

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan cepat terutama dalam bidang informasi, turut membantu manusia dalam memasuki era baru "*era informasi*" yang artinya semakin disadari bahwa informasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam era informasi apabila dilihat dari pemanfaatan ilmu teknologi, tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna. Untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang keunggulan dari suatu perusahaan atau badan usaha dilakukan dengan bijaksana dengan menggunakan metode-metode yang dalam hal ini memanfaatkan salah satu kemajuan ilmu dan teknologi yaitu *teknologi informasi*.

Teknologi yang sekarang berkembang pesat saat ini akan mampu memberikan solusi informasi secara cepat dan akurat. Teknologi yang dimaksudkan adalah *multimedia*. Multimedia yang dimulai pada akhir tahun 1980-an dengan diperkenalkannya *hypercard* oleh *apple* pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak pada *audio visual connection (AVC)* dan *video adapter* bagi PS/2.¹ Multimedia adalah suatu hal yang paling unggul dan paling trend di dunia komputer saat ini. Dengan

¹ M. Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta, 2003, 2005.hal 19

adanya multimedia, suatu perangkat lunak mampu menangani berbagai macam hiburan. Dengan multimedia semua dapat dilakukan dengan satu perangkat lunak komputer, pemakai dapat melihat gambar 3D, foto bergerak, video, animasi, mendengarkan suara stereo, dan perekaman suara atau musik. Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi.²

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR). Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.³ Maka multimedia sangat efektif menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.

ASPERAM (Asosiasi Pengusaha kecil dan Pengrajin Mataram Yogyakarta) adalah organisasi sosial masyarakat yang berfokus pada bidang pemberdayaan ekonomi usaha mikro dan kecil khususnya yang bergerak dibidang kerajinan, selama ini perusahaan tersebut masih menggunakan media cetak sebagai salah satu media informasi paket hasil cetakan, seperti brosur dan spanduk.

² Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S. Kom., MM. *Perencanaan & Pengembangan Sistem Informasi*, hal 51

³ M. Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta, 2003, 2005.hal 23

Media tersebut tidak detail dalam penyampaian informasi yang diberikan oleh perusahaan kepada pengunjung, lain halnya jika suatu informasi itu dikemas dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif. Seorang pemakai (*user*) tidak hanya mendapatkan informasi yang disajikan, tetapi dapat berinteraksi dengan aplikasi tersebut sesuai informasi yang dibutuhkan melalui *link-link navigasi* yang tersedia. Masih kurangnya penyajian informasi dalam media cetak yang disampaikan terbatas gambar dan teks, maka pada perusahaan Asperam akan diterapkan aplikasi multimedia yang berupa CD dan Kios informasi bersifat Interaktif yang nantinya dapat memberikan informasi secara detail tentang perusahaan pada suatu pameran.

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat pengunjung, dan memiliki nilai lebih dalam penyajiannya.

Aplikasi multimedia pada perusahaan memerlukan perencanaan yang tepat, artinya jangan sampai hasil yang didapatkan dari penerapan aplikasi multimedia tersebut ternyata tidak membawakan hasil yang baik, sehingga tujuan untuk meningkatkan keunggulan bersaing perusahaan tidak tercapai.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka dapat di tarik suatu topik pembahasan dalam penulisan skripsi ini dengan judul **“ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA PERUSAHAAN ASOSIASI**

PENGUSAHA KECIL DAN PENGRAJIN MATARAM (ASPERAM) YOGYAKARTA”

1.2. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah itu tersebut dapat ditarik permasalahan yaitu, Aplikasi multimedia yang bagaimana yang dapat mendukung perusahaan Asperam dalam penyampaian informasi? Serta mengkaji analisis dari aspek bisnis dan kebutuhan sistem, fungsi penyampaian informasi yang diberikan oleh sistem yang sekarang.

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena maka permasalahan yang ada dibatasi pada beberapa tahap yaitu:

1. Pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk penyampaian informasi mengenai profil dari Asperam dan akan dikemas dalam CD dan Kios informasi bersifat Interaktif, dimana aplikasi tersebut dapat di up-date pada teks dan gambar produk-produk nya dan juga pada back sound.
2. Aplikasi tersebut bersifat interaktif yang meliputi sejarah, visi, misi, lokasi serta produk-produk yang ditawarkan dari perusahaan berupa (Air Mancur, Alumunium, Anyaman, Bowl, Gentong, Guci,

Intermedia Lampu, Intermedia Table, Intermedia Logam, Kaligrafi, Lampu-Lampu, Mirror dan Frame, Patung, Relief, Table, Vas, Wastafel dan Bathub), yang nantinya akan digunakan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan dan menginformasikan Perusahaan Asperam kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

3. Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu: Macromedia Flas MX, Adobe Photoshop 7.0, Coll edit Pro, sistem operasi Microsoft Windows XP.
4. Analisis pengembangan didasarkan pada studi kelayakan menggunakan metode analisis biaya – manfaat. Analisis aspek bisnis dan kebutuhan sistem, dan fungsi penyampaian informasi yang diberikan oleh sistem yang sekarang.

1.4. Tujuan Penelitian

1.4.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah:

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang *STRATA-1 SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK AMIKOM) YOGYAKARTA*.
- b. Membuat aplikasi Multimedia pada perusahaan ASPERAM Yogyakarta, dengan output berupa CD dan Kios informasi yang bersifat Interaktif sehingga dapat memberikan informasi yang

memiliki nilai komunikasi yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan. Multimedia dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni dalam penyajiannya.

- c. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama dalam mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata serta praktik guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata dan masyarakat.
- d. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

1.5.1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

1.5.2. Metode Wawancara

Mengadakan Tanya jawab langsung kepada perusahaan Asperam, yang berlandaskan pada tujuan penelitian dengan obyek yang diteliti untuk mendapatkan data yang lengkap.

1.5.3. Metode Studi Pustaka

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini Pustaka dengan pokok masalah yang diambil selain itu, digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam menelaah dan menganalisa kenyataan yang ada pada obyek.

1.5.4. Dokumentasi

Mengambil foto-foto atau gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian untuk dijadikan bahan dokumentasi pada skripsi ini.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan.

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, alasan penulisan judul, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode-metode penelitian yang digunakan dan juga sistematika penulisan.

BAB II: Landasan teori dan Tinjauan umum Perusahaan.

Pada bab ini akan diuraikan landasan teori dan perangkat lunak (software) yang mendukung multimedia, serta akan diuraikan tentang sejarah berdirinya perusahaan ASPERAM, lokasi, struktur organisasi, manajemen umum, visi dan misi dari perusahaan.

BAB III: Analisis Sistem.

Bab ini menjelaskan analisis sistem yang terdiri dari analisis kinerja, analisis biaya-manfaat dan analisis kelayakan sistem.

BAB IV: Perancangan dan Implementasi Sistem.

Bab ini 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.

BAB V: Penutup

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran atas sistem yang sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN