

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi Informasi yang begitu pesat telah mengantar manusia pada suatu peradaban baru, yakni peradaban masyarakat informasi. Di peradaban baru ini, teknologi diciptakan untuk memperingankan beban aktivitas masyarakat didalam kehidupan sehari-hari, secara cepat dan efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan ilmu teknologi tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna teknologi.

Adapun salah satu teknologi informasi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah teknologi komputer. Pada era sekarang ini komputer bukan lagi barang asing bagi masyarakat, karena penggunaan komputer telah mencakup beberapa segi aspek kehidupan, baik dunia pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, hiburan, militer, pariwisata dan bahkan sampai keluar angkasa sekalipun. Aplikasi multimedia menjadi salah satu trend dalam dunia komputer. Dan salah satu bentuk implementasi dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat guna di sertai dengan kebutuhannya. Penyajian informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam sebuah media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Multimedia berasal

dari kata Multi yang artinya banyak dan Media berarti sarana atau piranti untuk berkomunikasi, jadi Multimedia adalah Sarana atau piranti komunikasi melalui lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan suatu informasi.

Radio ArgoSosro FM adalah sebuah Perusahaan Radio swasta yang menyajikan hiburan, baik musik, informasi, iklan, layanan masyarakat serta materi budaya yang berkumandang melalui frekwensi 93.2 Mhz. Radio ArgoSosro FM selalu berusaha mengembangkan usahanya dan memberikan sajian acara yang terbaik kepada pendengar dan pemasang iklan agar dapat menarik pemasang iklan untuk berminat mempromosikan produk atau jasanya melalui siaran pada saluran 93.2 Mhz Radio ArgoSosro FM di kabupaten Gunungkidul pada khususnya dan di Yogyakarta pada umumnya. Maka diperlukan strategi untuk menginformasikan Radio AargoSosro FM yang mempersiapkan segala perangkat untuk melengkapi permintaan perusahaan sebagai media promosi yang belum ada. Dalam hal ini penyusun membahas pentingnya aplikasi multimedia sebagai media penyebaran informasi yang interaktif dan juga sebagai media kerjasama dengan para Pemasang Iklan. Berdasarkan alasan tersebut, maka penyusun mengangkat permasalahan ini dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL BERBASIS MULTIMEDIA PADA RADIO ARGOSOSRO FM DI WONOSARI”** sebagai judul Skripsi



1.2. Rumusan Masalah

Agar dapat menyelesaikan masalah sesuai yang penyusun harapkan, maka penulis merumuskan bahwa masalah yang ingin dipecahkan sebagai berikut :

"Bagaimana merancang dan menganalisis media informasi berbasis multimedia sebagai media promosi pada Radio ArgoSosro FM yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah pada bidang promosi?"

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bahasan dalam masalah ini maka penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu hanya menjelaskan tentang teknik pembuatan aplikasi multimedia ini dengan memanfaatkan perangkat lunak multimedia khususnya dalam bidang pemasaran dan promosi suatu Radio yang di dalamnya berkaitan erat dengan informasi mengenai Radio Argososro FM yang nantinya akan digunakan sebagai sarana untuk lebih mengenalkan Radio tersebut. Adapun dasar analisis perancangan CD interaktif yang digunakan adalah analisis PIECES dan analisis biaya dan manfaat.

Software yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia ini adalah Macromedia Director MX sebagai software utama, SWISHmax, Adobe Photoshop CS2, Adobe Premier 7 dan Adobe Audition sebagai software pendukung.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan mengembangkan pola keilmuan, membuka wawasan pengetahuan sesuai dengan bidang teknologi informasi yang berkaitan dengan multimedia.
2. Sebagai syarat kelulusan dan menyanggah gelar Sarjana Komputer dalam bidang informatika dan komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Untuk menguji sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan dalam teknologi informasi.
4. Menginformasikan Radio ArgoSosro FM kepada para pemasang iklan dan masyarakat melalui multimedia sebagai media promosi.

1.5. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Adalah suatu metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap objek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat di pertanggungjawabkan.

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak yang bersangkutan.

3. Metode Studi Pustaka

Adalah suatu metode penelitian yang penulis lakukan dengan cara mengambil data-data dari literatur-literatur, dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti oleh penulis sehingga laporan skripsi tersebut memiliki landasan teori yang jelas.

4. Metode Dokumentasi

Yaitu penelitian dengan cara mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen dari pihak manajemen Radio ArgoSosro FM.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Skripsi ini terdiri dari enam bab yang secara sistematis dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang masalah, pokok permasalahan, batasan masalah, manfaat dan tujuan, dan metode pengumpulan data.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini akan menguraikan tentang profil perusahaan, multimedia, konsep dasar animasi, struktur sistem informasi multimedia, penyajian multimedia, dan software yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Gambaran umum Radio ArgoSosro FM yang meliputi sejarah, Visi dan Misi, Struktur organisasi, Data Perusahaan, Fasilitas

Penunjang, Target Pendengar, Tarif Iklan, Menu Siaran dan Alamat.

BAB IV : ANALISIS SISTEM MULTIMEDIA

Membahas tentang analisis biaya perancangan design serta rincian pembahasan tentang proses pembuatan aplikasi.

BAB V : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Membahas tentang penggunaan aplikasi yang telah dirancang serta tampilan-tampilan aplikasi multimedia.

BAB VI : PENUTUP

Membahas tentang kesimpulan dari pembahasan yang ada serta saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



1.7. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis diberikan waktu kurang lebih 6 bulan dimulai dari bulan Juli 2007 oleh perusahaan, dan mempunyai rencana kegiatan yang menjadi acuan pelaksanaan penelitian yang nantinya akan dilaksanakan.

Berikut adalah tabel jadwal pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan:

	KEGIATAN	2007					
		Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
1.	Orientasi	■					
2.	Analisis dan perancangan design	■	■				
3.	Pengumpulan bahan		■	■	■		
5.	Pembuatan Aplikasi		■	■	■	■	■
6.	Penyusunan laporan			■	■	■	■

Tabel 1.1 Tabel Pelaksanaan Penelitian