

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ketika kita mulai jenuh dengan perkembangan teknologi informasi sekarang ini, maka muncul teknologi baru yang semakin canggih ; terutama teknologi komputer. Dan seiring dengan kemajuan teknologi komputer, teknologi komunikasi juga mengalami perkembangan yang begitu pesat dan hal ini telah mengantar manusia pada suatu peradaban baru yakni peradaban masyarakat informasi. Di peradaban baru ini teknologi diciptakan untuk meringankan 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.

Salah satu teknologi informasi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah teknologi komputer. Di era sekarang ini komputer bukan lagi barang yang asing bagi masyarakat, karena penggunaan komputer telah mencakup berbagai segi aspek kehidupan, baik dunia pendidikan, perhotelan, perkantoran, industri telekomunikasi, bisnis, hiburan, militer, dan sebagainya. Aplikasi multimedia juga 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 salah satu cara penyampaian data atau informasi dengan menggabungkan audio (suara, musik), animasi, video, teks, dan gambar. Multimedia menjadi semacam trend di dunia teknologi informasi saat ini karena ianya dapat menjadikan suatu informasi menjadi lebih atraktif dan berkesan. Selain itu, multimedia dapat masuk ke dalam berbagai aspek kehidupan. Multimedia dapat dianggap sebagai pilihan yang tepat sebagai media publikasi karena multimedia memiliki berbagai kelebihan dibanding media publikasi 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 Terban Craft. Kelebihan yang dimiliki selain data lebih aman dan mudah untuk dibawa, juga publikasi yang disampaikan dapat menjadi lebih menarik, lebih mudah di pahami dan tidak membosankan.

Sesuai dengan kenyataan yang ada pada Terban Craft, pelayanan informasi masih bersifat manual, yaitu dengan menggunakan brosur-brosur. Penyediaan informasi secara manual terasa kurang efektif dan yang pasti membutuhkan alokasi dana yang besar dalam pembuatannya.

Berdasarkan masalah yang dialami oleh Terban Craft dalam mempromosikan produknya yang masih terbatas jangkauan informasinya, maka penulis mencoba membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia berupa company profile. Aplikasi multimedia yang berbentuk Company

Profile ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh Terban Craft atau paling tidak ianya mampu untuk meminimalkan permasalahan. Perancangan Company Profile ini selain memberikan informasi dengan jangkuan yang luas, diharapkan masyarakat juga bisa langsung berinteraksi secara efektif dan efisien dengan Terban Craft.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengetengahkan judul “Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Pada Terban Craft Sebagai Sarana Informasi dan Promosi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yaitu masih kurangnya media penyampaian informasi, maka diperlukan sebuah sistem tambahan yang lebih efektif dan efisien. Dan untuk ke depannya, sistem tersebut diharapkan dapat memberikan solusi untuk masalah tersebut.

Hampir sebagian besar perusahaan menggunakan jalur pemasaran melalui teknologi berbasis multimedia. Sebagai contoh adalah periklanan, televisi, internet, dan desain *Company profile*. Oleh karena itu Terban Craft diharapkan 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 publikasi 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.

1.3 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*. Dalam pembuatan *Company Profile " Terban Craft"* ini, pembuatannya dibatasi pada *software-software* pembangun multimedia antara lain:

1. *Software* pengolah gambar (Adobe Photoshop 7.0)
2. *Software* pembuat multimedia interaktif (Macromedia Director MX)
3. *Software* pembuatan animasi teks (SwishMax) dan *software-software* lain yang mendukung.
4. *Software* perekam dan pengeditan suara (Cool Edit Pro).

Secara garis besar, dilihat dari sisi fitur atau fasilitas yang akan dibuat penulis meliputi:

- Menu utama, yang di dalamnya disajikan berbagai macam fasilitas untuk memilih tombol fasilitas lain yang ingin dilihat user.
- Galeri, di dalamnya berisi foto-foto seputar Terban Craft.
- Visi dan Misi, di dalamnya terdapat misi dan visi Terban Craft.

