

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer saat ini berkembang dengan cepat, di antaranya di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Informasi secara tidak langsung merupakan suatu kewajiban oleh setiap orang. Perkembangan dunia komputer beberapa tahun terakhir maju dengan pesat, baik pada perangkat keras maupun pada perangkat lunak komputer. Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam kemajuan teknologi tersebut, khususnya di dalam penyajian suatu informasi karena saat ini kebutuhan masyarakat saat ini sangatlah besar.

Dari berbagai macam bentuk teknologi informasi yang sangat menarik adalah teknologi multimedia. Selain internet, multimedia memang merupakan teknologi komputer yang sedang berkembang pesat. Seiring dengan perkembangan komputer pribadi (personal computer), ribuan perusahaan di seluruh dunia telah memanfaatkan teknologi multimedia untuk memasarkan produk perusahaan mereka. Jutaan programmer (pembuat program) membuat perangkat lunak multimedia berupa permainan, juga untuk CAL/CAI (*Computer Aided Learning/Computer Aided Instruction*) program belajar dengan bantuan komputer baik matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, merakit komputer, mempelajari jalan

sebuah kota dan lain-lain. Teknologi ini memang merupakan salah satu teknologi yang paling populer di seluruh dunia. Seperti di Amerika, Australia, Asia, Eropa bahkan juga telah populer di Indonesia pada beberapa tahun terakhir. Saat ini kita telah menjadi saksi kemajuan sebuah teknologi mutakhir multimedia.

Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menyajikan suara, gambar, animasi dan video menjadi suatu bentuk karya yang tidak hanya memberikan informasi yang dibutuhkan, tetapi juga menarik dan dapat dinikmati oleh penggunanya, akan tetapi juga dibutuhkan jiwa seni yang tinggi untuk menjadikan informasi tersebut menjadi semakin menarik. Disinilah letak keunggulan dari multimedia dan sekaligus tantangan yang harus dijawab oleh seorang desainer multimedia.

Dengan multimedia kita dapat menghasilkan sesuatu menjadi indah dan hidup. Sebagai contohnya multimedia dapat dipakai untuk membuat iklan di televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film animasi, seperti film film kartun. Bahkan sekarang pemanfaatannya sudah hampir di semua bidang, sebut saja pendidikan, pemasaran, kebudayaan, olahraga dan lain-lain.

Distro Numerique merupakan distribusi outlet yang mendistribusikan clothing-clothing, kaset-kaset, cd-cd band dan majalah-majalah indie local, yang berasal dari seluruh Indonesia. Walaupun tergolong distribusi outlet yang masih muda, namun distro tersebut telah dipercaya oleh banyak clothing-clothing di pulau Jawa, Sumatra, dan Bali sebagai salah satu distribusi outlet yang terbesar dalam penjualannya di Pontianak.

Di dasari karna kepedulian dengan industri clothing, musik, indie local Numerique Distro, mempromosikan distro ini melalui media di dalam internet seperti di [www.Friendster.com](http://www.Friendster.com) dan [www.Myspace.com](http://www.Myspace.com) sebagai alat untuk menjaring kerja sama dengan clothing-clothing local yang ada di Indonesia khususnya, alangkah baiknya jika para pemilik clothing-clothing local yang ada di Indonesia mengetahui dan mengenal Distro Numerique, Dengan adanya CD interaktif yang di dalamnya berisi profil dari Numerique Distro, maka para pemilik clothing-clothing local akan dengan mudah mengetahui Gambaran Umum, Organisasi, dan lain-lain nya dengan informasi yang lebih baik lengkap dan menarik.

Melihat kemampuan multimedia yang begitu bermanfaat tersebut, penulis mencoba menerapkan pada system informasi khususnya mengenai profil dari Distro Numerique sebagai salah satu distribusi outlet yang terbesar dalam penjualannya di Pontianak, sebagai salah satu distribusi outlet yang terbesar di Pontianak belum sepenuhnya memanfaatkan kemampuan multimedia untuk sarana promosi dalam rangka menjalin kerja sama dengan pemilik-pemilik clothing-clothing local yang ada di Indonesia. karena latar belakang tersebut maka penulis mencoba membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dan sarana promosi dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI PROMOSI PADA DISTRO NUMERIQUE PONTIANAK”**.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka ini dapat di susun suatu perumusan masalah yang berhubungan dengan pembuatan *Aplikasi Multimedia Interaktif* ini, yaitu:

1. Bagaimana cara menginformasikan Distro Numerique dengan memanfaatkan peranan teknologi multimedia agar tampak menarik dan dapat di terima dengan baik bagi para pemilik clothing-clothing lokal yang ada di Indonesia, agar dapat menumbuhkan kepercayaan dalam menjalin kerja sama?
2. Apa saja nilai tambah bagi pihak Distro Numerique setelah menggunakan aplikasi multimedia sebagai sarana informasi promosi pada Distro Numerique.

