

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini berkontribusi cukup besar bagi manusia dalam memasuki abad ke-21 dengan berbagai macam teknologi. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang/usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna disertai dengan kebutuhannya.

Teknologi informasi (TI) adalah suatu teknologi komputer yang digunakan untuk mengolah data, menyusun data, menyimpan data, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, pemerintahan maupun pendidikan. Saat ini teknologi informasi telah mencapai beragam bentuk cara penyajian maupun penyampaian informasi kepada masyarakat secara dinamis dan menarik dalam bentuk multimedia sebagai bagian dari perkembangan teknologi informasi.

Penyajian informasi akan lebih menarik apabila di tampilkan dalam sebuah media yang menggabungkan elemen dasar sehingga dapat menghasilkan bentuk gambar, animasi dan teks, serta suara ataupun video. Aplikasi ini cocok untuk menggabungkan semua elemen tersebut sehingga aplikasi ini termasuk

kedalam konsep multimedia interaktif, artinya pengguna dapat melakukan interaksi langsung dengan aplikasi multimedia sesuai dengan informasi yang dibutuhkan dalam aplikasi ini.

Dalam perkembangannya teknologi informasi yang begitu pesat, banyak perusahaan dalam memperkenalkan perusahaannya menggunakan teknologi multimedia untuk memperkenalkan perusahaannya, salah satunya adalah Adi Bangun.

Adi Bangun merupakan salah satu perusahaan yang sedang berkembang dan berusaha untuk maju dengan berbagai strategi pemasarannya, antara lain: promosi dan publikasi untuk memberi informasi fasilitas dan pelayanan bagi konsumen. Pembuatan aplikasi multimedia pada Adi Bangun bukan sebagai pengganti media penyampaian informasi yang selama ini digunakan seperti: poster, spanduk, dan billboard. Tetapi aplikasi ini sebagai media pelengkap dari berbagai media penyampaian informasi yang sudah ada dan digunakan di Adi Bangun.

Dari uraian latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk membuat Tugas Akhir ini dengan judul "Media Penyampaian Informasi Profil Perusahaan Percetakan CV. Adi Bangun Kebumen Berbasis CD Interaktif".

1.2 Rumusan Masalah

Untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut sesuai dengan yang diinginkan maka rumusan masalah yang dapat diuraikan adalah Bagaimana

membuat media penyampaian informasi pada Adi Bangun yang dapat memberikan informasi mengenai perusahaan berbasis multimedia ?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas agar hasilnya lebih terfokus, maka permasalahan yang ada akan dibatasi, penulis mencoba untuk menerapkan aplikasi multimedia dalam bentuk CD Interaktif sebagai sarana mempresentasikan perusahaan tersebut.

Sebagai sebuah sarana dalam penyampaian informasi mengenai Profil Adi Bangun Kebumen yang meliputi latar belakang, produk, foto, video, dan denah lokasi.

Software-software yang digunakan dalam merancang sistem multimedia ini adalah: Adobe Flash CS3 sebagai software utama dalam pembuatan aplikasi ini, dan Adobe Photoshop CS2.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan membuat multimedia dengan bentuk Company profil adalah agar memudahkan para pengunjung untuk mengetahui tentang informasi-informasi, fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh Adi Bangun:

1. Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis dalam hal adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktik guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu kedunia nyata.
- b. Mengembangkan ide dan keilmuan dalam merancang aplikasi multimedia.
- c. Menambah klien dan mitra usaha agar dapat mengembangkan usaha yang dijalankan perusahaan.

2. Eksternal

Bagi masyarakat atau kalangan pendidikan pada umumnya tentang dibuatnya bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Sosialisasi teknologi multimedia pada semua pihak yang ada pada masyarakat.
- b. Penerapan teknologi multimedia pada dunia bisnis.
- c. Untuk mendapatkan pelanggan baru dan menjaga kesetiaan pada pelanggan.
- d. Untuk mendapatkan kenaikan penjualan dan profit.
- e. Menarik perhatian konsumen sehingga dapat mencapai tujuan-tujuan promosi diatas.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh itu pada dasarnya harus bermanfaat baik baik bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

1. Memperdalam pembuatan aplikasi interaktif sebagai sarana promosi di Adi Bangun.
2. Mengenal lebih jauh dunia periklanan dan bisnis.

1.5.2 Bagi Konsumen

1. Dapat mengetahui profil produk yang diproduksi oleh CV. Adi Bangun.
2. Menarik perhatian konsumen terhadap produk-produk yang ditawarkan.

1.5.3 Bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini akan menambah kepustakaan dalam bidang komputer dan periklanan, khususnya penggunaan aplikasi sebagai sarana promosi produk.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penyusun dalam menuliskan tugas akhir ini adalah:

a. Observasi

Melakukan pengamatan dan pencatatan dengan cara melakukan penelitian langsung keobjek sehingga akan memperoleh data yang akurat, sistematis, dan sesuai dengan tujuan penulis.

b. Interview

Dalam metode ini penulis mengadakan wawancara secara langsung dengan Pimpinan Perusahaan Percetakan dan beberapa karyawan dan juga mendengarkan penjelasan-penjelasan yang berhubungan dengan permasalahan ini.

c. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi, surat kabar, serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti agenda, hasil penelitian, catatan, klipping, jurnal). Bahkan dari pihak perusahaan untuk mendukung kelengkapan data yang ada.

d. Literatur

Suatu metode pengumpulan data didapat dari informasi yang kami peroleh dari literature-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini merupakan gambaran secara garis besar yang akan dituliskan oleh penulis terhadap Skripsi. Sistematika tersebut adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini akan diuraikan secara teoritis tentang konsep multimedia, juga tentang konsep-konsep analisis, konsep dasar multimedia, dan aplikasi yang digunakan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang profil percetakan, analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang di usulkan, analisis kelayakan sistem yang di usulkan. Perancangan sistem berisikan model-model penyelesaian masalah sistem lama dengan membuat rancangan untuk sistem baru yang diusulkan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang pembahasan dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

5. BAB V PENUTUP

Pada Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian perancangan sistem tersebut untuk pengembangan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini merupakan keterangan dari buku – buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