- Produk, dimana di dalamnya terdapat berbagai jenis produk yang ditawarkan.
- Sejarah, dimana di dalamnya berisi tentang sejarah Terban Craft hingga saat ini.
- Contact Us, di dalamnya berisi alamat lokasi Terban Craft, nama serta nomor kontak/penghubung Terban Craft dan alamat blog situs dari Terban Craft.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai prasyarat untuk menyelesaikan Program Strata 1 STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Membuat Aplikasi Multimedia yang berbentuk Company profile untuk Terban Craft.
3. Mengembangkan minat masyarakat dalam bidang multimedia.
4. Sebagai metode alternatif dalam promosi produk yang ditawarkan.
5. Mengetahui seberapa jauh teknologi multimedia berpengaruh dan berdampak terhadap penerapan teknologi sebagai sarana informasi dan promosi pada sebuah institusi.

Adapun manfaat yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai media informasi dan promosi dalam memperkenalkan Terban Craft sebagai salah satu perusahaan penghasil handycraft yang berkualitas dan

bisa lebih dikenal oleh masyarakat pecinta handycraft, baik lokal maupun manca negara.

2. Manfaat bagi penyusun adalah sebagai bahan pengukur ilmu yang telah diperoleh untuk nantinya diterapkan dalam dunia kerja.
3. Menambah pengetahuan selama melakukan penelitian.
4. Manfaat bagi pembaca adalah sebagai informasi untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang penerapan sebuah sistem sebagai media informasi dan promosi pada Terban Craft.

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. 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 Terban Craft yang akan kita jadikan obyek penelitian.

2. Wawancara (Interview)

Dengan metode ini penulis dapat menerima penjelasan dan pengarahan-pengarahan secara langsung dengan pihak yang terkait dengan obyek penelitian.

3. Metode contoh (Sampling)

Mengambil beberapa contoh data yang berhubungan dengan obyek penelitian yang akan digunakan sebagai contoh dalam analisis.

4. Metode kearsipan

Mengambil beberapa arsip yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

5. Studi pustaka.

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

6. Dokumentasi

Melakukan pemotretan pada lokasi obyek penelitian dengan cara mengambil gambar-gambar yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan dokumentasi pada perancangan aplikasi.

1.6 Sistematika Penyusunan Laporan

Laporan tugas akhir ini disusun secara sistematis ke dalam lima bab.

Dan masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, alasan pemilihan judul, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat laporan, metode pengumpulan data, sistematika penyusunan laporan, dan jadwal rencana kegiatan.

2. BAB II LANDASAN TEORI & TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan membahas tentang pengertian multimedia, teori-teori yang mendasari masalah mengenai media informasi dan pengenalan sistem yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi multimedia. Selain itu, pada bab ini akan diuraikan mengenai obyek penelitian yang bernama "Terban Craft". Tinjauan umum merupakan gambaran umum mengenai sejarah, lokasi, visi dan misi perusahaan beserta informasi lainnya yang berhubungan dengan "Terban Craft".

3. BAB III ANALISIS SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan siklus hidup pengembangan aplikasi berbasis multimedia, pendefinisian masalah aplikasi berbasis multimedia, menganalisis kebutuhan sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi berbasis multimedia dan melakukan studi kelayakan berbasis multimedia.

4. BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tahap-tahap implementasi sistem, yaitu memproduksi sistem, pengetesan sistem, konversi sistem, serta pemeliharaan sistem.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diterangkan mengenai kesimpulan dan saran dari penyusun bagi obyek penelitian, user yang akan menggunakan aplikasi ini dan juga untuk penelitian-penelitian yang akan datang.

1.7 Jadwal Rencana Kegiatan

Pelaksanaan maupun penyusunan sistem informasi & penyajian informasi pada Terban Craft terdiri dari 7 tahap pekerjaan yang akan membutuhkan estimasi waktu sekitar 3 bulan kalender kerja. Adapun rincian pelaksanaannya adalah seperti yang tercantum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Sketsa Tampilan Jadwal kegiatan

Keterangan Waktu	Januari 2008				Februari 2008				Maret 2008				April 2008			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan																
Pengumpulan Data																
Analisis Data																
Merancang Sistem																
Programming																
Uji Coba Program																
Membuat Laporan																