

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya akan ilmu teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang menunjang keunggulan dari suatu badan usaha, dalam hal ini memanfaatkan aplikasi multimedia yang digunakan sebagai sarana pemasaran.

Kemajuan industri videografi saat ini sangat berkembang dengan pesat, baik industri perfilman di Hollywood yang saling bersaing untuk menghasilkan film yang menjadi Box office sampai munculnya production house kecil-kecilan untuk shooting acara-acara pernikahan, seminar, wisuda dan sebagainya.

Di kota – kota besar di Indonesia bermunculan juga komunitas-komunitas film baru baik komunitas documenter maupun komunitas independent yang dirasa tidak mau kalah dengan industri film barat. Di Yogyakarta sendiri mulai menjamur komunitas – komunitas independent maupun dokumenter serta production house dan mereka mulai unjuk gigi dengan hasil karyanya.

Art Film School merupakan salah satu komunitas Indie di Yogyakarta dimana disamping komunitas ini menghasilkan suatu film tentunya dan video clip, komunitas ini juga menyediakan suatu kursus tentang penyutradaraan dan sinematografi. Hanya saja untuk mempromosikan kursus tersebut, Art Film School masih menggunakan brosur sebagai sarana pemasarannya dan lewat orang ke orang dengan ruang lingkup terbatas, sehingga penyebarannya arus informasi dan promosi dirasa kurang.

Untuk menyampaikan arus informasi dan komunikasi kursus Art Film School diperlukan suatu sistem informasi, dimana sistem informasi tersebut berbasis multimedia dan penerapan dari sistem informasi yang akurat akan menghimpun dan merangkai ketergantungan data sehingga arus informasi akan dapat diterima secara efektif dan efisien kepada pemakainya.

Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya dan menarik dibanding dengan media lain

seperti koran atau radio. Kemampuan dari multimedia komputer untuk menyajikan suatu informasi sangatlah tampak, karena disajikan dalam bentuk elemen–elemen multimedia seperti suara, teks, grafik, video, maupun animasi yang diharapkan dapat dirancang suatu sistem yang lebih interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam model teks tetapi penggabungan dari elemen–elemen multimedia tersebut sehingga pemakai dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan.

Perkembangan teknologi dibidang aplikasi multimedia saat ini semakin marak bersaing dan banyak digunakan orang. Teknologi multimedia sudah mampu bersaing dan sangat fleksibel digunakan di berbagai bidang. Didalam dunia pemasaran hubungan teknologi multimedia telah dirasakan sebagai suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan tersebut. Sebagian besar perusahaan-perusahaan besar atau menengah menerapkan jalur pemasaran melalui teknologi berbasis multimedia, sebagai contoh adalah periklanan televisi dan dalam bidang perfilman.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan badan usaha / komunitas indie ini sebagai obyek penyusunan Skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat Judul Skripsi dengan **“Analisis Dan Perancangan Multimedia Interaktif sebagai Media Promosi Guna Memperkenalkan Komunitas Art Film School Yogyakarta”**

B. Rumusan Masa'ah

Pengimplementasian teknologi informasi sangat diperlukan untuk mendukung kinerja Art Film School. Kemajuan serta dukungan teknologi sangat bermanfaat dalam membantu mempromosikan perusahaan dalam mencapai visi dan misi serta sasaran pemasaran. Untuk itu penulis mencoba merancang sistem informasi dalam bentuk multimedia interaktif (*company profile*).

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul skripsi yang penulis buat, dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu *“Bagaimana merancang media informasi promosi perusahaan dengan memanfaatkan*

teknologi multimedia yang lebih akurat, lengkap dan interaktif sebagai penyedia informasi dengan kemampuan dari teknologi komputer tentang Art Film School?"

C. Batasan Masalah

Teknologi aplikasi multimedia mencakup bidang-bidang yang cukup luas, untuk itu didalam meningkatkan layanan kepada masyarakat umum dan pelayanan informasi kepada para komunitas film ataupun orang – orang yang ingin bergabung pada khususnya, maka dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup kecil yaitu sebatas panyajian informasi yang interaktif berupa *company profile* yang penggunaannya hanya bisa menggunakan media komputer saja.

Informasi disajikan dalam dua objek, yang pertama sebagai media promosi ke relasi / rekan kerja dalam bentuk CD presentasi dan yang kedua sebagai media informasi yang penyimpanannya di harddisk komputer yang ditempatkan pada kantor Art Film School.

Untuk membuat media tersebut panyusun menggunakan *software* pendukung antara lain Adobe Photoshop CS, Macromedia Director MX 2004, Macromedia Flash MX 2004, Visual basic 6.0, dan Microsoft Access 2003.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

D.1. Tujuan secara khusus

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi kelengkapan Kurikulum Akademik sebagai salah satu syarat kelulusan dari program S1 (Strata 1) pada STMIK AMIKOM "Yogyakarta". Serta untuk menunjang penguasaan ilmu yang telah didapatkan dalam mengimplementasikan semua teori yang telah diberikan di Akademik untuk diaplikasikan pada dunia kerja, terutama dalam perancangan suatu sistem informasi serta menganalisa dan mendesain sistem.

D.2. Tujuan secara umum

- a. Berguna untuk memberikan kemudahan didalam menyampaikan informasi mengenai komunitas Art Film School baik dari distribusi filmnya maupun kursus yang dijalankan.
- b. Agar proses penyampaian informasi menjadi lebih menyenangkan dan mudah diterima oleh para relasi.

E. Rencana Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan Skripsi ini. Karena tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan Skripsi akan mengalami hambatan dengan alasan data merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting. Untuk mendapatkan data tersebut kami melakukan beberapa tahapan penelitian seperti:

E.1. Tahapan pengumpulan data

a. Observasi

Adalah suatu metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap objek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

b. Kepustakaan

Adalah suatu metode penelitian yang penulis lakukan dengan cara mengambil data-data dari literatur-literatur, buku panduan, dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti oleh penulis sehingga laporan tugas akhir tersebut memiliki landasan teori yang jelas.

c. Interview

Cara mendapatkan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian. Disini penulis melakukan dialog dengan pegawai dinas pariwisata secara langsung.

d. Kearsipan

Dengan cara membaca dan mempelajari data-data dari arsip yang telah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

E.2. Tahapan desain dan penulisan laporan

Pada tahapan ini penulis merencanakan dan mulai membuat desain awal multimedia yang akan dipakai dengan cara menganalisa dan memodifikasi data-data yang telah didapatkan. Setelah mengumpulkan data yang ada, lalu membagi-baginya sesuai dengan kebutuhan. Membuat database untuk memasukkan data yang tidak statis serta melakukan perubahan. Membuat desain tampilan awal atau storyboard untuk rancangan yang akan dibuat. Langkah terakhir pada tahapan ini adalah membuat laporan yang dibutuhkan.

F. Sistematika Penulisan

Agar penulisan laporan ini mudah untuk dimengerti dan dapat tersusun dengan baik, maka sistematika penulisan laporan akan disajikan dalam lima (5) BAB, yang masing-masing BAB adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pengertian multimedia serta dasar teori atau landasan teori yang digunakan dalam penulisan Skripsi. ini.

BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA

Dalam bab ini berisikan gambaran tentang Art Film School dan akan diuraikan secara lengkap tentang tahapan system analisis pemasaran dan promosi Art Film School serta analisis pengembangan system multimedia.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang pendefinisian masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang grafik, dan memproduksi sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bagian ini berisi tentang kesimpulan dari sistem yang telah dibuat serta saran untuk kesempurnaan sistem.

