

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang Masalah

Di era modern ini, peranan multimedia sangat menonjol. Multimedia menyajikan informasi gambar disertai dengan suara seperti media televisi, film dan lain sebagainya. Di dalam kehidupan sehari-hari, manusia selalu dihadapkan dengan multimedia yang seakan-akan tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan. Teknologi multimedia merupakan media yang mempunyai kekuatan yang lebih dalam membidik pasar. Teknologi multimedia ini dapat menyampaikan informasi secara audio visual sehingga sangat mudah dipahami oleh penerima.

PT Sarana Insan Muda Selaras merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa penyedia pelayanan jaringan internet untuk rumah dan kantor, penyedia layanan TV kabel, dan juga penyedia layanan untuk cyber school bernama "Sicerdik" yang tergolong masih baru. Pemasaran yang dilakukan melalui kerjasama dengan beberapa instansi dan media periklanan. Dengan banyaknya produk yang dipasarkan maka perusahaan membutuhkan media promosi yang tepat demi meraih keuntungan. Oleh karena itu, penulis mencoba membuat sebuah media promosi bagi program "Sicerdik" dalam sebuah CD interaktif.

Dari uraian diatas, maka penulis berkesimpulan untuk melakukan penelitian di PT Sarana Insan Muda Selaras dengan mengangkat judul

**“Analisa dan Perancangan Media Promosi ‘Sicerdik’ pada Jogja Medianet”**“.

## **I.2. Perumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diangkat suatu rumusan permasalahan yang akan dianalisis. Untuk itu dalam hal ini akan dibahas “Bagaimana merancang suatu sistem media promosi interaktif berbasis multimedia agar konsumen tertarik menggunakan program “Sicerdik”? “

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

Mengingat terbatasnya waktu dan banyak permasalahan yang ada dan juga kendala-kendala yang ditemui dalam pembuatan dan perancangan media promosi interaktif, maka penulis memfokuskan pada menganalisa dan mendesain media promosi interaktif program “Sicerdik” pada Jogja Medianet. Maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang menyajikan beberapa fitur penyajian informasi pada “Sicerdik”. Sedangkan *software* utama yang penulis gunakan adalah Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop 7, dan Corel Draw 11.

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

Tujuan diadakannya penelitian ini agar segala hal atau permasalahan yang ada pada sistem ujian masuk dapat lebih efisien. Adapun tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

### 1. Tujuan Ilmiah.

Merancang suatu sistem media promosi berbasis multimedia agar pemasaran program “Sicerdik” lebih menarik minat bagi konsumen secara lebih efisien dan praktis.

### 2. Tujuan Perusahaan.

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk dapat membantu dalam memasarkan program “Sicerdik” pada Jogja Medianet.

### 3. Tujuan Lain.

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai pelengkap ilmu pengetahuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya multimedia.

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

Dalam setiap penulisan, diperlukan suatu metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam pembuatan skripsi, baik pada aplikasi maupun pada penyusunan laporannya.

Ada beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu:

### *1. Metode Observasi / Observation*

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan pembuatan program “Sicerdik” khususnya pada bagian memperkenalkan program “Sicerdik” guna mendapatkan gambaran yang jelas dan terkait terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

## 2. Metode Wawancara / *Interview*

Penyusun mengumpulkan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak-pihak yang berhubungan dengan masalah yang dibahas di Jogja Medianet.

## 3. Metode kearsipan / *Documentation*

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

## 4. Metode Kepustakaan / *Library*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang berhubungan dengan objek penelitian.

## 5. Implementasi, mengimplementasikan media promosi program "Sicerdik" pada proyek pengembangan media promosi berbasis multimedia yang sedang dikerjakan. Metode dalam tahap implementasi antara lain:

- a. Perancangan, dalam tahap ini penulis merancang elemen-elemen yang dibutuhkan dalam pembuatan *media promosi* antara lain *template* yang digunakan, menu dan fitur yang ditampilkan, tool yang digunakan dan lain-lain.
- b. Penerapan, dalam tahap ini penulis menerapkan perancangan kedalam terapan yang telah dirumuskan sebelumnya.

## I.6. Sistematika Penulisan

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

### **BAB I   Pendahuluan**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, pokok permasalahan, metode pengumpulan data, tujuan serta sistematika penulisan.

### **BAB II   Dasar Teori**

Pada bab ini membahas tentang sistem secara umum yang meliputi konsep dasar sistem (karakteristik sistem), konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan *software* yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

### **BAB III   Tinjauan Umum**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai gambaran umum PT Sarana Insan Muda Selaras yang didalamnya memuat sejarah singkat, visi dan misi dan juga tujuan pendirian.

### **BAB IV   Analisis dan Perancangan Sistem Multimedia**

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang pengembangan aplikasi multimedia meliputi pendefinisian masalah aplikasi multimedia,

menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

## **BAB V Hasil dan Implementasi Sistem Multimedia**

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

## **BAB VI Penutup**

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini dan kritik saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Pada daftar pustaka ini berisikan sumber-sumber yang digunakan penulis untuk menulis laporan, baik berupa buku panduan, majalah dan internet.