

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Kemajuan ilmu dan teknologi informasi saat ini berkembang sangat cepat, diantaranya adalah bidang teknologi informasi. Informasi secara tidak langsung merupakan suatu kewajiban yang harus dimiliki oleh setiap orang. Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, khususnya didalam penyajian suatu informasi. Karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap informasi sangat besar. Pembuatan sistem informasi yang cepat dan mudah dimengerti yang digunakan sebagai media informasi merupakan suatu kendala yang masih diperhitungkan. Indikasi ini tentunya harus dipecahkan dengan perangkat lunak khusus dan dibuat sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian masyarakat.

Sejalan dengan perkembangan teknologi komputer, multimedia interaktif dapat diharapkan menyajikan suatu informasi yang lebih efektif sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, koran, majalah, brosur dll. Tetapi juga dalam bentuk cuplikan klip, audio, animasi dan grafik (photo/gambar) dan diharapkan pengguna lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang ditampilkan, karena mereka dimanjakan dengan kecanggihan teknologi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif sehingga informasi yang ditampilkan lebih menarik.

Pada penerapan teknologi multimedia dapat diaplikasikan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan yang berbeda-beda. Sebagian perusahaan-perusahaan besar/menengah sekarang ini banyak yang menerapkan jalur pemasarannya sebagai sarana informasi mereka melalui teknologi berbasis multimedia.

Dalam meningkatkan sarana informasi pada STARFISH ANIMATION YOGYAKARTA sebuah perusahaan yang bergerak khusus di lingkup entertainment dibutuhkan suatu media yang mana media tersebut memadai dan handal, dalam hal ini aplikasi multimedia sangat efektif dan efisien. Untuk melengkapi media yang ada dalam penyampaian informasi saat ini penulis bermaksud untuk membuat media informasi berbasis multimedia interaktif dalam bentuk *company profile* STARFISH ANIMATION YOGYAKARTA. Hal tersebut menggugah penulis untuk memberikan informasi kepada masyarakat untuk mengenal STARFISH ANIMATION YOGYAKARTA sebagai media informasi berbasis multimedia, oleh karena itu penulis mengambil judul : **ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA STARFISH ANIMATION YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

1.2. RUMUSAN MASALAH

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini menyebabkan diperlukannya sebuah media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif sebagai alternatif proses penyampaian informasi.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah sebagai berikut :

Bagaimana cara membuat media informasi mengenai STARFISH ANIMATION YOGYAKARTA dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar tampak lebih menarik sehingga masyarakat lebih mengenal STARFISH ANIMATION YOGYAKARTA ?

1.3. BATASAN MASALAH

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit. Agar hasilnya lebih mendalam dan mengena maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk menyampaikan informasi mengenai STARFISH ANIMATION YOGYAKARTA. Dimana nantinya akan disajikan dalam bentuk Compact Disk (CD). Cd tersebut akan dibagikan kepada klien/konsumen yang mengadakan study banding ataupun seminar-seminar yang akan dilaksanakan atau para General Manager (Event Organizer) nantinya.

Adapun pada tahapan analisis, digunakan beberapa jenis analisis yaitu :

a. Analisis PIECES

Untuk mengidentifikasi masalah, maka kita harus melakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, kontrol aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Paduan ini dikenal dengan PIECES Analysis (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*).

b. Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam menganalisa dan mengidentifikasi analisis hendaknya mengerti maksud, tujuan, sasaran, dan kebijakan-kebijakan sistem. Karena elemen-elemen tersebut merupakan hal yang sangat penting dalam membentuk sebuah sistem yang baik.

c. Analisis Kelayakan

Pengadaan atau pengembangan sistem informasi yang akan diterapkan untuk mendukung kinerja perusahaan sebelumnya perlu dilakukan beberapa pertimbangan, agar pengadaan sistem baru benar-benar memberikan manfaat yang sebesar-besarnya STARFISH ANIMATION YOGYAKARTA. Yang meliputi :

- Kelayakan Teknis.
- Kelayakan Ekonomi.
- Kelayakan Operasi.
- Kelayakan Hukum.
- Kelayakan Jadwal.

- Keyakan Strategik.

Ruang lingkup penelitian :

- **Starfish Animation** berlokasi di Jl. Solo, Perumahan Puri B 8/9 Corongan, Maguwoharjo Yogyakarta. Telp. (0274) 7839547.

Informasi yang akan disajikan bahwa STARFISH ANIMATION YOGYAKARTA merupakan wujud gabungan beberapa divisi independent dengan manajemen tersendiri dalam satu atap yang meliputi :

- Starfish Animation (*Multimedia Event*).

Media yang digunakan:

- Cd interaktif berbasis multimedia

Software yang digunakan:

- Macromedia Flash 8.
- Coll Edit Pro 2.0.
- CorelDraw 12.
- VCD Cutter.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian adalah :

1. Membuat aplikasi multimedia pada STARFISH ANIMATION YOGYAKARTA sebagai alternatif baru media dan wahana informasi dalam bentuk cd interaktif.

2. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian adalah :

1. Interview

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan dari objek penelitian untuk mendapatkan informasi.

2. Library research

Metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan jalan membaca dari buku literature yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

3. Metode observasi

Yaitu pengamatan secara langsung ditempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan laporan skripsi.

4. Metode dokumentasi

Dalam metode ini penulis mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi atau lembaga yang terkait serta pada media masa dan internet.

5. Metode study kepustakaan

Metode ini mengacu pada buku-buku pedoman yang ada yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teoritis didalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang sedang berjalan dan menyusun sistem baru yang akan diterapkan.

1.6. SISTEMATIKA LAPORAN PENELITIAN

Dari penjelasan diatas maka skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam V bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

Bab I. Pendahuluan

Bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud atau tujuan diadakan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika laporan penelitian.

Bab II Dasar teori dan Tinjauan umum

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi konsep dasar sistem (karakteristik sistem), konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia serta sistem perangkat lunak (software) yang



digunakan (sejarah dan lingkungan kerja utama software utama).
Penjelasan tentang gambaran umum STARFISH ANIMATION
Jl.Solo, Perum Kinara Puri B 8/9, Corongan, Maguwoharjo
YOGYAKARTA.

Bab iii Analisis Sistem

Membahas tentang analisis aplikasi multimedia meliputi pendefinisian masalah aplikasi multimedia, menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

Bab IV Perancangan dan Implementasi Sistem

Membahas tentang merancang konsep aplikasi multimedia yang meliputi teknik penyajian dan fungsi efektif multimedia dalam merancang konsep aplikasi multimedia dan alat bantu untuk merancang aliran aplikasi multimedia. Kegiatan implementasi dan tindak lanjut implementasi. Kegiatan implementasi terdiri dari :
Memproduksi, Mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.

Bab V Penutup

Meliputi tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini.