

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang begitu pesat turut membantu manusia dalam segala aktifitas kehidupan sehari-hari. Teknologi yang berkembang begitu pesat adalah teknologi dalam bidang informasi khususnya teknologi informasi yang berbasis multimedia, karena multimedia mempunyai peranan yang sangat penting untuk bersaing dan untuk meningkatkan dan mendorong kinerja masyarakat dalam berbagai bidang konsekuensi logis dan penerapan teknologi yang unggul adalah kemajuan suatu bidang usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya pengolah dan pelengkap infrastruktur, untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang dari pada usaha yang dilakukan dengan menggunakan metode-metode yang ada. Maka teknologi multimedia menjadi alat yang ampuh untuk meraih keunggulan dalam bersaing di segala bidang.

Dewasa ini, aplikasi multimedia dapat digunakan sebagai alat persaingan dan alat publikasi. Aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih

banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan audio, gambar, animasi dan video.

PG Gondang Baru Klaten merupakan salah satu perusahaan yang memproduksi gula pasir yang sarasanya untuk menarik kembali perhatian para petani dan masyarakat luas untuk menanam tebu sebagai bahan baku gula pasir agar diperbanyak, sehingga PG Gondang Baru Klaten dapat meningkatkan produksi gula pasir tiap tahun.

Uasaha untuk menarik kembali para petani dan masyarakat, khususnya meningkatkan kembali produksi gula pasir, maka penulis mencoba menyampaikan informasi gambaran umum tentang PG Gondang Baru Klaten dengan memanfaatkan aplikasi multimedia dalam bentuk CD Interaktif yang mewakili Company Promotion.

B. Rumusan Masalah

Sistem penyampaian informasi yang selama ini digunakan oleh PG Gondang Baru Klaten untuk menyampaikan informasi masih menggunakan metode tradisional yang memakan dana dan biaya yang cukup mahal dan besar. Dengan menggunakan media ini dirasakan kurang lengkap dan kurang efisien dalam menyajikan suatu informasi bagi para petani dan masyarakat luas.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diperlukan sebuah sistem tambahan yang lebih efektif dan efisien yang dapat memberikan solusi untuk masalah tersebut.. Sehingga penulis menyimpulkan pokok permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana membangun Company Promotion yang berbasis

multimedia sehingga mampu mendukung dalam penyampaian informasi yang berkualitas sehingga mampu menarik kembali para petani dan masyarakat luas untuk menanam tebu sebagai bahan baku gula pasir.

C. Batasan Masalah

Rumusan masalah yang ada dan agar hasilnya lebih terfokus, maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia sebagai sarana promosi PT.Gondang Baru Klaten yang meliputi sejarah, hasil produksi, fasilitas pabrik, struktur organisasi yang berkaitan dengan informasi yang akan disajikan. Tampilan sangat dibutuhkan dalam penyampaian informasi, untuk itu dibutuhkan software-software pengolah gambar, teks, audio, video dan animasi.

Company Promotion dibuat menggunakan Adobe Photosop CS dan Corel Draw 12.0 sebagai design gambar, Macromedia Flash MX dan Macromedia Director MX sebagai pembuat animasi dan Cool Edit Pro sebagai out put audio.

D. Tujuan Penelitian

Usaha untuk menunjang proses penguasaan ilmu yang diberikan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta dan untuk mempraktekan teori yang telah penulis terima, sehingga diharapkan akan dapat diterapkan dalam dunia kerja. Adapun tujuan dan manfaat yang hendak penulis peroleh dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan untuk memperoleh gelar Ahli Madya bagi jenjang Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama kegiatan perkuliahan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- c. Menginformasikan kepada masyarakat tentang PG Gondang Baru.
- d. Mengetahui seberapa jauh teknologi multimedia berpengaruh dan berdampak terhadap penerapan teknologi sebagai sarana informasi

2. Manfaat

- a. Sebagai media promosi dalam memperkenalkan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA sebagai institusi pendidikan yang mampu mencetak profesional-profesional muda khususnya di bidang multimedia.
- b. Manfaat bagi penyusun adalah sebagai bahan pengukur ilmu yang telah diperoleh dan diterapkan dalam dunia kerja.
- c. Manfaat bagi pembaca adalah sebagai informasi untuk menambah wawasan tentang penerapan aplikasi multimedia promosi.

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, penulis selaku peneliti menggunakan beberapa metode, antara lain :

a. Metode Observasi

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

b. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara komunikasi langsung dengan cara responden.

c. Dokumentasi

Melakukan pemotretan pada lokasi obyek penelitian dengan cara mengambil gambar-gambar yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan dokumentasi.

d. Metode 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 laporan Tugas Akhir tersebut memiliki landasan.

F. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian disusun dengan sistematis dalam lima bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, pokok permasalahan, metode

pengumpulan data, tujuan dan manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II : Dasar Teori

Bab ini akan menjelaskan sekilas tentang pengertian multimedia dan pengenalan system secara umum. Dan konsep dasar / landasan teori yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir dan software yang digunakan.

BAB III : Tinjauan Umum

Sejarah berdirinya PG Gondang Baru Klaten, Visi dan Misi, hasil produksi, fasilitas perusahaan, struktur organisasi dan lain sebagainya.

BAB IV : Pembahasan

Penyusun akan menjelaskan Perancangan Company Promotion, berupa ; Cara pengoprasian aplikasi yang dipakai, relasi tabel, rancangan design.

BAB V : Merupakan bab terakhir yang berisi mengenai kesimpulan dari permasalahan yang penyusun kemukakan beserta saran-saran yang membangun semua pihak

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

G. Jadwal Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

Rencana Kegiatan	November				Desember			Januari		
	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III
Pengumpulan Data										
Penulisan Proposal										
Perancangan Aplikasi										
Pembuatan Aplikasi										
Uji Coba Aplikasi										
Persiapan Pendadaran										