

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan dunia musik Indonesia berkembang pesat, hal ini dapat dilihat dari banyaknya musisi-musisi muda berbakat lahir dan berkembang di Indonesia, secara tidak langsung musisi Indonesia dituntut untuk lebih memperkenalkan ide dan kreatifitas musik agar tidak kalah bersaing di belantika musik indonesia

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini, tentu saja turut membantu manusia dalam memasuki abad modern dengan berbagai macam bidang teknologi informasi dan komunikasi, salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah multimedia.

Perkembangan multimedia yang pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang, memanfaatkan hal tersebut dalam memenuhi kepentingan masing-masing dimana pemakai tidak hanya dapat menyaksikan image diam tetapi juga dapat melihat animasi video sekaligus bisa mendengarkan musik stereo, maka aplikasi multimedia diharapkan menjadi sebuah jawaban, karena informasi yang menarik akan muda diingat dan mengena pada sasaran dan ini sangat mempengaruhi *image klien* dan relasi.

The Bacout Area merupakan salah satu Band pendatang baru yang mengusung genre rock n' roll dan sedang merilis perjalanan karier bermusiknya di

kota Yogyakarta, namun selama ini dalam penyampaian informasi pada peminat musik masih menggunakan brosur dan media cetak, yang dirasakan kurang lengkap dan tidak interaktif sebagai sarana promosi. Multimedia sebagai salah satu wahana penyampaian informasi dan promosi, diharapkan dapat menjawab kebutuhan informasi yang bersifat interaktif yang dapat menampilkan suara, gambar dan keterangan yang dibutuhkan oleh peminat musik dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Melihat kedua hal tersebut maka guna mendukung skripsi sebagai tujuan utama serta memberikan gambaran bahwa penyediaan akan sebuah media informasi harus benar-benar diperhatikan, sebab kemudahan akan mendapatkan sebuah informasi dapat mendatangkan citra yang baik bagi peminat musik khususnya dan bagi masyarakat umumnya. Maka judul dari skripsi ini adalah **RANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA PROMOSI PADA BAND THE BACOUT AREA YOGYAKARTA**

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat di ambil rumusan masalah :

1. Bagaimana menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh peminat musik khususnya dan masyarakat luas umumnya dengan menggunakan aplikasi multimedia pada Band The Bacout Area.
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif pada Band The Bacout Area yang mudah untuk digunakan.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibahas untuk membatasi meluasnya ruang lingkup pembahasan adalah :

1. Penulisan skripsi ini hanya dibatasi pada analisis dan perancangan aplikasi multimedia yang berupa informasi, promosi tentang lagu-lagu serta sejarah berdirinya Band hingga profil masing-masing personel
2. Bentuk dari hasil aplikasi ini akan di tuangkan ke dalam bentuk CD
3. Perangkat lunak yang dipakai meliputi, *Adobe Photoshop CS, Macromedia Flash MX, Adobe Audition 1.5.*

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dan sarana promosi yang nantinya diharapkan dapat digunakan oleh Band The Bacout Area sebagai media promosi terhadap masyarakat luas.
2. Memberikan ide-ide baru dalam penyampaian informasi mengenai Band The Bacout Area dengan teknologi multimedia.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan program strata 1 di STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Manfaat :

1. Bagi manajemen Band The Bacout Area

- a. Dapat memberikan sumbangan pikiran dalam menghadapi masalah yang ada hubungannya dalam penyampaian informasi.
- b. Dapat dipakai sebagai wahana dalam menyampaikan informasi dan promosi.

2. Bagi Akademik

- Dapat memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung dengan mempraktekan pengetahuan teoritis terhadap Band The Bacout Area dengan menggunakan aplikasi multimedia.

3. Bagi Umum

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam menyampaikan informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang sedang berkembang.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan tugas ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Observasi

Yaitu pengamatan secara langsung ditempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis dengan pengumpulan data-data yang berhubungan dengan penulisan laporan skripsi.

2. Metode Wawancara

Yaitu mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan dari obyek penelitian untuk mendapat informasi.

3. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dokumen yang relevan dan mendokumentasikan fasilitas serta faktor-faktor yang dianggap penting.

4. Metode Studi Kepustakaan

Metode ini mengacu pada buku-buku pedoman yang ada, yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori didalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang akan diterapkan.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan Skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan Skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan diadakan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASASN TEORI

Akan diuraikan dan dijelaskan tentang konsep dasar multimedia ; sejarah multimedia, pengertian multimedia, obyek-obyek multimedia dan struktur sistem informasi multimedia serta penjelasan mengenai pengenalan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan sistem yang digunakan penulis dalam menyusun Skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang pengembangan aplikasi multimedia meliputi pendefinisian masalah, aplikasi multimedia, menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia, melakukan kelayakan aplikasi multimedia dan merancang sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang langkah-langkah pembuatan sistem, mengetes sistem multimedia dan menggunakan sistem multimedia serta pembahasan tentang sistem multimedia.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan pembuatan Skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku yang menjadi acuan dalam penyusunan Skripsi.

LAMPIRAN