## C. Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas, sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dengan membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup yang kecil yaitu sebatas penyajian informasi yang interaktif, ada pun batasan-batasan tersebut :

1. Berupa Informasi Promosi tentang produk-produk yang di jual dari Distro Numerique.
2. Sejarah berdirinya hingga gambaran struktur organisai dari Distro Numerique,
3. Lingkup penelitian yang di laksanakan di Distro Numerique Pontianak
4. Adapun media atau bentuk dari hasil aplikasi ini akan di tuangkan ke dalam bentuk CD.

- .5. Software yang di gunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini adalah :  
Macromedia Flash Mx, Adobe Photoshop Cs, Swift 3D, Swish Max, partcle illusion, Adobe Audition 1.5, Ulead Video Studio 10, 3D Max.
6. Aplikasi ini di buat dengan tujuan sebagai media promosi,yang nantinya akan di sebarkan kepada pemilik clothing- clothing, dan juga sebagai media promosi di Distro Numerique yang nantinya akan di pasangkan pada separangkat komputer PC (*personal computer*).

#### **D. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Dengan di ambilnya pembahasan dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI PROMOSI PADA DISTRO NUMERIQUE PONTIANAK”. mempunyai maksud dan tujuan, Adapun maksud dan tujuan penyusunan skripsi dan pembuatan aplikasi multimedia ini adalah:

##### **1. Maksud**

- a. Untuk menerapkan, mengembangkan, menambah wawasan ilmu komputer khususnya dibidang aplikasi multimedia yang telah didapat selama di “STMIK AMIKOM” Yogyakarta
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

## 2. Tujuan

- a. Membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dan sarana promosi yang nantinya diharapkan dapat digunakan oleh Distro Numerique sebagai media promosi agar dapat menumbuhkan kepercayaan kepada para pemilik clothing-clothing lokal yang ada di Indonesia dalam menjalin kerja sama.

## E. Metode Pengumpulan Data

Data-data yang didapatkan, diambil dengan berbagai cara atau metode antara lain:

### 1. Metode observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap Distro Numerique yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat.

### 2. Metode Wawancara

Metode ini dilaksanakan dengan mengadakan tanya jawab kepada pemilik Distro Numerique yang berhubungan dengan masalah yang diamati.

### 7. Metode kepustakaan

Metode dengan cara pengambilan bahan-bahan dari literatur, majalah, buku, serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Sehingga dapat diperoleh landasan teori dalam mengadakan kerja maupun dalam menganalisa data yang ada.

## **F. Sistematika laporan penelitian**

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian. Maka akan lebih baik apabila di berikan gambaran sistematika penulisan secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa saja yang di kandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya, Adapun sistematika penulisan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika laporan penelitian..

### **BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM**

Bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, pengertian multimedia, Definisi Multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, sistem penyajian multimedia, struktur sistem multimedia, perangkat lunak yang di gunakan dan berisi tentang tinjauan umum atau gambaran umum tentang Distro Numerique yang menjadi pilihan dalam pembuatan Skripsi ini.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA

Bab ini menguraikan mengenai siklus hidup pengembangan aplikasi (sistem) multimedia, pendefinisian masalah multimedia, menganalisis sistem, melakukan study kelayakan menganalisis kebutuhan system dan proses perangan aplikasi.

### BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan tentang memproduksi aplikasi multimedia interaktif yang akan dibuat, termasuk didalamnya penjelasan tentang fungsi komponen-komponen yang digunakan untuk mendukung multimedia interaktif tersebut secara mendetail.

### BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

#### **G. Jadwal Penelitian**

Secara garis besar penyusunan skripsi ini di susun secara sistematis dan berkesinambungan ke dalam beberapa tahap. Adapun beberapa tahap kerja tersebut Dapat di lihat pada table di bawah ini:

