

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk dapat bersaing dalam dunia bisnis, kemajuan informasi sangat dibutuhkan. Kita harus mengetahui bahwa sebenarnya kemajuan perusahaan tidaklah akan mengalami perkembangan yang berarti jika tidak dibantu dengan adanya informasi yang baik. Dewasa ini perkembangan produk teknologi di bidang informasi dan komunikasi saling bersaing dengan pesat. Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah multimedia. Multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan suatu informasi yang cepat dan akurat. Dan saat ini sudah banyak tersedia fasilitas dan sarana informasi untuk memudahkan mendapatkan informasi bagi yang memerlukannya. Multimedia juga banyak diterapkan dalam berbagai bidang baik usaha, entertainment, profil pribadi, periklanan dan masih banyak lagi lainnya.

Fasilitas yang disediakan multimedia adalah informasi-informasi yang dapat digunakan oleh lembaga pendidikan, pemerintahan, pertahanan, hiburan, sosial, politik, ilmiah dan ekonomi. Perkembangan multimedia yang begitu pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang. Memanfaatkan hal tersebut dalam memenuhi kepentingan masing-masing dimana pemakai dapat melihat gambar, teks, animasi sekaligus suara. Maka aplikasi multimedia

diharapkan menjadi sebuah jawaban. Karena informasi yang menarik akan mudah di ingat dan mengena pada sasaran dan ini sangat mempengaruhi image pembeli.

Shisha atau seperangkat alat seperti penghisap rokok dari Timur Tengah, menjadi tren baru berelaksasi atau melepaskan kepenatan usai beraktivitas. Selain pilihan cita rasa buahnya beragam, shisha juga dapat dinikmati hingga beberapa orang. Shisha merupakan suatu alat yang memungkinkan kita dapat merokok dengan cara dan rasa yang berbeda. karena produk ini yang tergolong masih awam di kalangan masyarakat Yogyakarta dan untuk memajukan usaha warung kopi dan shisha awan mbengi, Yogyakarta maka saya tertarik untuk meneliti dan merancang aplikasi multimedia untuk mempromosikan shisha. Selama ini dalam penyampaian informasi kepada masyarakat masih menggunakan media konvensional dan selebaran brosur, yang banyak menyita waktu, biaya dan tenaga karyawan di warung kopi dan shisha awan mbengi, Yogyakarta. Multimedia sebagai salah satu wahana penyampaian informasi dan promosi di harapkan dapat menjawab kebutuhan informasi yang bersifat interaktif yang dapat menampilkan suara, gambar dan keterangan yang dibutuhkan oleh masyarakat. Sehingga dapat mengatasi keterbatasan Warung Kopi Dan Shisha Awan Mbengi, Yogyakarta.

Melihat hal tersebut maka guna mendukung skripsi sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penyediaan sebuah media informasi harus benar-benar di perhatikan, sebab kemudahan dalam mendapatkan informasi dapat mendatangkan citra yang baik pada masyarakat, maka judul dari skripsi ini adalah **“Analisis Dan Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Promosi Shisha Pada Warung Kopi Dan Shisha Awan Mbengi, Yogyakarta”**

## 1.2 Perumusan Masalah

Masalah yang timbul bagaimana menyajikan informasi mengenai shisha kepada masyarakat serta mensosialisasikannya dengan tidak banyak menyita waktu, hemat biaya maupun tenaga. Untuk mendukung hal itu maka digunakan aplikasi dalam penyampaian informasi berupa cd (Compact Disc) yang berisi informasi yang dapat menghasilkan daya tarik terkesan mudah diingat dan tidak membosankan, sehingga diharapkan membantu pihak pengelola yaitu Warung Kopi Dan Shisha Awan Mbengi untuk dapat di pakai sebagai wahana penyampaian informasi dan promosi bagi masyarakat luas pada umumnya dan masyarakat Yogyakarta secara khusus. Berdasarkan latar belakang masalah maka penulis merumuskan masalah

*“Bagaimana memanfaatkan aplikasi berbasis multimedia sebagai alternatif media promosi bagi Warung Kopi Dan Shisha Awan Mbengi, Yogyakarta ”*

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk menyederhanakan ruang lingkup permasalahan. Dalam penelitian ini Penulis membatasi permasalahan meliputi:

### 1. Lingkup Penelitian

penulis membatasi penyajian informasi tentang Shisha secara umum dan sedikit membahas tentang warung kopi dan shisha awan mbengi, Yogyakarta.

### 2. Informasi yang disajikan.



Informasi yang disajikan berupa sejarah singkat warung kopi dan shisha awan mbengi dan informasi pengenalan shisha antara lain :

- ✓ Sejarah shisha
- ✓ Bentuk shisha
- ✓ Peracikan shisha
- ✓ Cara menikmati shisha
- ✓ Manfaat menikmati shisha

### 3. Media yang digunakan.

Dalam mempromosikan shisha kepada masyarakat luas, penulis menggunakan media CD (Compact Disc) interaktif.

### 4. Software yang digunakan.

Untuk mendapatkan tampilan yang menarik maka dibutuhkan software pengolahan gambar, teks, suara, dan animasi, disini penulis menggunakan software Macromedia Director MX, Adobe Photoshop CS2, SwiSHmax, Adobe Audition 2.0, Adobe Premiere Pro 1.5 dan software penunjang lainnya.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

### a) Maksud Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 pada Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari agar bisa bermanfaat dan dapat diterapkan kedalam dunia nyata.

b) Tujuan Penelitian

- Membuat aplikasi multimedia berupa cd (Compact Disc) yang bisa memberikan informasi dan promosi shisha kepada masyarakat Yogyakarta secara jelas dan menarik.
- Sosialisasi teknologi informasi berbasis multimedia yang ditujukan untuk masyarakat.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

- Study lapangan

Melakukan pengamatan dan mendapatkan data secara langsung terhadap obyek penelitian secara sistematis untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat di pertanggung jawabkan.

- Dokumentasi

Mengambil data dari arsip pada lembaga atau instansi ataupun media masa yang berkaitan dengan shisha khususnya pada warung kopi dan shisha awan mbengi Yogyakarta.

- Kepustakaan

Mempelajari buku, literatur, atau sumber lain yang berkaitan dengan penelitian untuk memperoleh teori dan kaidah yang mendasari penulisan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penyajian skripsi ini penulis menjabarkan sistematika penulisan sebagai berikut

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

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

#### **1. DASAR TEORI**

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi obyek – obyek multimedia, konsep penyusunan naskah, sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia, prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan skripsi

#### **2. TINJAUAN UMUM**

Menguraikan tentang sejarah, lokasi, dan informasi lainya yang berkaitan dengan Shisha pada Warung Kopi Dan Shisha Awan Mbengi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

#### **1. ANALISIS SISTEM**

Didalam bab ini diuraikan tentang analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan teknologi, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat.

## 2. PERANCANGAN SISTEM

Berisi pembahasan mengenai proses perancangan dan pembuatan aplikasi, antara lain bagaimana merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, serta merancang grafik.

## **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Didalam bab ini akan membahas mengenai penerapan rencana implementasi, kegiatan publikasi dan manual program. kegiatan implementasi terdiri dari mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.

## **BAB V PENUTUP**

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**