

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan cepat, diantaranya adalah bidang teknologi informasi. Teknologi informasi hampir setiap saat bisa berubah dan berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia yang cenderung menginginkan informasi secara cepat, lengkap dan tepat. Hal ini mendorong seseorang untuk bisa memanfaatkan denaga maksimal untuk mengembangkan potensi yang ada.

Salah satu kemajuan teknologi saat ini yang berkembang pesat adalah kemajuaan dibidang aplikasi multimedia. Dengan memanfaatkan aplikasi multimedia, dapat dibuat berbagai macam bentuk desain animasi yang multi guna. Salah satu sarana untuk mempromosikan dari sebuah organisasi atau perusahaan, demi pengembangan usaha yang ditampilkan secar digital, yang pada umumnya disimpan dalam bentuk CD/VCD, DVC keuntungan yang diperoleh adalah data-data yang disampaikan lebih menarik karena disertai dengan beberapa animasi (video, sound, animasi teks dan gambar) serta tombol navigasi yang memudahkan dalam penggunaan. Selain itu data lebih aman dan mudah dibawa. Keuntungan lain dengan media CD/VCD atau DVD adalah dapat memuat data dalam jumlah yang besar sehingga informasi dapat disajikan dengan lengkap.

Sekarang ini usaha bidang kuliner semakin banyak digeluti dan merupakan usaha yang menjajikan untuk kedepannya karena setiap orang pasti suka dengan makanan. Usaha toko roti saat ini semakin banyak kita jumpai,

masing – masing menawarkan yang terbaik untuk produk mereka. Sehingga membuat para konsumen juga bingung dalam menentukan pilihan.

Namun selama ini dalam penyampaian informasi yang didapat masyarakat luas kurang. Mungkin masyarakat hanya tau informasi dari mulut kemulut, Media selebaran brosur yang banyak menyita waktu, dan biaya bagi manajemen kurang begitu optimal. Multimedia salah satu wahana penyampaian informasi dan promosi, serta bagian dari komputerisasi diharapkan dapat menjawab kebutuhan informasi yang bersifat interaktif yang dapat menampilkan suara, gambar dan keterangan yang dibutuhkan masyarakat umumnya.

Melihat hal tersebut maka guna mendukung Tugas Skripsi sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penyediaan akan sebuah media informasi harus benar – benar diperhatikan, sebab kemudahan dalam mendapatkan informasi mendatangkan citra yang baik bagi masyarakat luas, maka judul dari skripsi ini adalah “ **ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARAN PROMOSI PADA OLA ROTI DAN KUE YOGYAKARTA**”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang timbul adalah bagaimana menyajikan informasi supaya lebih informatif, tidak banyak menyita waktu, hemat biaya maupun tenaga. Dan untuk solusi tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi multimedia dalam penyampaian informasi. Bentuk aplikasinya yaitu berupa Multimedia Interaktif, karena aplikasi multimedia dapat menghasilkan animasi yang lebih menarik

terkesan mudah diingat dan tidak membosankan, sehingga diharapkan membantu pengelola untuk dapat dipakai sebagai wahana penyampaian informasi dan promosi bagi pengunjung.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi dan penerapannya maka permasalahan dibatasi “Analisis dan perancangan aplikasi multimedia sebagai sarana promosi pada Ola Roti dan Kue” dalam aplikasi multimedia ini, dengan menggunakan Macromedia Flash MX, Adhop Photoshop CS, Swish Max, Cool Edit Pro 2.0 untuk mengolah sebagai software pembangunnya, Sehingga aplikasi yang dibuat dapat interaktif guna mencapai hasil yang diinginkan.

Adapun bagian yang akan diuraikan adalah sebagai berikut :

1. Menu Intro merupakan halaman pembukaan dai aplikasi
2. Menu Home berisi sekilas isi dari Ola Roti dan Kue
3. Menu Gambaran Umum berisi tentang sejarah, visi dan misi, dan struktur organisasi perusahaan Ola Roti dan Kue.
4. Menu Produk berisi tentang produk-produk yang dimiliki Ola Roti dan Kue
5. Menu Kedai Santai berisi tentang fasilitas yang disediakan untuk pengunjung di Ola Roti dan Kue.
6. Menu Alamat berisi penjelasan tata letak Ola Roti dan Kue Yogyakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan Aplikasi Multimedia untuk media promosi OLA ROTI DAN KUE YOGYAKARTA.
2. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Untuk Memberikan ide – ide baru dalam penyampaian informasi mengenai OLA ROTI DAN KUE YOGYAKARTA dengan teknologi multimedia.
4. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan dalam teknologi informasi

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan informasi yang ada dalam pembahasan diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan dalam OLA ROTI DAN KUE bidang Multimedia maka penulis menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut :

1. Metode observasi (*observation*)

Yaitu Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap OLA ROTI DAN KUE Yogyakarta yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat.

2. Metode Wawancara (*interview*)

Yaitu Metode ini dilaksanakan dengan mengadakan tanya jawab kepada staff dan pemilik OLA ROTI DAN KUE Yogyakarta yang berhubungan dengan masalah yang diamati.

3. Metode kepustakaan (*library*)

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, dan berguna sebagai referensi atau sebagai bahan pembandingan untuk memperoleh teori dan kaidah yang mendasari penulis.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporoan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunsn laporan di ssajikan dalam lima Bab. Masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah yang akan diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan Sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas tentang sejarah Multimedia, pengertian Multimedia, konsep dasar animasi, struktur sistem informasi

multimedia, penyajian multimedia dan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi. Dan pada bab ini juga menguraikan tentang tinjauan umum, sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, dan membahas sesuatu yang berhubungan dengan OLA ROTI DAN KUE Yogyakarta.

BAB III ANALISIS SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis kelemahan sistem dengan menggunakan metode analisis kelemahan system, analisis PIECES Analysis (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services*), biaya- manfaat, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang pembahasan dari desain 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 memuat tentang kesimpulan dari aplikasi multimedia yang sudah jadi serta saran-saran bagi pengembangan aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusunan untuk menulis laporan, baik berupa buku – buku panduan.

LAMPIRAN



