

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kemajuan ilmu teknologi saat ini berkembang dengan cepat dan pesat, terutama pada bidang teknologi informasi. Pada saat ini masyarakat mempunyai kecenderungan untuk memperoleh informasi secara cepat dan tepat. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah teknologi multimedia.

Teknologi multimedia adalah salah satu bentuk teknologi informasi yang menggabungkan teks, audio, video dan animasi menjadi sebuah sistem informasi yang menarik dan berguna untuk penyajian informasi.

Sebuah informasi maupun promosi yang dilakukan oleh perusahaan, instansi atau daerah akan dilihat dan dinilai baik dan buruknya oleh masyarakat. Seperti pada Sada Sari Handycraft Yogyakarta yang merupakan salah satu pengrajin mendong di dusun Manding yang mempunyai peluang usaha yang dapat maju pesat .

. Dalam mempromosikan objek pihak pengelola menggunakan sarana promosi berupa brosur dan memasang iklan di media komunikasi. Namun sarana promosi tersebut dirasa masih kurang seperti halnya media brosur yang menampilkan informasi yang bersifat standar dan monoton (hanya berupa gambar saja) .

Sedangkan sarana promosi dengan melalui media komunikasi contohnya yellow pages tidak semua kalangan dapat melihatnya, hanya orang-orang yang berlangganan saja yang dapat mengetahui informasi yang terdapat didalamnya.. Disamping hal tersebut masalah biaya merupakan hal yang harus dipertimbangkan karena besarnya biaya untuk kedua media promosi tersebut.

Dengan melihat permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat sebuah media promosi dalam bentuk multimedia interaktif. Dalam hal ini media promosi ini akan berupa kios informasi dan cd interaktif yang berfungsi untuk mengenalkan produk-produk Sada Sari Handycraft Yogyakarta kepada masyarakat. Dari uraian diatas maka penulis menuangkannya dalam skripsi dengan judul, **“Analisis Perancangan Aplikasi Multimedia pada Sada Sari Handycraft Yogyakarta sebagai media informasi dan promosi “**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

Bagaimana cara membuat kios informasi yang efektif sehingga dapat meningkatkan kinerja perusahaan dalam mempromosikan produk-produk yang dibuat oleh **Sada Sari Handycraft Yogyakarta?**

1.3 BATASAN MASALAH

a. Ruang lingkup

Ruang lingkup dalam pemanfaatan teknologi multimedia sebagai media informasi dan promosi di Sada Sari Handycraft Yogyakarta bisa menjadi sangat luas, oleh karena itu untuk memfokuskan pembahasan ini penulis membatasi permasalahan hanya mengenai informasi umum Sada Sari Handycraft seperti sejarah perusahaan, visi, misi, jenis-jenis produk yang di buat oleh Sada Sari Handycraft yaitu berupa kerajinan tangan yang berasal dari mendong, enceng, dan pandan.

b. Lokasi perusahaan

Perusahaan Sada Sari Handycraft berlokasi di dusun Manding Sabdodadi, Bantul Yogyakarta.

c. Kemasan Aplikasi multimedia untuk Sada Sari Handycraft Bantul Yogyakarta yaitu berupa Kios Informasi.

d. Software yang digunakan

Tampilan yang menarik sangat dibutuhkan dalam bentuk penyajian informasi, untuk itu dibutuhkan software-software pengolah teks, gambar dan animasi. Software yang penulis gunakan antara lain Adobe Photoshop 7, Macromedia Director MX, Swishv2.0, sothink glanda, dan Adobe Audition.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Dengan diambilnya pembahasan dengan judul “Analisis Perancangan Aplikasi Multimedia pada Sada Sari Handycraft Yogyakarta sebagai media informasi dan promosi” terkandung tujuan utama yaitu untuk mengetahui seberapa efektifkah media informasi yang menggunakan aplikasi multimedia ini diterapkan pada Sada Sari Handycraft Yogyakarta.

Diharapkan dari pembuatan aplikasi ini didapatkan nilai tambah dalam pemanfaatan teknologi informasi. Tujuan lain yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- a) Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- b) Membuat aplikasi Multimedia berupa kios informasi untuk perusahaan Sada Sari Handycraft.
- c) Menerapkan ilmu yang selama ini telah dipelajari di STMIK Amikom Yogyakarta guna diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Mengembangkan ilmu, kemampuan serta wawasan sesuai bidang teknologi informasi.

1.5 METODE PENELITIAN

1) Sumber data

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data adalah sebagai berikut;

a) Primer

Sumber data primer didapatkan dari hasil wawancara dengan responden. Penulis menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

b) Sekunder

Data sekunder didapatkan dari penelitian kepustakaan dengan berusaha mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan skripsi ini.

2) Lokasi

Penulis mengambil lokasi penelitian di Sada Sari Handycraft dengan alamat Manding Sabdodadi Bantul, Yogyakarta.

3) Metode pengumpulan data

a) Metode observasi /*Observation*

Penyusun melakukan pengamatan secara langsung terhadap Sada Sari Handycraft Yogyakarta

b) Metode wawancara /*Interview*

Penyusun mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak-pihak terkait yang ditunjuk oleh pihak Sada Sari Handycraft Yogyakarta.



c) Metode kearsipan /*Documentation*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

d) Metode kepustakaan /*Library*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan perbandingan.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberi gambaran lebih jelas tentang penulisan skripsi ini penulis menjabarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Berisi tentang konsep dasar multimedia, pengertian multimedia, konsep dasar animasi, faktor efektif multimedia, langkah-langkah dalam pengembangan sistem multimedia dan perangkat lunak yang digunakan. Serta gambaran umum Sada Sari Handycraft Yogyakarta, seperti: sejarah, visi, misi, serta produk-produk yang dibuat oleh Sada Sari Handycraft Yogyakarta berupa gambar produk dan kegunaan produk tersebut.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang perancangan dan analisis system, pendefinisian masalah, studi kelayakan dan analisis kebutuhan sistem.

Bab IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan aplikasi, memproduksi sistem, melakukan tes pemakai dan menggunakan sistem dalam membuat suatu software informasi.

Bab V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penulisan skripsi yang berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran.

