

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di masa sekarang ini kemajuan teknologi sangat pesat sekali terutama dibidang teknologi komputer yang telah menyentuh ke segala bidang usaha dan jasa, instalasi pemeliharaan dan perusahaan telah memanfaatkan kemajuan teknologi komputer sebagai media untuk mendapatkan informasi. Setiap lembaga pendidikan maupun *production house* atau usaha lainnya pasti ingin menjadi besar serta dapat dikenal banyak orang sebatas yang mereka mampu. Untuk menanggapi itu semua sangat diperlukan pengetahuan tentang potensi dari lembaga itu sendiri. Pengembangan tentang promosi berarti investasi baru untuk mendapat manfaaat di masa mendatang untuk lebih maju dan berkembang.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Salah satu bentuk pemanfaatan kemajuan teknologi dalam bidang informasi khususnya komputer adalah *multimedia*. Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak, dan media yang berarti sarana atau piranti untuk berkomunikasi. Multimedia dewasa ini merupakan salah satu alat penyampaian informasi dalam bentuk gambar, teks, animasi, suara, atau video yang mudah dicerna oleh siapa saja. Jasa multimedia adalah sarana atau piranti komunikasi melalui lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan suatu informasi.

UB. Firman Group Collection sebuah instansi yang bergerak dibidang jasa penjualan peralatan wisuda, seperti: toga, samir, dan plakat. Dalam sebuah usaha UB. Firman Group Collection selama ini menggunakan media promosi dan penawaran pemasarannya hanya melalui media brosur, atau secara tidak langsung dari konsumen yang pernah datang membeli produk. Kendala yang dihadapi saat ini konsumen kurang begitu mengerti dengan jelas akan produk-produk yang ditawarkan dan kurang adanya peningkatan pangsa pasar konsumen. Oleh karena itu tujuan penulis menggunakan cara promosi dengan menggunakan media promosi berbasis multimedia ini agar dapat lebih efisien, praktis dan produk-produk UB. Firman Group Collection dapat ditampilkan sesuai jenis dan kualitas barang. Diharapkan dengan menggunakan media promosi berbasis multimedia ini kendala-kendala yang dihadapi dapat terselesaikan, yang bertujuan untuk kemajuan UB. Firman Group Collection ini secara menyeluruh.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam menentukan fokus dan penyelesain masalah tersebut sesuai latar belakang masalahnya, maka dapat diambil satu rumusan masalah yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

“Bagaimana merancang sebuah media promosi berbasis multimedia untuk lebih meningkatkan kualitas dan kuantitas promosi yang selama ini telah diterapkan pada UB. Firman Group Collection”.

### 1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah pada bagaimana cara membuat aplikasi CD promosi yang dapat memberikan gambaran secara visual di UB. Firman Group Collection. Mengenai “produk-produknya” adalah produk yang ditawarkan oleh UB. Firman Group Collection. Dalam pembuatan sistem informasi “UB. Firman Group Collection” pembuatan aplikasinya dibatasinya dibatasi oleh software-software pembangun multimedia antara lain software pengolah gambar (Adobe Photoshop 7/Cs), software pengolah suara (Adobe Audition 2.0) Macromedia Director MX 2004.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Bagi UB. Firman Group Collection khususnya, pembuatan topik bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan alternatif lain dalam mempromosikan produk dan jasanya dengan gambaran lebih mendetail tentang keunggulan produk dari UB. Firman Group Collection dengan nuansa yang lebih indah karena adanya animasi.
2. Mengetahui tahapan-tahapan dalam perancangan media promosi.
3. *Up to date* dengan perubahan-perubahan yang mungkin terjadi di dalam penawaran produk-produk UB. Firman Group Collection.
4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia yang dikaitkan dengan dunia promosi.
5. Sebagai syarat kelulusan menempuh program Strata 1 Sistem Informasi di

## 1.5 Metodologi Penelitian

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

1. Metode interview

Cara mendapatkan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan obyek penelitian. Metode interview merupakan suatu cara yang efektif untuk mengumpulkan informasi dari nara sumber yang bertanggung jawab terhadap obyek penelitian.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung kegiatan yang dilakukan oleh objek peneliti.

3. Metode kepustakaan

Mengambil beberapa referensi yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan ini diuraikan dalam beberapa bab yang saling terkait. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang perlunya pembuatan aplikasi media promosi “UB. Firman Group Collection” dan juga rumusan masalah, batasan, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, rencana kegiatan, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang konsep dasar animasi, struktur sistem informasi multimedia, penyajian multimedia, dan software yang digunakan dalam membuat aplikasi media promosi ini.

## **BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang sejarah singkat “UB. Firman Group Collection” tentang visi, misi, tujuan, dan segala macam bentuk kegiatan produksi yang sedang ditangani sekarang dan analisis sistem yang terdiri dari mengidentifikasi masalah, analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis efisiensi, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat.

## **BAB IV DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM**

Dalam bab ini penulis membahas tentang perancangan dan implementasi sistem, yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, pengetesan sistem, pemeliharaan sistem, penerapan rencana implementasi, kegiatan implementasi, pemilihan tempat dan instalasi perangkat lunak, serta tindak lanjut implementasi.

## **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari pembahasan yang ada dan saran-saran.