

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi yang begitu pesat telah mengantar manusia pada suatu peradaban baru yakni peradaban masyarakat informasi. Di peradaban baru ini teknologi diciptakan untuk memperingan beban aktivitas masyarakat di dalam kehidupan sehari-hari secara cepat dan efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan ilmu teknologi tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna teknologi.

Adapun salah satu teknologi informasi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah teknologi komputer. Di era sekarang ini komputer bukan lagi barang asing bagi masyarakat, karena penggunaan komputer telah mencakup berbagai segi aspek kehidupan, baik dunia pendidikan, perkantoran, industri telekomunikasi, bisnis, hiburan, militer dan sebagainya. Aplikasi multimedia pun menjadi salah satu trend dalam dunia komputer. Kecanggihan dari aplikasi multimedia ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut, serta memudahkan untuk memahami informasi yang disampaikan.

Multimedia merupakan pilihan yang tepat sebagai media penyebaran informasi karena multimedia memiliki berbagai kelebihan dibanding media informasi lainnya, serta dapat menghemat biaya, waktu, dan tenaga.

Penggunaan metode-metode yang memanfaatkan kemajuan ilmu dan teknologi berbasis multimedia memungkinkan seseorang dapat membuat berbagai macam bentuk desain dan animasi yang multiguna, salah satunya adalah *Company Profile*, yaitu sebuah profil tentang perusahaan atau instansi. Kelebihan yang dimiliki selain data lebih aman dan mudah dibawa, juga informasi yang disampaikan lebih menarik, lebih mudah di pahami dan tidak membosankan.

Merapi Golf Yogyakarta merupakan sebuah fasilitas olah raga yang sangat menarik untuk dikunjungi, tetapi masih banyak masyarakat yang belum mengetahui fasilitas tersebut. berhubung dengan hal tersebut, maka kami sebagai generasi muda yang bergelut di bidang teknologi informasi memberikan layanan informasi berbasis multimedia sebagai sarana promosi pada Merapi Golf Yogyakarta. Karena itu penulis terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA MERAPI GOLF YOGYAKARTA “**.

B. Rumusan Masalah

Hampir sebagian besar perusahaan menggunakan jalur pemasaran melalui teknologi berbasis multimedia. Sebagai contoh adalah periklanan, televisi, dan desain *Company profile* oleh karena itu Merapi Golf Yogyakarta menggunakan media publikasi berbasis multimedia guna menunjang pemasaran dan publikasi untuk masyarakat luas.

Untuk mempermudah dalam penyusunan maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat suatu media informasi yang berbasis multimedia yang interaktif, mudah digunakan, dan mudah perawatannya.
2. Bagaimana memanfaatkan komputer yang didukung dengan perangkat lunak multimedia dapat digunakan sebagai media informasi yang interaktif.

C. Batasan Masalah

Media publikasi yang berbasis multimedia sangat banyak antara lain iklan televisi, website, animasi film, *company profile* dan sebagainya. Untuk memfokuskan pembahasan penulis memilih media publikasi dalam bentuk *Company profile*. Adapun perangkat lunak yang digunakan antara lain, Macromedia Director MX, Adobe Photoshop 7.0, Cool Edit Pro, Sothink Glanda dan perangkat lunak pendukung yang lain.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan Skripsi ini adalah:

1. Internal.
 - Menerapkan ilmu dan kemampuan yang telah didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
 - Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

2 Eksternal.

- Memasyarakatkan teknologi informasi yang berbasis multimedia.
- Sebagai alternative baru dari metode pemasaran atau penyampaian informasi dalam rangka membangun image terhadap produk yang ditawarkan.

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan Data yang diperlukan dalam penyusunan tugas akhir ini digunakan beberapa metode yaitu:

1. Observasi

merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung dan mencatat secara sistematis. Hal ini akan mempermudah dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif komputer guna mendukung pelayanan informasi tentang Merapi Golf yang akan kita jadikan obyek penelitian.

2. Wawancara.

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi dengan karyawan Merapi Golf.

3. Study pustaka.

Merupakan metode pengumpulan data dimana penulis mencari data-data dari literatur buku-buku, majalah, makalah yang ada hubungannya dengan penelitian ini

F. Sistematika Penulisa Laporan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, alasan pemilihan judul, rumusan masalah, tujuan dan manfaat laporan, metode-metode yang digunakan dan juga sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas pengertian dan teori-teori yang mendasari masalah mengenai media informasi khususnya tentang profil perusahaan.

3. BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini membahas mengenai sejarah perusahaan dan perkembangannya, struktur organisasi, dan gambaran kondisi perusahaan.

4. BAB IV ANALISIS SISTEM

Pada bab ini membahas mengenai analisis sistem yang terdiri dari analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis kontrol, analisis efisiensi, analisis layanan dan analisis kelayakan.

5. BAB V PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini membahas mengenai desain sistem yang terdiri dari merancang konsep, menulis naskah, merancang grafis, memproduksi sistem dan bagaimana meletakkan sistem supaya sistem siap untuk dioperasikan yaitu : penerapan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi dan tindak lanjut dari implementasi

6. BAB VI PENUTUP

Dalam bab ini penulis menuliskan tentang kesimpulan penulis atas pembahasan masalah dan juga dalam bab ini penulis memberikan saran kepada perusahaan dimana penulis melakukan penelitian.

