

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin meningkat pula kemudahan-kemudahan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Dunia kesehatan, pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, pariwisata, hiburan, militer, dan sebagainya hampir semua telah menerapkan teknologi komputer.

Hal ini merupakan sebuah konsekuensi yang logis dari penerapan teknologi tersebut, aplikasi pemanfaatan teknologi komputer guna menunjang daya saing bagi suatu perusahaan atau suatu organisasi dengan memanfaatkan salah satu ilmu teknologi komputer tersebut yaitu multimedia. Cara ini merupakan salah satu strategi pemasaran atau alat untuk menciptakan keunggulan dalam bersaing.

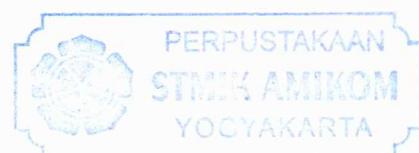
Suatu kegiatan bisnis atau organisasi harus dapat mengembangkan strategi pemasarannya, hal ini dikarenakan guna mengatasi ancaman-ancaman eksternal dan merebut peluang yang ada. Konsep ini merupakan suatu fenomena tersendiri yang harus diperhatikan dalam membangun suatu strategi pemasaran, untuk mencapai sasaran dan tujuan agar dapat dikenal dan diminati orang banyak atau khalayak.

Aplikasi teknologi multimedia ini diharapkan dapat berfungsi sebagai mediator bagi perusahaan atau suatu organisasi yang dapat memberikan informasi-informasi sekaligus mempromosikan produk-produk perusahaan kepada konsumen serta menciptakan image yang positif dengan system reservasi yang terkomputerisasi.

Aplikasi multimedia merupakan alternatif yang semakin dikembangkan oleh para pengembang software dalam dunia komputer. Di Indonesia pada tahun 1990-an multimedia masih dalam taraf pengenalan, tetapi saat ini hampir semua aplikasi komputer mengarah pada permasalahan ini, baik software, hardware, maupun peripheral. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggabungan media teks, gambar, audio, serta animasi yang terintegrasi.

De Bridge merupakan salah satu badan usaha yang sedang berkembang, promosi dan publikasi (penyampaian informasi) yang dilakukan selama ini masih belum memadai dan optimal. Karena masih menggunakan brosur atau pamflet. Cara ini masih kurang efektif karena informasi yang disampaikan hanya berupa gambar diam. Untuk itu, pemilik mencari alternative baru cara penyampaian informasi atau promosi yaitu dengan menggunakan aplikasi multimedia.

Berkaitan dengan hal yang diuraikan diatas maka penulis ingin membuat aplikasi multimedia yaitu "PERANCANGAN MULTIMEDIA PROFILE DE BRIDGE COMPANY YOGYAKARTA.



B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan,” bagaimana cara membuat aplikasi multimedia interaktif pada profile De Bridge yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau promosi lebih menarik dan jelas dibandingkan hanya berupa brosur atau pamvlet?”.

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup pendesainan aplikasi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan aplikasinya yang berbeda pada masing-masing bidang. Disini penulis mengambil ruang lingkup yang kecil dari pendesainan aplikasi Multimedia tersebut, untuk memfokuskan pembahasan meliputi fitur-fitur (Company/badan lain), fasilitas-fasilitas yang ada dan informasi-informasi lainnya mengenai Profile De Bridge.

Software yang penulis gunakan untuk mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop C.S, Adobe Premiere 6.0 dan Cool Edit Pro, dan pada akhir akan dikemas dalam bentuk CD Interaktif.

D. Maksud Dan Tujuan

Maksud dan tujuan penyusunan perencanaan profile Multimedia CD Interaktif ini meliputi dua tujuan yaitu tujuan internal dan tujuan eksternal.

I. Tujuan internal

Pengertian dari tujuan internal yang dimaksud disini adalah dilihat dari sisi penulis, Dalam hal ini adalah Mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan, Dan merealisasikan dalam aplikasi nyata serta praktek guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu kelingkungan dunia nyata
2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia
3. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

II. Tujuan eksternal

Tujuan eksternal yang maksud adalah dilihat dari lingkungan eksternal yaitu manfaat bagi dunia usaha dan bagi masyarakat.

1. Sebagai alternatif baru dalam metode pemasaran atau penyampaian informasi yang bertujuan membangun imege kepada masyarakat terhadap produk yang ditawarkan, dan mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media lain yang sudah lebih dahulu dikenal masyarakat.
2. Menciptakan image yang positif dengan sistem reservasi yang terkomputerisasi melalui teknolgi multimedia kepada masyarakat luas.

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian terutama dalam memperoleh dan mengumpulkan data-data sebagai sumber untuk penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

a. Metode Observasi

Penelitian dilakukan dengan cara pengamatan langsung dilapangan.

b. Metode Wawancara atau Interview

Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian.

c. Metode Kearsipan atau Pustaka

Dengan membaca buku-buku referensi yang ada yang dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian.

F. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam Bab ini penulis membahas tentang :

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Maksud dan Tujuan
- E. Metode Penelitian
- F. Sistematika Tugas Akhir

G. Rencana Kegiatan

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini diuraikan masalah mengenai konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan aplikasi multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak (software) yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan sejarah singkat De Bridge Company, visi, misi, lokasi, struktur perusahaan.

BAB IV PEMBAHASAN

Merupakan Bab yang akan membahas perancangan sistem yang akan diusulkan, perancangan sistem dan kemudian diimplementasikan dengan perancangan sistem dan prosedur dari permasalahan system.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

G. Rencana Kegiatan

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis mempunyai rencana kegiatan yang akan dilaksanakan hingga selesainya Tugas Akhir.

Berikut adalah tabel jadwal dari rencana kegiatan yang akan dilakukan :

KEGIATAN	OKTOBER 06				NOVEMBER 06				DESEMBER 06				JANUARI 07			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Survey																
Persiapan dan Pengumpulan Data																
Perancangan Aplikasi																
Penyusunan Aplikasi																
Penyusunan Laporan																

Tabel 1.1. Tabel Rencana Kegiatan