

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan multimedia dewasa ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini disebabkan karena multimedia mampu menutup berbagai kelemahan sistem penyampaian informasi yang sudah ada sebelumnya, seperti keterbatasan visualisasi pada penyajian informasi. Penyajian informasi menggunakan aplikasi multimedia lebih mudah, dan hal itu tidak lepas dari banyaknya perangkat lunak yang khusus dibuat untuk merancang aplikasi multimedia.

Teknologi multimedia bukan lagi menjadi kata yang asing bagi orang yang berkecimpung didunia informatika. Bahkan bagi orang awam sekalipun, kata multimedia seakan-akan sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia modern saat ini. Multimedia mampu menampilkan informasi dan audio visual apapun sesuai dengan keinginan perancang. Sebagai contoh aplikasi multimedia mulai dari siaran radio, program-program televisi, periklanan, game, profil perusahaan, bahkan alat komunikasi seperti hand phone sudah banyak yang dilengkapi dengan perangkat multimedia.

Ada berbagai macam alasan mengapa perusahaan-perusahaan atau instansi-instansi untuk mempublikasikan iklannya melalui multimedia untuk mencari konsumen. Karena untuk saat ini masyarakat pada umumnya mulai menjadikan multimedia sebagai tolak ukur kualitas produk lewat iklan yang dibuat dengan aplikasi multimedia. Untuk itu iklan perlu mengikuti

perkembangan multimedia dengan asumsi bahwa tujuan iklan tersebut dapat menjangkau target konsumen secara efektif dan efisien

Dengan melajunya roda perkembangan teknologi, multimedia berkembang menjadi alat bantu yang tidak hanya mampu menyediakan informasi, namun juga mampu untuk mengolah informasi. Proses pengolahan informasi dengan memanfaatkan teknologi multimedia menyebabkan profil berbasis multimedia menjadi media informasi yang dinamis. Sarana tersebut banyak tergantung pada penggunaan perangkat lunak yang mudah di cari di pasaran. Perangkat lunak penentu yang dibutuhkan antara lain, image editing misalnya Corel Draw, Photoshop dan lain-lain, video editing misalnya Adobe AfterEffect, Adobe Premire dan lain-lain, audio editing misalnya Adobe Audition, Fruity loop dan lain-lain, kemudian ada animation editing misalnya Macromedia Flash, Macromedia Director dan lain-lain.

Dalam teknologi multimedia, Macromedia Director adalah salah satu perangkat lunak yang mulai banyak dimanfaatkan. Macromedia Director memiliki kemampuan untuk membuat animasi yang dinamis dan mampu menekan besarnya kapasitas hardisk yang digunakan dan tool-tool lain yang tidak dimiliki oleh perangkat lunak yang lain. Macromedia juga memiliki aplikasi Self Running/Linear Movies yaitu movie yang akan berjalan dengan sendirinya dari awal sampai akhir dalam menyampaikan informasi tanpa perlu intervensi dari user (pemirsa) seperti layaknya orang melihat film di bioskop / televisi. Serta Interaktif Movies yaitu Movie yang ketika dieksekusi akan berhenti pada satu layer dimana

terdapat beberapa menu. Untuk mengetahui suatu informasi lebih lanjut, maka user harus berinteraksi dengan cara memilih menu (informasi) yang diinginkan.

Oleh sebab itu kami berkeinginan untuk membuat company profile radio **STAR FM** dengan menggunakan multimedia dan diharapkan agar masyarakat dapat tertarik untuk berlangganan pada radio tersebut. Sehingga dapat memberikan income yang memuaskan pada radio **STAR FM**.

Pembuatan profil tersebut dimaksudkan untuk memasarkan produk berupa semua informasi tentang radio **STAR FM** misalnya program-program yang ditawarkan untuk menarik minat calon sponsor, sudah barang tentu promosi menjadi satu hal yang penting. Sehingga memerlukan suatu sistem periklanan yang efektif dan efisien, serta bisa mengikuti perkembangan teknologi yang berjalan begitu cepat.

Dari uraian diatas, maka penyusun mengambil judul tugas akhir ini adalah

“PROFIL PERUSAHAAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA RADIO STAR FM”

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas telah dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi adalah:

- Bagaimana memanfaatkan teknologi multimedia sebagai media promosi untuk menunjang aktivitas bisnis **Radio STAR FM**.

- Bagaimana memanfaatkan kemampuan Macromedia Director yang didukung dengan software lain untuk membangun profil berbasis multimedia.
- Bagaimana nantinya informasi **Radio STAR FM** dalam profil multimedia dapat dinikmati oleh konsumen.
- Bagaimana mempromosikan produk jasa **Radio STAR FM** yang efektif dan efisien tetapi dapat dijangkau oleh semua lapisan masyarakat.

C. Batasan Masalah

Untuk menyederhanakan masalah, menghindari kerancuan dan pembahasan yang terlalu luas serta memfokuskan pada perancangan sarana promosi berbasis multimedia maka dibuat batasan sebagai berikut:

- Data yang akan disajikan adalah data mengenai perusahaan serta informasi lainnya.
- Penelitian dilakukan di **Radio STAR FM**
- Profil ini dibuat dengan menggunakan software Macromedia Director sebagai software inti, serta didukung oleh software-software yang lain seperti, Macromedia flash, Corel Draw, Adobe Photoshop dan Adobe Audition.
- Bagaimana membuat profil multimedia sebagai sarana promosi pada radio STAR FM.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis

- Untuk mengambil data guna “tugas akhir” sebagai syarat kelulusan Diploma III (D III) jurusan teknik informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
- Menerapkan serta memadukan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

2. Bagi Perusahaan

- Membantu pihak perusahaan dalam mempromosikan tentang produknya kepada masyarakat melalui profil multimedia.
- Memanfaatkan teknologi multimedia sebagai sarana promosi untuk menunjang aktivitas bisnis.

E. Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik yang dipakai penulis dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

A. Studi lapangan, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara:

1. Interview atau wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara penulis mengajukan pertanyaan langsung kepada narasumber dalam hal ini pimpinan perusahaan, dan karyawan yang lain. metode wawancara digunakan

penulis untuk mendapatkan informasi dari pelaku-pelaku yang terlibat langsung

2. Metode observasi

Pada metode ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap perusahaan, terutama bagaimana cara kerja **Radio STAR FM** dalam melayani konsumen.

B. Study pustaka, yaitu teknik pengumpulan data secara teoritis dengan bantuan bermacam-macam buku yang berhubungan dan menunjang masalah yang dibahas.

F. Sistematika Penulisan Laporan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang hal-hal yang menjadi data penulisan tugas akhir ini yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi pengumpulan data, sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, konsep dasar informasi, langkah-langkah dalam pengembangan system multimedia, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi gambaran umum tentang Radio STAR FM dan program acara yang ada pada Radio STAR FM.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang rancangan aplikasi dan realisasi system beserta implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penulis untuk para pembaca.

