

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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

Dari berbagai macam bentuk teknologi informasi yang sangat menarik adalah teknologi multimedia. Selain internet, multimedia merupakan teknologi komputer yang sedang berkembang pesat seiring dengan perkembangan komputer pribadi (*personal computer*). Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menyajikan suara, gambar, animasi, dan video menjadi suatu bentuk karya serta tidak hanya memberikan yang dibutuhkan, tetapi juga menarik dan dapat dinikmati oleh penggunanya. Akan tetapi juga dibutuhkan jiwa seni yang tinggi untuk menjadikan informasi tersebut lebih menarik. Disinilah letak keunggulan dari multimedia

dan sekaligus tantangan yang harus dijawab oleh seorang desainer multimedia.

Toko Galaxy Media merupakan toko yang menyediakan atau menjual buku-buku bacaan, mulai dari komik (buku cerita bergambar), novel, majalah, t-shirt, pernak pernik anime (animasi Jepang), dan juga CD Soundtrack anime. Toko Galaxy Media juga menyediakan pembelian dengan cara pemesanan.

Sebagaimana diketahui penyajian promosi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi multimedia ini juga diharapkan dapat memberikan informasi penjualan secara cepat, tepat dan menarik sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Untuk mendukung tercapainya penerapan software multimedia tersebut, maka perlu adanya publikasi pada anggota dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran nyata tentang promosi pada Toko Galaxy Media. Sesuai dengan judul skripsi yang diambil penulis yaitu, ***“Analisis dan Perancangan Media Informasi Sebagai Sarana Pendukung Promosi Pada Toko Galaxy Media Yogyakarta Berbasis Multimedia”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat disusun suatu perumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat CD interaktif untuk menginformasikan Toko Buku Diskon Galaxy Media dengan memanfaatkan multimedia pada konsumen?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sebagai suatu sistem informasi pada Toko Galaxy Media bersifat menyeluruh. Oleh karena itu untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup mengenai teknologi informasi berbasis multimedia. Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, yaitu mengenai informasi tentang profile perusahaan.

Pada tahap pengolahan data dalam membangun aplikasi multimedia sebagai sarana pendukung promosi dan Toko Galaxy Media, pembuatannya dibatasi pada software-software pembangun multimedia antara lain software pengolah gambar yaitu Adobe Photoshop CS, Macromedia Director MX, SWISHmax, serta software pendukung lainnya.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu didunia nyata.

- b. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi, khususnya multimedia yang dikaitkan dengan pemasaran.

Dan manfaat yang didapatkan penulis dari penyusunan skripsi ini adalah:

- a. Sebagai bahan dalam penulisan laporan Skripsi sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menambah wawasan dan pengalaman dengan terlibat langsung ke dalam sebuah masalah sekaligus mencari penyelesaiannya.
- c. Menambah pengetahuan sebelum terjun langsung di dunia kerja.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan karya tulis ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data yang dianggap sesuai dengan masalah yaitu:

- a. Pengamatan (Observasi)

Yaitu dengan cara melakukan penelitian langsung terhadap objek yang akan diteliti.

- b. Wawancara (Interview)

Yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan yang dibutuhkan untuk penelitian terhadap perusahaan yang dijadikan objek penelitian.

- c. Kepustakaan (Library)

Yaitu dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku atau literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar pengkajian laporan ini lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami, maka dalam penulisan laporan ini dibagi menjadi enam bab. Pada tiap-tiap bab dapat dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, tinjauan pustaka sebagai pendukung teori, rumusan masalah, maksud dan tujuan, serta metode pengumpulan data yang dilakukan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat. Pemaparan teori mengenai konsep dasar sistem, informasi, konsep dasar multimedia, elemen-elemen multimedia, langkah-langkah mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia, penyajian multimedia dan software/hardware yang diperlukan, dan tinjauan umum mengenai perusahaan yang menjadi bahan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan dibahas siklus pengembangan aplikasi multimedia, pendefinisian masalah sistem multimedia, analisis PIECES, analisis kelayakan, analisis biaya manfaat, serta analisis kebutuhan sistem. Beserta

perancangan sistem penggunaan aplikasi yang telah dibuat yaitu mengenai pendefinisian masalah, rancangan konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, penggunaan sistem dan pemeliharaan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan tentang bagaimana memproduksi sistem, pengetesan pemakai, penggunaan sistem dan pemeliharaan sistem serta penerapan rencana implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dan saran-saran dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

1.7 Jadwal Penelitian

Nama Kegiatan	Maret				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Waktu/Minggu												
Penelitian	*	*										
Pengajuan Proposal			*	*								
Analisis Sistem				*	*							
Perancangan Sistem				*	*	*						
Pembuatan Aplikasi Multimedia				*	*	*	*	*				
Pengetesan Aplikasi Multimedia								*				
Uji Coba Aplikasi								*	*			
Pembuatan Laporan					*	*	*	*	*	*		

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian