

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer saat ini berkembang dengan cepat, diantaranya adalah dibidang teknologi informasi dan komunikasi. Informasi secara tidak langsung merupakan suatu kewajiban yang harus dimiliki oleh setiap orang. Perkembangan dunia komputer beberapa tahun terakhir maju dengan pesat, baik pada perangkat keras maupun perangkat lunak komputer. Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam kemajuan teknologi tersebut, khususnya didalam penyajian suatu informasi. Karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Dari berbagai macam bentuk teknologi informasi yang sangat menarik adalah teknologi multimedia. Selain internet, multimedia memang merupakan teknologi komputer yang sedang berkembang pesat, seiring dengan perkembangan komputer pribadi (personal computer). Ribuan perusahaan di seluruh dunia telah memanfaatkan teknologi multimedia untuk memasarkan produk perusahaan mereka. Jutaan programmer (pembuat program) membuat perangkat lunak multimedia berupa permainan, juga untuk CAL/CAI (*Computer Aided Learning/Computer Aided Instruction*) program belajar dengan bantuan komputer baik matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, merakit komputer, mempelajari jalan

sebuah kota dan lain-lain. Teknologi ini memang merupakan salah satu teknologi yang paling populer diseluruh dunia. Seperti Amerika, Australia, Asia, Eropa bahkan juga telah populer di Indonesia pada beberapa tahun terakhir. Saat ini kita telah menjadi saksi kemajuan sebuah teknologi mutakhir multimedia.

Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menyajikan suara, gambar dan animasi menjadi suatu bentuk karya yang tidak hanya memberikan informasi yang dibutuhkan, tetapi juga menarik dan dapat dinikmati oleh penggunanya, akan tetapi juga dibutuhkan jiwa seni yang tinggi untuk menjadikan informasi tersebut menjadi semakin menarik. Disinilah letak keunggulan dari multimedia dan sekaligus tantangan yang harus dijawab oleh seorang desainer multimedia.

Dengan multimedia kita dapat menghasilkan sesuatu menjadi lebih indah dan hidup. Sebagai contohnya multimedia dapat dipakai untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film animasi, seperti film-film kartun. Bahkan sekarang pemanfaatannya sudah hampir disemua bidang, sebut saja pendidikan, pemasaran, kebudayaan, olahraga dan lain-lain.

PT. Timah (Persero) Tbk merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pertambangan. Walaupun tergolong perusahaan pertambangan yang usianya sudah lama, namun perusahaan tersebut masih dipercaya oleh banyak produsen, konsumen serta masyarakat dan sebagai salah satu perusahaan penghasil logam timah terbesar di Dunia. Sebagai perusahaan pertambangan, PT. Timah mempromosikannya

melalui majalah, website, pameran pertambangan sebagai alat untuk menjaring lebih banyak produsen, konsumen dan mengangkat industri Timah dipasar domestik dan internasional. Agar PT. Timah lebih dekat lagi dengan pemasok, pelanggan, karyawan, pemerintah, masyarakat dan lingkungan sekitar, alangkah baiknya jika para produsen, konsumen atau lapisan masyarakat mengetahui tentang konsep strategi usaha PT. Timah tersebut. Dengan adanya CD interaktif yang didalamnya berisi Profil dari PT. Timah, maka produsen, konsumen atau lapisan masyarakat dengan mudah mengetahui Gambaran Umum, Organisasi, konsep strategi usaha, dan lain-lainnya dengan informasi yang lebih baik lengkap dan menarik .

