

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya Ilmu Teknologi saat ini turut membantu manusia dalam memasuki abad millenium dengan berbagai macam bidang teknologi. Sebuah konsekuensi logis dan penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dengan tepat guna disertai dengan kebutuhannya. Kemajuan teknologi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan berkembang dengan sangat pesatnya, sehingga memberikan dampak yang sangat besar bagi pembangunan berbagai fasilitas dan kemudahan-kemudahan yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan dan memberikan solusi pada berbagai dinamika sosial yang berkembang dimasyarakat.

Perkembangan komputer beberapa tahun terakhir maju dengan pesat baik pada perangkat keras maupun perangkat lunak komputer. Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam kemajuan teknologi tersebut, khususnya didalam penyajian suatu informasi, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Saat ini informasi yang disampaikan kadang kala masih bersifat manual, dalam arti kata penyediaan informasi yang disampaikan masih melibatkan manusia sebagai media penyampaian secara langsung. Kalau ditinjau dari segi keefektifitasnya ada beberapa kelemahan dari informasi yang disampaikan secara manual diantaranya adalah: pertama faktor manusia itu sendiri. Sebagai manusia tentu saja tidak lepas dari kebutuhan-kebutuhan alamiah sehingga akan meninggalkan tugasnya sebagai informasi. Kedua kurang efisiensinya manusia didalam penyampaian informasi yang ingin disampaikan.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi software yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi. Software multimedia yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi teks, suara atau video yang mudah dicerna oleh siapa saja, aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara cepat, tepat dan menarik. Sehingga pengguna informasi dapat memilih jalur informasi yang dibutuhkan. Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak, dan media yang berarti sarana atau piranti untuk berkomunikasi. Jadi multimedia adalah sarana atau piranti komunikasi melalui lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan suatu informasi.

Dhemest Komputer salah satu perusahaan yang bergerak dalam penjualan yang terletak di *Yogyakarta*. Didalam mempresentasikan perusahaan *Dhemest Komputer* masih kurang dalam penggunaan media informasi seperti, penyebaran brosur atau pamflet. Untuk itu diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat mengatasi masalah tersebut. Sejalan dengan teknologi yang semakin pesat, maka penulis membuat aplikasi informasi berbasis multimedia, sebagai sarana untuk mengatasinya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang mana rumusan permasalahan yang dapat diambil adalah bagaimana cara membuat desain informasi tentang *Toko Dhemest Komputer* yang praktis dan mudah dimengerti oleh masyarakat luas dengan berbasis multimedia.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penyusunan tugas akhir ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka penyusunan tugas akhir ini, penyusun membatasi pada bidang informasi *Toko Dhemest Komputer*. Dalam hal ini informasi tentang batasannya adalah sejarah perusahaan, produk yang ditawarkan, service yang diberikan perusahaan, dan lokasi perusahaan.

Dalam pembuatan informasi aplikasi multimedia ini, pembuatannya dibatasi pada *software-software* pembangunan multimedia antara lain *software*

Macromedia Director MX 2004 sebagai *Software* utama, dan beberapa *software* pendukung seperti *Adobe Photoshop 7.0*, *Software* pengolah suara *Cool Edit Pro*, *SWISHMax* serta *software-software* lain yang mendukung.

1.4 Maksud dan Tujuan

Tujuan membuat aplikasi multimedia dengan bentuk company profile adalah sebagai persyaratan kelulusan kami dari STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA dengan topik perancangan multimedia khususnya aplikasi multimedia. Selain itu agar bisa lebih mengembangkan diri dalam hal pengembangan aplikasi multimedia dan menguasai trik animasi yang disertai dengan penyajian tampilan gambar menarik.

1.4.1 Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis dalam bab ini sebagai mahasiswa STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- b. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia yang dikaitkan dengan dunia promosi.

- c. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA.

1.4.2 Eksternal

Bagi masyarakat pada umumnya, pembuatan topik bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Sebagai alternatif baru metode penyampaian informasi dalam dunia usaha yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media konvensional yang selama ini telah dikenal masyarakat
- b. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi khususnya berbasis multimedia yang ditujukan kepada masyarakat dan dunia usaha pada umumnya.
- c. Untuk mengenalkan dan menginformasikan lebih mendetail tentang *Toko Dhemest Komputer*.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1.5.1 Metode Studi Pustaka

Yaitu menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai bahan pembanding.

1.5.2 Metode wawancara (Interview)

Yaitu metode untuk mendapatkan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian.

1.5.3 Metode pengamatan langsung (Observasi)

Metode mendapatkan data dengan mengamati secara langsung kelokasi objek oleh peneliti.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan tugas akhir disusun secara sistematika dalam 5 bab masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan teknologi saat ini khususnya dalam bidang teknologi informasi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang pengertian multimedia, pengertian company profile dan konsep dasar atau landasan yang digunakan dalam penulisan tugas akhir dan pembuatan aplikasi multimedia.

BAB III. TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

