

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

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 computer beberapa tahun terakhir maju dan pesat, baik pada perangkat keras maupun pada perangkat lunak komputer. Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi di anggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, di tuntut adanya peran serta komputer dalam kemajuan teknologi tersebut, khususnya di dalam penyajian suatu informasi karena saat ini kebutuhan masyarakat 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.

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

Dengan multimedia dapat menghasilkan sesuatu menjadi indah dan hidup. Sebagai contohnya multimedia dapat di pakai dapat 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, olah raga dan lain-lain. Toko Besi Sahabat merupakan distribusi alat bangunan, meskipun usaha ini tergolong masih muda namun Toko Besi ini dipercaya oleh pemborong dari luar kota Salatiga, akan tetapi untuk saat ini masih mempunyai kekurangan terutama dalam hal penyampaian informasi terhadap konsumen yang masih kurang, sehingga membuat informasi yang didapatkan konsumen tidak maksimal.

Melihat kemampuan multimedia yang begitu bermanfaat tersebut, penulis mencoba menerapkan pada media informasi khususnya mengenai profil dari Toko Besi Sahabat sebagai salah satu distribusi bangunan yang terbesar dalam penjualannya di Salatiga, sebagai salah satu distribusi bangunan yang terbesar di Salatiga belum sepenuhnya memanfaatkan kemampuan multimedia untuk sarana promosi dalam rangka menjalin kerja sama dengan pemilik-pemilik Toko besi lainnya 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 MEDIA PEMASARAN PADA TOKO BESI SAHABAT SALATIGA** ”.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas latar belakang masalah, maka dapat di susun suatu perumusan masalah yang berhubungan dengan pembuatan *Aplikasi Multimedia Interaktif* ini, yaitu Bagaimanakah cara menginformasikan Toko Besi Sahabat dengan memanfaatkan peranan teknologi multimedia agar tampak menarik dan dapat di terima dengan baik bagi para pemilik Toko Besi lokal di Salatiga sehingga dapat menumbuhkan kepercayaan dalam menjalin kerja sama.

3. 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 tawarkan atau jual dari Toko Besi Sahabat.
2. Sejarah berdirinya dari Toko Besi Sahabat.
3. Lingkup penelitian yang di laksanakan di Toko Besi Sahabat .
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 : Adobe Photoshop Cs 2, Ulead Video Studio 10, 3D Max, Macromedia Director, SWF Easy .
6. Aplikasi ini di buat dengan tujuan sebagai media promosi, yang nantinya akan di sebarkan kepada pemilik toko besi lainnya, bisa juga buat pemborong bangunan (proyek) dan juga sebagai media promosi di Toko Besi Sahabat yang nantinya akan di pasangkan pada seperangkat komputer PC (*personal computer*).

4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Dengan diambilnya pembahasan dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMASARAN PADA TOKO BESI SAHABAT SALATIGA”. mempunyai maksud dan tujuan, Adapun maksud dan tujuan penyusunan skripsi dan pembuatan aplikasi multimedia ini adalah:

a. Maksud

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

b. Tujuan

- 1) Membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dan sarana promosi yang nantinya di harapkan dapat di gunakan oleh Toko Besi Sahabat sebagai media promosi agar dapat menumbuh kan kepercayaan kepada para pemilik Toko besi lainnya ataupun pada pemborong proyek dalam menjalin kerja sama.

5. Metode Pengumpulan Data

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

a. Metode observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap Toko Besi Sahabat yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat.

b. Metode Wawancara

Metode ini dilaksanakan dengan mengadakan tanya jawab kepada pemilik Toko Besi Sahabat yang berhubungan dengan masalah yang diamati.

c. 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.

6. 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 1 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 digunakan dan berisi tentang tinjauan umum atau gambaran umum tentang Toko Besi Sahabat 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.

7. 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:

NO	Tahap Penelitian	Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survei	X	X										
2	Pengumpulan Data			X	X								
3	Perancangan dan Desain Aplikasi					X	X	X	X				
4	Pembuatan Aplikasi dan Testing									X			
5	Analisis Sistem										X		
6	Revisi dan Finishing											X	
7	Pembuatan Laporan												X

Tabel 1.1 Jadwal Rancana Penelitian