Melihat kemampuan multimedia yang begitu bermanfaat tersebut, penulis mencoba menerapkannya pada sistem informasi berbasis multimedia khususnya mengenai konsep strategi usaha PT. Timah. PT. Timah Tbk sebagai salah satu perusahaan penghasil logam Timah terbesar di Dunia belum sepenuhnya memanfaatkan kemampuan multimedia didalam penyampaian informasi terutama konsep strategi usaha PT. Timah. Karena latar belakang tersebut maka penulis mencoba membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dengan judul “ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI MULTIMEDIA PADA KONSEP STRATEGI USAHA PT. TIMAH Tbk BANGKA”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat disusun suatu perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara menginformasikan atau mengoptimalisasi produksi, pemasaran, serta diversifikasi usaha Timah dengan memanfaatkan peranan teknologi multimedia agar tampak menarik dan dapat diterima dengan baik bagi produsen, konsumen atau lapisan masyarakat yang ingin mengetahui tentang konsep strategi usaha PT. Timah ?.
2. Apa saja nilai tambah bagi pihak PT. Timah (Persero) Tbk setelah menggunakan aplikasi multimedia pada konsep strategi usaha PT. Timah ?.

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sebagai suatu sistem informasi pada PT. Timah sangatlah luas. Oleh karena itu untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup mengenai konsep strategi usaha PT. Timah. Adapun masalah yang dikaji adalah membahas tentang :

- Optimalisasi Produksi
- Optimalisasi Pemasaran
- Diversifikasi Usaha

Informasi yang disampaikan diantaranya :

- penambangan timah terpadu, katalog, pengabdian masyarakat (environment), perusahaan anak (our business), harga timah.

Adapun software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia pada konsep strategi usaha PT. Timah tersebut adalah: Macromedia Flash MX, Swift 3D, Particle Illusion, Adobe Audition 1.5, dan Adobe Photoshop CS 8.0.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah :

- a. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 Reguler serta untuk memperoleh gelar S.Kom (Sarjana Komputer) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
- b. Membuat aplikasi multimedia untuk menyajikan informasi mengenai konsep strategi usaha PT. Timah Tbk dalam bentuk CD interaktif.
- c. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktik guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu kedunia nyata.
- d. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.

E. Metodologi Penelitian

Untuk mendukung penelitian ini penulis berusaha mencari sumber-sumber yang dapat memberikan keterangan atau informasi yang jelas serta akurat. Adapun penelitian yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara sebagai berikut:

1. Sumber Data

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data:

a. Primer

Yaitu data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan cara mengadakan wawancara dengan responden. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

b. Sekunder

Yaitu data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan, dengan berusaha mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan skripsi ini, sehingga metode ini berguna untuk mendapatkan data-data yang diinginkan.

2. Lokasi

Dalam melakukan penelitian pada PT. Timah tersebut, penulis mengambil lokasi di Jalan Jend. Sudirman 51, Pangkalpinang 33121, Bangka-Indonesia.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Library Research

Yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan jalan membaca dan mempelajari Majalah-majalah literatur yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

b. Field Research

Yaitu suatu penelitian lapangan dengan tujuan mendapatkan data-data yang diperlukan untuk menyusun skripsi ini. Metode yang dipergunakan penulis adalah:

➤ Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap objek penelitian, sehingga mendapatkan data yang relevan.

➤ Metode Wawancara

Yaitu teknik memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

➤ Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang merujuk pada majalah-majalah yang bersumber atau websitenya PT. Timah (Persero) Tbk yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

F. Sistematika Laporan Penelitian

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik apabila diberikan gambaran sistematika penulisan secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Didalam Bab I ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika laporan penelitian.

BAB II DASAR TEORI

Didalam Bab II ini diuraikan dan dijelaskan tentang konsep dasar multimedia, pengertian multimedia, konsep dasar animasi, fungsi efektif multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, sistem penyajian multimedia, struktur sistem multimedia dan perangkat lunak yang digunakan serta gambaran umum dari PT. Timah (Persero) Tbk.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA

Didalam Bab IV ini diuraikan mengenai siklus hidup pengembangan aplikasi (sistem) multimedia, pendefinisian masalah

multimedia, menganalisis sistem, melakukan studi kelayakan dan menganalisis kebutuhan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Didalam Bab V ini diuraikan mengenai proses perancangan dan pembuatan aplikasi, memproduksi sistem, melakukan tes pemakai dan menggunakan sistem dalam membuat suatu software informasi.

BAB V PENUTUP

Didalam Bab VI ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

