

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi berkembang sangat pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang harus diimbangi dengan kemampuan beradaptasi terhadap Teknologi Informasi. Salah satu dari bidang Teknologi Informasi yang berkembang pesat adalah teknologi berbasis multimedia.

Multimedia bersal dari kata multi yang berarti banyak dan media yang berarti sarana untuk berkomunikasi yang berkaitan dengan hubungan dua arah yang saling timbalbalik. Multimedia merupakan suatu piranti komunikasi dengan lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan informasi. Multimedia dapat berperan di bidang informasi pemasaran, periklanan, dunia entertainment, pariwisata dan kebudayaan. Pada saat ini khususnya di Indonesia, Perusahaan sedang gencar-gencarnya mempromosikan Perusahaan menggunakan media yang berbasis multimedia.

Profil Perusahaan merupakan salah satu yang wajib harus diketahui oleh rekan bisnis. PT. SAMBAS WIJAYA merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa konsturksi (kontraktor), berbagai macam bangunan besar sudah dikerjakan oleh perusahaan ini, maka dibutuhkan stategi untuk memberikan kemudahan kepada rekan bisnis PT. SAMBAS WIJAYA.

Kemajuan teknologi multimedia yang mampu menyampaikan informasi lebih indah dan hidup, karena menampilkan suara, gambar video, animasi secara menarik dan interaktif (penggunaan informasi dapat berinteraksi dengan komputer secara langsung). Berdasarkan kemajuan teknologi multimedia diatas, maka muncul suatu pemikiran.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan Profil Perusahaan PT. SAMBAS WIJAYA dengan menggunakan media interaktif agar lebih mudah di mengerti dalam hal penjelasannya. Dengan bantuan software media interaktif ini dapat disajikan dalam bentuk visual berupa gambar, teks, suara, animasi dan video. Perancangan media interaktif ini dapat memberikan gambaran secara maksimal kepada rekan bisnis yang ingin mengetahui lebih rinci tentang Profil Perusahaan PT. SAMBAS WIJAYA yang lebih interkatif.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan tersebut agar hasilnya lebih maksimal dan lebih tepat pada sasaran, maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi yang merupakan media untuk penyampaian Informasi.

1. informasi yang disajikan berupa Profil Perusahaan PT. SAMBAS WIJAYA yang digolongkan kedalam kategori tertentu. Teknik pengkategorianya dibagi menjadi :

- a. Sejarah Perusahaan
- b. Visi Misi Perusahaan
- c. Legalitas Perusahaan
- d. Struktur Organisasi
- e. Referensi Proyek
- f. Data Peralatan

2. Software yang digunakan Untuk menyajikan tampilan sehingga mampu menarik perhatian dan dapat dipahami oleh masyarakat luas, maka penulis harus tepat dalam pengolahan dan penempatan teks, suara, video, gambar dan animasi. Hal itu juga membutuhkan software penunjang yang menyediakan tools pengolah elemen multimedia secara lengkap, oleh sebab itu penulis memilih dan menggunakan software yang dimaksud meliputi Macromedia Flash 8 sebagai software utama dan didukung oleh Adobe Photoshop CS2, Adobe Audition 1.5.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penyusunan skripsi dan pembuatan aplikasi multimedia di perlukan untuk memberikan arah sekaligus kerangka acuan dalam penelitian yang dapat di uraikan sebagai berikut :

1. menghasilkan suatu aplikasi media interaktif yang berguna untuk membantu dalam memberikan alternatif media informasi kepada rekan bisnis Perusahaan PT. SAMBAS WIJAYA.
2. Memberikan alternatif media promosi Perusahaan PT. SAMBAS WIJAYA menggunakan aplikasi multimedia.
3. Hasil akhir penelitian ini berbentuk Aplikasi Interaktif untuk dapat dimanfaatkan oleh Perusahaan PT. SAMBAS WIJAYA.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi PT Sambas Wijaya

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan *perkembangan* yang cepat, tepat dan akurat dengan Informasi yang disampaikan kepada konsumen dengan menggunakan aplikasi berbasis Multimedia interaktif sehingga *PT Sambas Wijaya* menjadi semakin maju dan pesat perkembangannya.

2. Bagi Masyarakat

Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.

3. Bagi Penyusun

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Dengan teknik penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini merupakan penggabungan data maupun informasi yang diperoleh di Perusahaan dengan berbagai metode diantaranya :

1. Survey dan Observasi

Dimana penulis mengandalkan pengamatan secara langsung terhadap penelitian.

2. Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data melalui wawancara antara penyusunan dengan responden untuk mendapatkan data yang dikehendaki.

3. Metode Kepustakaan

Metode pengambilan data yang diperoleh secara tidak langsung dalam objek penelitian yang dilakukan dengan literatur dan sumber-sumber yang di peroleh di perpustakaan.

4. Kuisisioner

Penulis akan membagikan kuisisioner kepada responden perwakilan dari pihak perusahaan dan responden perwakilan dari masyarakat umum untuk mengambil hasil-hasil pendapat sebagai bahan dari analisis.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi maka penulis menguraikan skripsi menjadi 5 bab, diantaranya adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari multimedia, siklus hidup perkembangan multimedia struktur aplikasi multimedia dan pengenalan *software* yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang analisis pengembangan sistem multimedia, menganalisis kebutuhan aplikasi, melakukan studi kelayakan, dan perancangan sistem multimedia.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas proses implementasi Profil Perusahaan PT Sambas Wijaya dan hasil pembahasan setelah pembuatan aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran-saran yang akan di sampaikan penyusun dan semoga bermanfaat bagi perusahaan atau instansi, khususnya bagi penyusun dan pembaca umumnya sehingga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

DAFTAR PUSTAKA.

Berisi sumber-sumber pustaka yang digunakan Penyusun baik dari Buku, Majalah, Narasumber maupun dari data di Internet.



