

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kecanggihan teknologi sangat mendukung dan dibutuhkan untuk membantu lancarnya kinerja dalam suatu instansi atau perusahaan, begitu juga dalam pengambilan keputusan. Perkembangan teknologi saat ini telah mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia dan diperlukan sebagai sarana pendukung yang dapat menunjang kelancaran informasi yang tepat, cepat dan akurat.

Komputer merupakan salah satu perkembangan teknologi yang memberikan informasi aktual dengan cara kerja mekanik dan dapat diakses dengan cepat. Teknologi komputer telah banyak digunakan diantaranya dalam dunia pendidikan, perkantoran, industri, pariwisata, hiburan, militer dan hampir semua bidang telah menerapkan teknologi komputer.

Salah satu teknologi penting dalam teknologi informasi adalah aplikasi multimedia. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001)<sup>1</sup>. Kelebihan multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya

---

<sup>1</sup> Suyanto, M, 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset, halaman 20-21.

mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif dan dapat menjadi tool yang ampuh untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan dibidang promosi.

Ada berbagai macam alasan mengapa perusahaan-perusahaan atau instansi-instansi dalam mempublikasikan iklannya melalui multimedia untuk mencari konsumen. Karena untuk saat ini masyarakat pada umumnya mulai menjadikan multimedia sebagai tolak ukur kualitas produk lewat iklan yang dibuat dengan aplikasi multimedia.

Ikan Production sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dibidang periklanan, percetakan dan garment yang berada di Jogja, Sistem pemasaran yang selama ini digunakan Ikan Production Yogyakarta masih menggunakan cara-cara yang konvensional.

Cara-cara konvensional tersebut antara lain dengan menggunakan metode pemasangan iklan dan penyebaran brosur dimana terdapat banyak kelemahan diantaranya keterbatasan media yang digunakan hanya berupa teks dan grafis, keterbatasan informasi yang akan disampaikan belum sepenuhnya mampu meyakinkan calon konsumen. Dengan banyaknya pilihan perusahaan yang bergerak dibidang yang sama dengan perusahaan Ikan Production, membuat calon konsumen semakin selektif dan hati-hati memilih perusahaan tersebut. .

Untuk menyempurnakan promosi pada perusahaan Ikan Production , maka diperlukan suatu media yang mampu memberikan informasi secara cepat dan akurat. Maka penulis memilih multimedia sebagai salah satu sarana untuk mempromosikan perusahaan ikan Production karena selain biaya yang cenderung lebih murah, dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video dan kapasitasnya lebih luas untuk menampung informasi. Oleh karena itu dalam menyusun tugas akhir ini penulis mengangkat judul “ **Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada Perusahaan Ikan Production “ Yogyakarta.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas maka penulis mencoba membuat rumusan masalah mengenai cara membuat company profile yang berbasis multimedia pada perusahaan Ikan Production .

Permasalahan yang dihadapi adalah “Bagaimana membangun suatu aplikasi multimedia yang berupa company profile yang dapat membantu perusahaan Ikan Production dalam hal publikasi atau promosi kepada masyarakat atau instansi yang membutuhkan sehingga meningkatkan keunggulan bersaing.”

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam tugas akhir ini penulis memberikan batasan-batasan pada masalah yang berkaitan dalam mempromosikan ikan Production , yaitu:

- lokasi objek
- Produk dan jasa yang ditawarkan Ikan Production
- Sejarah singkat perusahaan
- Visi, misi dan tujuan perusahaan
- Struktur organisasi perusahaan
- Klien
- Kontak

### 1.4 Alat yang Digunakan

Adapun alat yang digunakan untuk membuat CD interaktif ini, antara lain:

1. Software yang digunakan

*Macromedia Director MX, Swish Max, Adobe Photosop CS 2, Cool Edit 2.0*

2. Hardware yang digunakan

*Proressor Intel Pentium IV 2.40 Ghz., CD/DVD RW, Memory 256 MB, Monitor dengan resolusi 1024 x 768 pixel, Harddisk 40 GB, Mouse, Keyboard, Speaker, Sistem Operasi Windows XP Profesional Service Pack II ..*

