

Teknologi aplikasi Multimedia mencakup bidang – bidang yang luas, untuk itu didalam meningkatkan layanan kepada masyarakat dan khususnya pelayanan informasi kepada calon pengguna produk Lift tersebut. Melalui aplikasi multimedia ini penyusun akan menyajikan informasi tentang gambaran umum, organisasi, jenis – jenis, beserta harga lift tersebut. Pembuatan media publikasi ini menggunakan software aplikasi yang utama yaitu Macromedia Director MX.

## **I.4 Tujuan Penelitian.**

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya Multimedia.
4. Hasil penelitian ini dimaksud untuk memberikan informasi kepada masyarakat khususnya para calon pengguna lift dari CV Elesconindo.

### **I.5 Metode Pengumpulan Data**

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penyusun akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang dikira memungkinkan, antara lain adalah:

a) Metode observasi /*observation*

Penyusun melakukan pengamatan secara langsung terhadap CV Elesconindo

b) Metode wawancara /*interview*

Penyusun mengumpulkn informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak CV Elesconindo.

c) Metode kearsipan /*documentation*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data – data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

d) Metode kepustakaan */library*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku – buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai media pembandingan.

## I.6 Sistematika penulisan

Untuk mempermudah penulisan ini, penulis menggunakan sistematika skripsi ini sebagai berikut:

### **BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistem penulisan dan rencana kegiatan.

### **BAB II : Dasar Teori**

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari Multimedia, struktur sistem informasi Multimedia dan pengenalan software yang digunakan.

### **BAB III : Tinjauan Umum Dan Analisis Pengembangan Sistem Multimedia**

Pada bab ini berisikan tentang gambaran umum tentang CV Elesconindo, yang didalamnya memuat sejarah singkat, tujuan berdirinya, visi dan misi, dan juga bagan dari struktur organisasi CV Elesconindo. Dan pada pada bab ini juga akan diuraikan secara lengkap tentang penggunaan sistem analisis pemasaran dan promosi CV Elesconindo serta analisis pengembangan sistem Multimedia.

### **BAB IV : Perancangan Dan Implementasi Multimedia**

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta rancangan sistemnya dimulai dari merancang konsep hingga pemeliharaan.

### **BAB V : Penutup**

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran – saran atau kritik terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

### **Daftar Pustaka**

Pada daftar pustaka ini berisikan tentang sumber – sumber yang digunakan penyusun untuk menuliskan laporan, baik berupa buku, buku panduan, dan internet.

## Lampiran

Pada lampiran berisi tentang data yang diperlukan antara lain:

- a. Rincian anggaran untuk perhitungan analisis biaya dan manfaat.
- b. Surat keterangan, sebagai bukti bahwa penyusun memang mengadakan penelitian pada lembaga atau instansi tersebut.

