

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi Informasi yang begitu pesat telah mengantar manusia pada suatu peradaban baru, yakni peradaban masyarakat informasi. Diperadaban 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.

Dalam hal ini penulis membahas pentingnya aplikasi multimedia bagi perusahaan yang ingin mempunyai profil perusahaan sebagai media penyebaran informasi yang interaktif dan juga sebagai media kerjasama dengan perusahaan lain.

CV. MUDYAR CERAMIC merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang kerajinan keramik. CV. MUDYAR CERAMIC memproduksi berbagai macam kerajinan keramik dengan kualitas ekspor terbukti dengan diikutkannya perusahaan tersebut pada pameran-pameran di JEC (Jogja Expo Center) dan JCC (Jakarta Confention Center). Beberapa tahun terakhir ini jumlah pesanan keramik dari CV. MUDYAR CERAMIC mengalami penurunan, hal ini di karenakan banyak dari perusahaan lain mengelola dari usaha tersebut yang bermunculan di kota Jogjakarta dan dapat di kategorikan sebagai perusahaan yang berkualitas serta lebih maju. Agar dapat bersaing, perusahaan harus mampu memberikan pelayanan serta kepuasan bagi pelanggan atau konsumen dan di samping memberikan kepuasan serta kualitas pelayanan yang baik sebuah perusahaan juga harus mengganti sistem yang dulu dengan menggantikan sistem yang baru sehingga pihak konsumen benar-benar mendapatkan kepuasan yang maksimal.

Strategi juga sangat di perlukan dalam menghadapi persaingan ini, dengan mengikuti perkembangan jaman serta permintaan dari pihak

konsumen maupun pelanggan. Sehingga akan mengundang banyak konsumen serta perusahaan akan mendapatkan keuntungan yang semaksimal mungkin. Oleh karena itu CV. MUDYAR CERAMIC ingin juga memasarkan perusahaannya dengan membuat sebuah aplikasi multimedia sebagai sarana promosi perusahaan yang akan memberikan pelayanan yang lebih mudah kepada konsumen.

Berdasarkan hal di atas maka dirancang sebuah Aplikasi Multimedia yang memaparkan tentang profil dari CV. MUDYAR CERAMIC, Aplikasi ini kami beri judul **“Perancangan Profil Perusahaan berbasis Multimedia sebagai Media Promosi CV. Mudyar Ceramic di Bantul”**.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat profil perusahaan pada PT. Mudyar Ceramic yang lebih jelas dan lengkap, memberikan mutu pelayanan perusahaan untuk konsumen dan sebagai salah satu pelayanan yang diberikan perusahaan

C. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bahasan dalam masalah ini maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan pada aplikasi yang dibuat yaitu sebagai media informasi sekaligus sebagai media promosi, dimana substansinya adalah segala hal yang berkenaan dengan keadaan CV. MUDYAR CERAMIC.

Dalam hal ini penulis akan menggunakan beberapa jenis software yang dapat mengolah suara, gambar, dengan baik. software utama maupun software pendukung yang akan penulis gunakan yaitu: Adobe Photoshop, Corel, SWISHmax.

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

1. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan dari program D3 pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Untuk memberikan ide-ide baru dalam penyampaian informasi mengenai CV. MUDYAR CERAMIC dengan teknologi multimedia.
3. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan dalam teknologi informasi.
4. Untuk menguji pengetahuan yang telah diperoleh di bangku perkuliahan.

Manfaat yang ingin dicapai oleh penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

1. Bagi Manajemen CV. MUDYAR CERAMIC
 - a. Dapat memberikan sumbangan pikiran dalam menghadapi masalah yang ada hubungannya dengan penyampian informasi.
 - b. Dapat dipakai sebagai wahana untuk menyampaikan informasi dan promosi.
2. Bagi Akademik

Dapat memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung dengan mempraktekkan pengetahuan teoritis terhadap CV. MUDYAR CERAMIC dengan menggunakan aplikasi multimedia.

3. Bagi Umum

- a. Memberikan solusi penyajian informasi untuk masyarakat yang akan dan telah menjadi mitra bisnisnya menjadi lebih tertarik.
- b. Demi peningkatan mutu perusahaan sehingga kepercayaan konsumen dapat terjaga.
- c. Mengetahui teknik-teknik pemrograman multimedia dalam penyajian informasi

E. Metode Pengumpulan Data

a) Metode Observasi

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

b) Metode Wawancara

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

c) 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 Tugas Akhir tersebut memiliki landasan teori yang jelas.

d) Metode Dokumentasi

Yaitu penelitian dengan cara mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen dari pihak manajemen CV. MUDYAR CERAMIC.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Tugas Akhir 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 CV. MUDYAR CERAMIC

Bab ini menerangkan tentang sejarah perusahaan atau instansi tempat melakukan penelitian, dan mengenai keadaan dari CV. MUDYAR CERAMIC.

BAB IV : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

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

BAB V : PENUTUP

Membahas tentang kesimpulan dari pembahasan yang ada serta saran-saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

G. Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan

KEGIATAN	Nopember 2007			Desember 2007				Januari 2008			
	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1. Persiapan	X										
2. Pengumpulan data	X	X	X	X	X						
3. Analisis multimedia			X	X	X	X	X				
4. Desain multimedia				X	X	X	X	X	X		
5. Pembuatan aplikasi					X	X	X	X	X	X	
6. Implementasi						X	X	X	X	X	
7. Membuat laporan					X	X	X	X	X	X	X