

BAB I

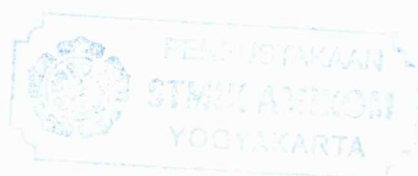
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan pesat pada masa sekarang ini turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang di ciptakan untuk memperingan beban aktifitas di dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang tunggal adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat guna, berdampingan bersama aktifitas kualitas sumber daya pengolah dan kelengkapan infrastruktur penunjangnya. Salah satu keunggulan dari suatu perusahaan atau badan usaha adalah dengan memanfaatkan salah satu kemajuan ilmu dan teknologi yaitu teknologi multimedia.

Kecenderungan masyarakat untuk memperoleh informasi secara cepat dan setepat mungkin termasuk dalam memberikan apresiasi terhadap tawaran atau iklan yang di sampaikan kepada masyarakat merupakan suatu bentuk fenomena tersendiri yang harus di perhatikan dalam membangun strategi pemasaran agar dapat mencapai sasaran dan diminati oleh masyarakat luas.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, aplikasi multimedia mampu menjadi mediator bagi perusahaan untuk memberikan informasi dan mempromosikan produk-produk kepada konsumen, hal ini dikarenakan



aplikasi multimedia dapat menghasilkan animasi–animasi yang menarik, atraktif dan interaktif. Informasi yang menarik mudah diingat, mengena pada sasaran dan ini akan sangat mempengaruhi image konsumen serta citra perusahaan.

Restoran Taman Pringsewu merupakan salah satu restoran yang sedang berkembang dan berusaha untuk terus maju dengan berbagai strategi pemasarannya yaitu dengan publikasi untuk memberikan informasi fasilitas dan pelayanan bagi para konsumen.

Masih banyak kendala mengenai penyajian informasi di restoran taman Pringsewu antara lain para konsumen terkadang kurang mengerti mengenai informasi yang disajikan oleh media informasi seperti brosur-brosur atau selebaran-selebaran yang untuk saat ini dirasa kurang menarik dan karena banyak sebagian besar dari brosur-brosur atau selebaran-selebaran tersebut akan terbuang percuma dan kebanyakan informasi yang disajikan terlalu membosankan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul Tugas Akhir yang penulis buat maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana cara meningkatkan publikasi restoran pada masyarakat luas dan relasi restoran dengan aplikasi multimedia interaktif dalam suatu profile perusahaan yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang jelas dan menarik”

1.3 Batasan Masalah

Untuk lebih memudahkan penyusunan penulisan Tugas Akhir ini dan untuk menghindari pembahasan yang menyimpang dari topik yang dibicarakan, maka permasalahan akan dibatasi sebagai berikut :

1. Bentuk dari Tugas Akhir nanti adalah berupa aplikasi multimedia interaktif sebagai pusat informasi dalam media CD interaktif.
2. Software yang digunakan antara lain Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop 7.0, Adobe Premiere, 3D Max, Adobe Audition.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan company profile yang mengambil objek pada Restoran Taman Pringsewu dengan aplikasi multimedia interaktif, penulis membaginya dalam 2 kelompok, yaitu:

1.4.1 Internal

- Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum yang di dapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
- Diajukan guna melengkapi persyaratan untuk mencapai derajat Diploma III pada Akademi Manajemen Informatika Dan Komputer.

1.4.2 Ekternal

Bagi Restoran Taman Pringsewu mengandung tujuan:

- Memberikan informasi yang jelas tentang produk-produk dan keunggulan Restoran Taman Pringsewu
- Penggunaan sarana multimedia sebagai alternatif dalam memberikan informasi produk-produk dan keunggulan Restoran Taman Pringsewu.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Terciptanya suatu pembahasan baru yang akan diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data – datanya telah diambil dengan berbagai cara atau metode diantaranya :

1.5.1 Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencacatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini pengamatan dilakukan langsung di Restoran Taman Pringsewu.

1.5.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan proyek.

1.5.3 Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

1.5.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan di pecahkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini terdiri dari dari lima bab yang secara sistematis dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab II ini berisi penjelasan tentang arti aplikasi multimedia dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan diuraikan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat penelitian, yaitu Restoran Taman Pringsewu.

BAB IV : PERANCANGAN PEMBAHASAN

Rancangan aplikasi multimedia interaktif.

BAB V : PENUTUP

Kesimpulan pembuatan aplikasi multimedia dan mengimplementasikan hasilnya di Restoran Taman Pringsewu.

