

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Media informasi yang berbasis Multimedia, bukan merupakan hal yang asing lagi bagi masyarakat khususnya bagi dunia hiburan.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh profil suatu band, untuk keperluan promosi agar masyarakat khususnya penikmat musik tertarik menggunakan jasa band tersebut. Selama ini Versus Enemy Band menggunakan media promosi sticker, dan situs internet. Tetapi mereka belum puas dengan media promosi tersebut karena tidak efektif untuk digunakan sebagai media promosi kepada event organizer atau jika ingin mengikuti ajang-ajang band indie. Dengan adanya profil band berbasis multimedia ini diharapkan akan lebih efektif dalam penyampaian informasi Versus Enemy Band.

Dari uraian di atas maka penulis memilih untuk mengambil judul **“Pembuatan Media Interaktif Sebagai Promosi dan Informasi Versus Enemy Band”** dalam penyusunan skripsi.

Pemilihan judul tersebut karena selama ini Versus Enemy Band hanya menggunakan demo profil sederhana yang disertai dengan contoh lagu sebagai media promosi dan informasi hasil karya mereka. Diharapkan dengan adanya profil Versus Enemy Band berbasis multimedia ini akan lebih efektif dalam penyampaian informasi di saat akan mempromosikan karya mereka.

1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam pembuatan aplikasi multimedia ini ditinjau dari segi desain dan kualitas informasi yang dihasilkan antara lain sebagai berikut :

- Bagaimana membuat profil berbasis multimedia yang nantinya akan digunakan sebagai media promosi dan informasi untuk memperkenalkan karya Versus Enemy Band kepada Event Organizer yang akan menggunakan jasa mereka.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan mudah dicerna oleh konsumen serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas mengenai Pembuatan Media Interaktif Sebagai Promosi dan Informasi Versus Enemy Band, maka permasalahan akan dibatasi pada:

1. Lingkup Penelitian :

- a. Cara penggunaannya akan dipresentasikan ke konsumen pada saat akan mempromokan karya Versus Enemy Band.
- b. Hasil dari penelitian akan dibuat dalam bentuk CD interaktif yang berbasis multimedia.

2. Fitur atau informasi yang di sajikan:

- a. Profil Versus Enemy Band,
- b. Visi dan misi,
- c. Biodata personil,
- d. Gallery foto,
- e. Prestasi yang pernah diraih,
- f. Peta lokasi basecamp.

3. Software yang di gunakan:

Dalam pembuatan aplikasi profil Versus Enemy Band ini menggunakan

aplikasi sebagai berikut :

- a. Adobe Flash CS6 Professional

Digunakan untuk pembuatan animasi pada aplikasi Profil Versus Enemy Band

b. Adobe Photoshop CS5

Digunakan untuk mengedit gambar yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi profil Versus Enemy Band.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian Skripsi adalah untuk :

- a. Mengimplementasikan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bagian dari Desain Komunikasi Visual yaitu multimedia.
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 jurusan Sistem Informasi di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Membuat Aplikasi Berbasis Multimedia untuk Versus Enemy Band.
- d. Versus Enemy mempunyai sarana yang lebih efektif untuk mempromosikan/memperkenalkan bandnya.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Internal

Pengertian internal yang dilihat dari sisi pembuat dalam hal ini adalah sebagai berikut :

- a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

- b. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

2. External

Pengertian External yang dimaksud bagi Versus Enemy Band :

- a. Memperkenalkan karya-karya Versus Enemy Band kepada konsumen.
- b. Sebagai sarana informasi untuk Versus Enemy Band yang berbasis multimedia.
- c. Dapat dijadikan sebagai media promosi dan informasi pada penawaran jasa Versus Enemy Band.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam proses pembuatan tugas ini adalah sebagai berikut :

1. **Kepustakaan (*Library*)**

Yaitu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui Proposal yang berhubungan dengan pembuatan Skripsi ini.

2. **Observasi (*Observation*)**

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti yang dalam hal ini adalah Versus Enemy Band.

3. **Interview (*Interview*)**

Yaitu metode Tanya-jawab kepada personil-personil Versus Enemy Band, agar mendapatkan data-data real yang dibutuhkan.

4. **Kearsipan (*Dokumentation*)**

Peneliti melakukan pengumpulan dokumen dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisa.

1.7. **Sistematika Penulisan**

Dalam sistematika ini akan menjelaskan penulisan Skripsi ini dan akan menjabarkan Skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Dasar Teori

Dalam bab ini di uraikan masalah pengenalan tentang sistem secara umum yang meliputi pengertian multimedia, obyek-obyek multimedia, konsep penyusunan naskah, Sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Merupakan bab yang akan membahas sistem yang diusulkan, perancangan sistem yang ada dan kemudian diimplementasikan dengan perancangan sistem dan prosedur dari pemakaian Analisis sistem, perancangan antarmuka atau tampilan serta perancangan proses.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisikan tentang proses pembuatan CD intraktif menggunakan *hardware* dan *software* untuk mendukung aplikasi multimedia yang di bangun dan penggunaan dari hasil sistem yang telah di bangun.

Bab V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tentang kesimpulan yang berdasarkan pada jawaban rumusan masalah, seluruh isi laporan yang di dapat dari hasil analisis data penelitian serta saran-saran yang akan disampaikan penulis dan semoga bermanfaat bagi perusahaan atau instansi, khususnya bagi penulis dan pembaca, sehingga dapat digunakan sebagaimana semestinya.