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan penyusunan Tugas Akhir ini adalah, sebagai berikut:

- Mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh, baik teori maupun praktikum yang didapat dari STMIK AMIKOM.
- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang DIII STMIK AMIKOM.
- Mengembangkan kemampuan diri terhadap teknologi informasi terutama yang berbasis multimedia.
- Mengimplementasikan multimedia dalam pemrograman khususnya multimedia interaktif menggunakan *Macromedia Director MX 2004*.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman tentang bagaimana cara kerja komputer dalam mengolah data-data masukan berupa obyek-obyek yang terdapat pada company profile Ikan Production yang dibuat menjadi tampilan dan keluaran informasi berbasis multimedia. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

### 1. Bagi Instansi

- Memberikan efisiensi dan efektifitas waktu bagi pihak terkait dalam melakukan ajang promosi perusahaan kepada masyarakat secara luas.

- Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media konvensional kepada masyarakat.
- Sosialisasi teknologi multimedia dalam memberikan informasi untuk meningkatkan pelayanan informasi.

## 2. Bagi konsumen

- Memberi kemudahan memperoleh informasi tentang produk yang ditawarkan pihak perusahaan .
- Memberi data yang akurat dan dapat dipercaya tanpa harus melihat lokasi secara langsung.
- Meningkatkan kepercayaan calon pembeli melalui media pemasaran yang digunakan.

## 3. Bagi Ilmu Pengetahuan

- Menambah koleksi pustaka dalam bidang multimedia.
- Sebagai bahan referensi bagi penelitian-penelitian dan pengembangan sistem di masa yang akan datang.

## 1.7 Metode penelitian

Metode penelitian adalah tata cara yang digunakan dalam mengumpulkan data guna menyusun sebuah karya tulis ilmiah. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah:

### 1. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk menyusun sebuah karya tulis ilmiah atau penelitian ilmiah dengan cara mengumpulkan bahan-bahan atau materi-materi yang diperlukan dengan merujuk pada buku, katalog, brosur atau sumber tertentu. Dalam metode ini Penulis menggunakan brosur yang didapat dari Ikan Production.

### 2. Interview (Wawancara)

Metode Interview yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data menjadi informasi dengan cara melakukan wawancara secara langsung dengan nara sumber.

Dalam hal ini, Penulis melakukan wawancara langsung dengan pemilik Ikan Production.

### 3. Observasi

Metode Observasi yaitu metode atau teknik pengamatan secara langsung dilapangan maupun secara tidak langsung, yaitu dengan mengamati data-data yang sudah ada diluar perusahaan yang sedang diteliti.

Penulis melakukan observasi dengan bertanya langsung kepada karyawan Ikan Production, serta melakukan pemotretan di lokasi.

#### 4. Dokumentasi

Metode Dokumentasi yaitu metode atau teknik pengumpulan data-data yang telah didokumentasikan oleh pihak-pihak yang terkait atau berkepentingan dengan perusahaan yang sedang diteliti.

Dalam hal ini, Penulis mengumpulkan file dokumentasi dari Ikan Production dalam bentuk brosur.

### 1.8 Sistematika dan Penulisan

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, Penulis menggunakan sistematika penulisan seperti di bawah ini:

#### BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

#### BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini berisi penjelasan konsep dasar multimedia, sejarah perkembangan multimedia, pengertian multimedia, struktur sistem



multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, *hardware* dan *software* yang digunakan.

### BAB III. TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan diuraikan sejarah singkat Ikan Production, visi, misi, dan struktur organisasi yang ada.

### BAB IV. PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang proses pembuatan CD interaktif menggunakan *hardware* dan *software* untuk mendukung aplikasi multimedia.

### BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

### 1.9 Rencana Kegiatan

Bulan	Agustus 2007		September 2007				Oktober 2007			
Minggu / Kegiatan	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Survey	■									
Pengumpulan Data				■						
Desain Aplikasi						■				
Pembuatan Aplikasi							■	■	■	
Penyusunan Laporan										■

Keterangan:

- : Kegiatan yang dilakukan di lokasi Ikan Production
- : Kegiatan yang dilakukan di luar lokasi Ikan Production