

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah peranan media komputer dengan berbagai software aplikasi untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi.

Informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola suatu bidang atau usaha. Pada zaman yang modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju pesat, manusia berlomba-lomba untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Manusia dapat melakukan suatu pekerjaan dengan mudah. Hampir semua pekerjaan dapat dibantu dengan teknologi yang diciptakan oleh manusia, sehingga manusia dapat mempunyai daya guna dan tepat guna yang mampu mendorong kemajuan suatu bidang atau usaha. Seiring dengan kemajuan zaman manusia sekarang ini cenderung membutuhkan suatu informasi sangat cepat dan tepat, karena kebutuhan akan informasi sangat penting dalam pengambilan langkah-langkah untuk mengelola suatu bidang atau usaha.

Salah satu kemajuan teknologi informasi adalah dibidang multimedia. Multimedia adalah Kombinasi dari computer dan video atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio, animasi, video, teks, grafik dan gambar. Sebagai contoh, aplikasi multimedia dapat dipakai untuk mempromosikan suatu instansi dengan menggabungkan data-data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia. Dimana data-data yang disusun dapat berupa teks, gambar, animasi, bahkan diperlengkapi dengan data-data suara atau video sekalipun.

Dengan menggunakan aplikasi multimedia terdapat beberapa kelebihan dalam mengolah data atau gambar dalam bentuk animasi sehingga informasi dapat ditampilkan dengan lebih Mudah dimengerti. Bentuk aplikasi multimedia yang digunakan adalah multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari pemakai dalam mencari informasi yang diperlukan

1.2 Rumusan Masalah

- a) Bagaimana cara menginformasikan PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta) dengan memanfaatkan teknologi multimedia kepada masyarakat?
- b) Nilai tambah apa saja yang didapatkan PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta) dengan adanya pemanfaatan aplikasi tersebut?

1.3 Batasan Masalah

a) Ruang lingkup

Ruang lingkup dalam pemanfaatan teknologi multimedia sebagai media promosi dan informasi di PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta) bisa menjadi sangat luas, oleh karena itu untuk memfokuskan pembahasan ini penulis membatasi permasalahan hanya mengenai informasi umum PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta), seperti Sejarah PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta), Visi dan Misi, Struktur Organisasi, dan Lokasi keberadaan PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta).

b) Fitur/informasi yang disajikan.

Informasi-informasi umum mengenai PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta) seperti sistem pemasaran yang disediakan oleh PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta), prinsip kerja dari produk yang ditawarkan oleh PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta).

c) Software yang digunakan

Software yang penulis gunakan dalam pembuatan company profile PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta) antara lain Adobe Flash, Adobe Photoshop CS, Adobe Audition.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang diharapkan dari pembuatan aplikasi multimedia ini adalah untuk memberikan informasi kepada masyarakat akan manfaat dan prinsip kerja dari produk yang ditawarkan oleh PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta). Selain itu juga terdapat beberapa tujuan lain sebagai berikut;

- a) Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta kedalam bentuk sistem dan aplikasi nyata untuk mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- b) Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung di dalamnya, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung terciptanya efektifitas suatu sistem yang telah diambil dengan berbagai metode diantaranya :

1.5.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam

hal ini pengamatan dilakukan langsung di PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta).

1.5.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan Proyek.

1.5.3 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

1.5.4 Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Skripsi ini akan disusun secara sistematika kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai Latar Belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan

metode pengumpulan data yang diambil untuk perancangan sistem multimedia interaktif ini.

Bab II : Landasan Teori dan Tinjauan Umum

Dasar teori berisi tentang konsep dasar multimedia, pengertian multimedia, konsep dasar animasi, faktor efektif multimedia, langkah-langkah dalam pengembangan sistem multimedia dan perangkat lunak yang digunakan.

Tinjauan umum menjelaskan tentang gambaran umum PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta), seperti; sejarah, visi, misi, filosofi, lokasi, struktur organisasi, Dll.

Bab III : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab III ini akan menjelaskan mengenai analisis sistem, pendefinisian masalah, studi kelayakan dan analisis kebutuhan sistem.

Bab IV : Perancangan Pembahasan

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif.

Bab V : Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran mengenai penelitian yang sudah dilakukan dan implementasi hasil pada PT. CERAGEM (Center Tugu Yogyakarta).