

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu teknologi yang berkembang dengan cepat, turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang di ciptakan untuk meringankan beban aktifitas di dalam kehidupan, baik itu perusahaan atau pun perseorangan yang tercakup di dalam berbagai bidang. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat guna serta kualitas sumber daya pengolah dan kelengkapan infrastruktur penunjang yang memadai salah satu keunggulan dari suatu perusahaan atau instansi adalah dengan memanfaatkan salah satu kemajuan ilmu dan teknologi, di antaranya yaitu teknologi multimedia. Kecendrungan masyarakat untuk memperoleh informasi cepat dan tepat, termasuk dalam memberikan apresiasi terhadap informasi berupa profile perusahaan atau iklan yang di sampaikan kepada mereka merupakan suatu bentuk fenomena yang harus di perhatikan dan membangun strategi pemasaran yang dapat mencapai sasaran yang di minati masyarakat.

Segala dengan perkembangan teknologi, desain dan aplikasi multimedia mampu menjadi mediator bagi instansi untuk memberikan informasi mengenai keadaan instansi itu kepada masyarakat. Hal ini di karenakan desain dan aplikasi multimedia dapat menghasilkan tampilan-tampilan yang menarik, karena



informasi yang menarik mudah di ingat dan mengena pada sasaran akan sangat mempengaruhi selera konsumen serta citra suatu perusahaan.

"InTee Shirt" Yogyakarta merupakan salah satu perusahaan yang cukup ternama dan bergerak di bidang konveksi kaos dan sablon yang mampu menghasilkan produk - produk baru, tentu saja harus memanfaatkan kemajuan teknologi sekarang dalam perancangan dan pembentukan sistem informasi atau promosi berupa profil perusahaan yang menarik sehingga dapat di akses dengan mudah oleh masyarakat luas.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam penyusunan skripsi yang berjudul " **Analisis Desain dan Aplikasi Berbasis Multimedia Pada konveksi Kaos dan Sablon " INTEE SHIRT " Yogyakarta Sebagai Media Promosi "**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka dapat di ambil rumusan masalah. Bagaimana membangun profil perusahaan pada konveksi kaos dan sablon "InTee Shirt" Yogyakarta dengan menggunakan teknologi multimedia yang dapat di gunakan secara optimal pada bidang publikasi.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup multimedia ke dalam lingkup lebih kecil yaitu "InTee Shirt" meliputi:

1. Profil perusahaan
2. Fasilitas

3. Dokumentasi dan informasi pada konveksi kaos dan sablon "InTee Shirt" Yogyakarta.
4. Adapun software yang digunakan adalah Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop 7.0, Adobe Audition 1.5 dan Macromedia Director MX.
5. Hasil dari skripsi ini berupa media dengan berbentuk CD (*Compact Disc*)

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui profil konveksi kaos dan sablon "InTee Shirt" Yogyakarta berbasis multimedia dapat digunakan secara optimal di bidang publikasi sebagai berikut:

1. Sebagai persyaratan kelulusan jenjang strata-1 STMIK " Amikom " Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi multimedia untuk memberikan informasi bagi masyarakat mengenai profil konveksi kaos dan sablon INTEE SHIRT.
3. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan informasi yang akan disampaikan, maka penulis mengambil beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1.5.1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan

sistematik. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada konveksi kaos dan sablon "InTee Shirt" Yogyakarta.

1.5.2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan pada konveksi kaos dan sablon "InTee Shirt" Yogyakarta.

1.5.3. Metode Keputusan

Selain mengumpulkan data, dalam penyusunan skripsi ini juga dilakukan penelitian literature yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas, sehingga dapat diperoleh landasan teori di dalam menganalisa data yang ada pada konveksi kaos dan sablon "InTee Shirt" Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan, sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk mengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan dan serta sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan diuraikan secara teoritis tentang konsep dasar sistem informasi dan multimedia, juga tentang konsep-konsep analisis dan perancangan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan analisis sistem, perancangan antar muka atau tampilan, serta perancangan proses.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tahap-tahap implementasi sistem, yakni pemilihan perangkat keras dan perangkat lunak, memproduksi sistem, pengetesan sistem, konversi sistem dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran dari isi ” Analisis Desain dan Aplikasi Berbasis Multimedia Pada konveksi Kaos dan Sablon “INTEE SHIRT” Yogyakarta Sebagai Media Promosi ” akan di jelaskan pada bab ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

