

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah peranan media komputer dengan berbagai software aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi.

Informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola bisnis. Pada zaman yang modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju pesat, manusia berlomba-lomba untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Manusia dapat melakukan suatu pekerjaan dengan mudah. Hampir semua pekerjaan dapat dibantu dengan teknologi yang diciptakan oleh manusia. Seiring dengan kemajuaan zaman manusia sekarang ini cenderung membutuhkan suatu informasi sangat cepat dan tepat, karena kebutuhan akan informasi sangat penting dalam pengambilan keputusan dan pengambilan langkah-langkah untuk melakukan suatu usaha.

Salah satu kemajuan teknologi informasi adalah dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh, aplikasi multimedia dapat dipakai untuk mempromosikan suatu produk dari perusahaan dengan meracik data-data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia dan menyimpannya di dalam satu media seperti Compact Disk (CD). Dimana data-data yang disusun dapat berupa

teks, gambar, animasi, bahkan dapat diperlengkap dengan data-data suara atau video sekalipun. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia informasi yang dihasilkan akan lebih menarik.

Dengan menggunakan aplikasi multimedia terdapat beberapa kelebihan dalam mengolah data atau gambar dalam bentuk animasi sehingga informasi dapat ditampilkan lebih menarik. Bentuk aplikasi multimedia yang digunakan adalah multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari pemakai dalam mencari informasi yang diperlukan. Dengan pernyataan diatas maka penulis memberikan solusi yaitu dengan membangun layanan sistem informasi berbasis multimedia interaktif dalam bentuk ***“Analisis Dan Perancangan Aplikasi Berbasis Multimedia Untuk Media Promosi Pada Kantor Pengacara Konsultan Hukum Para Justitia Cilacap”***.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul skripsi, yang penulis buat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara membuat media informasi dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menggambarkan secara jelas tentang perusahaan tersebut agar menarik minat masyarakat.

Kemajuan serta dukungan teknologi sangat bermanfaat dalam membantu mempromosikan dalam mencapai visi dan misi serta sasaran pemasaran. Untuk itu penulis mencoba merancang company profile dalam bentuk multimedia interaktif.

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pengertian multimedia sangat luas pada penerapan dan fungsi yang berbeda sesuai dengan masalah yang dihadapinya. Untuk itu penulis membatasi ruang lingkup multimedia komputer yang digunakan untuk penyampaian informasi pada *Kantor Pengacara Konsultan Hukum "PARA JUSTITIA CILACAP"*. Dalam bentuk Compact Disk (CD) company profile yang dibatasi tentang teknik pembuatan aplikasi multimedia dengan penyajian sistem informasinya dengan menggunakan software-software yang telah dipelajari.

Dalam menginformasikan *Kantor Pengacara Konsultan Hukum "PARA JUSTITIA" Cilacap* secara khusus, yaitu menyampaikan informasi yang berisi tentang :

- a. Profil Kantor Pengacara Konsultan Hukum "PARA JUSTITIA" Cilacap.
- b. Visi dan Misi.
- c. Struktur Organisasi.
- d. Program- program dalam jasa pelayanan hukum.
- e. Kegiatan jasa pelayanan hukum pada Kantor Pengacara Konsultan Hukum "PARA JUSTITIA" Cilacap.
- f. Kasus – kasus yang ditangani.
- g. Kendala yang dihadapi.

Adapun Software yang akan digunakan dalam mengaplikasikan Multimedia, yaitu : *Adobe Phothoshop CS 3, Macromedia Flash 8, Cool Edit Pro 2.0.*

1.4. Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penulisan ini adalah untuk menunjang penguasaan ilmu yang telah diberikan oleh Lembaga Pendidikan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta. disamping itu juga dapat memberikan gambaran kerja dan menjadi masukan bagi penyusun.

Adapun tujuan yang hendak dicapai dan diperoleh dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Internal.

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang didapat oleh penyusun selama mengikuti pendidikan di “STMIK AMIKOM Yogyakarta”.
- b. Mengetahui apakah ilmu yang dipelajari pada saat perkuliahan dapat diterapkan dan mengatasi masalah yang terjadi.
- c. Sebagai syarat untuk meraih gelar Kesarjanaan “STMIK AMIKOM Yogyakarta”.

2. Eksternal.

Bagi masyarakat atau kalangan dunia usaha pada umumnya tentang dibuatnya bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

- a. Meningkatkan daya tarik masyarakat / konsumen.

- b. Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media konvensional kepada masyarakat.
- c. Sosialisasi teknologi multimedia dalam memberikan informasi.

Berdasarkan tujuan diatas maka judul yang diusulkan dalam laporan ini adalah **ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MEDIA PROMOSI PADA KANTOR PENGACARA KONSULTAN HUKUM PARA JUSTITIA CILACAP.**

1.5. Metodologi Penelitian

Untuk mendukung penelitian ini penulis berusaha mencari sumber-sumber yang dapat memberikan keterangan atau informasi yang jelas serta akurat. Adapun penelitian yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara sebagai berikut :

a. Sumber Data

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data :

1. Primer

yaitu data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan cara mengadakan wawancara dengan responden. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

2. Sekunder

yaitu data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan dengan

berusaha mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan skripsi ini, sehingga metode ini berguna untuk mendapatkan data-data yang diinginkan.

b. Lokasi

Dalam melakukan penelitian Kantor Pengacara Konsultan Hukum “Para Justitia” Cilacap tersebut, penulis mengambil lokasi di Jln. Gatot Subroto No. 99 Cilacap Jawa Tengah.

1.6. Metodologi Pengumpulan Data

Terciptanya suatu pembahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung di dalamnya, data-datanya telah diambil dengan berbagai cara atau metode diantaranya:

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap Kantor Pengacara Konsultan Hukum “Para Justitia Cilacap” (obyek) yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan sistematis.

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan pengelola usaha (pimpinan).

3. Metode Kepustakaan

Mempelajari literatur dalam penyampaian informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, metode pengumpulan data untuk pengembangan aplikasi serta sistematika penulisan skripsi dan jadwal penelitian akan diberikan pada bab ini.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan diuraikan pengertian company profile, pengertian multimedia, struktur sistem informasi multimedia dan software yang digunakan dalam menyusun skripsi. Serta dijelaskan gambaran umum dari Kantor Pengacara Konsultan Hukum “Para Justitia Cilacap”

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Didalam Bab III ini diuraikan mengenai analisis sistem, pendefinisian masalah multimedia, menganalisis sistem, melakukan studi kelayakan dan menganalisis kebutuhan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Analisis dan penyelesaian terhadap masalah sampai pada tahap perancangan sistem akan dibahas pada bab empat. Dalam bab ini akan diuraikan tentang sistem yang diusulkan dan sistem perancangan informasi yang berbasis multimedia terhadap pengelolaan suatu informasi pada perusahaan.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran dari hasil analisis dan perancangan aplikasi ini akan dijelaskan pada bab ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.8. Jadwal Penelitian

Secara garis besar penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis dan berkesinambungan kedalam delapan tahap kerja. Adapun tahap kerja tersebut dapat dilihat pada tabel ini :

Tabel 1.1. Rancangan Jadwal Penelitian

Waktu	Bulan Februari				Bulan Maret				Bulan April			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Survei		x										
Pengajuan Proposal ke Kantor Pengacara Konsultan Hukum "Para Justitia" Cilacap			x									
Pengumpulan Data			x	x	x	x						
Perancangan dan Desain Aplikasi			x	x	x							
Pembuatan Aplikasi dan Testing				x	x	x	x	x	x			
Analisis Sistem							x	x	x	x		
Revisi dan Finishing									x	x		
Pembuatan Laporan					x	x	x	x	x	x	x	x