

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini, yakni diantaranya dalam dunia pendidikan, industri, militer, pariwisata, hiburan, dan sebagainya, yang hampir semuanya telah memanfaatkan teknologi komputer.

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 dunia telah memanfaatkan teknologi multimedia untuk memasarkan produk maupun sebagai media informasi bagi perusahaan mereka. Jutaan programmer (*peembuat program*) membuat perangkat lunak multimedia berupa permainan, juga untuk CAL/CAI (*Computer Aided Learning/Computer Aided Instruction*) program belajar dengan bantuan komputer baik matematik, 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 Indonesia pada beberapa tahun terakhir. Saat ini kita telah menjadi saksi kemajuan sebuah teknologi mutakhir multimedia.

Melihat kemampuannya multimedia yang begitu bermanfaat tersebut, penulis mencoba menerapkannya pada sistem informasi berbasis multimedia khususnya sebagai alternatif dalam menyampaikan informasi dan promosi bagi Hanggar Biliar sebagai salah satu tempat atau arena bermain olah raga Biliar yang saat ini sangat populer di segala lapisan masyarakat kita khususnya Yogyakarta yang belum sepenuhnya memanfaatkan kemampuan multimedia di dalam penyampaian informasi, karena latar belakang tersebut maka penulis mencoba membuat aplikasi multi media sebagai media informasi dan promosi dengan judul **“PROFIL PERUSAHAAN HANGGAR BILIAR LOUNGE & CAFÉ YOGYAKARTA SEBAGAI SARANA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA”**.

1.2 Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana cara menginformasikan dan mempromosikan Hanggar Biliar dengan memanfaatkan peranan teknologi multimedia agar tampak menarik dan dapat diterima dengan baik bagi para pelanggan.
- b. Bagaimana memanfaatkan sebuah sistem informasi berbasis multimedia sebagai alternatif media penyajian informasi dan promosi.
- c. Apa saja manfaat dan nilai tambah bagi pihak Hanggar Biliar setelah menggunakan aplikasi multimedia.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sebagai suatu sistem informasi pada Hanggar Biliar sangatlah luas. Oleh karena itu untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup mengenai teknologi informasi berbasis multimedia. Adapun masalah yang dikaji adalah:

- a. Membahas tentang penggunaan aplikasi multimedia untuk membuat suatu profil perusahaan sebagai promosi bagi Hanggar Biliar tentang produk/jasa yang ditawarkan dan fasilitas serta kelebihan-kelebihan yang dimiliki.
- b. Adapun software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia tersebut adalah: Macromedia Director MX, Corell Draw 12, Adobe Photoshop.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

a. Maksud Penelitian

Dengan diambilnya pembahasan dengan judul “PROFIL PERUSAHAAN HANGGAR BILIAR LOUNGE & CAFÉ YOGYAKARTA SEBAGAI SARANA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA” terkandung suatu maksud yaitu untuk mengetahui seberapa efektifkah sistem informasi berbasis multimedia diterapkan di Hanggar Biliar

b. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian bagi penulis, dalam hal ini adalah mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi persyaratan kelulusan untuk jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi multimedia untuk Hanggar Biliar Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan beraktifitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata dan masyarakat luas.
4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan sesuai dengan bidang tekhnologi informasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk mendukung peneliti berusaha mencari sumber-sumber yang dapat memberikan keterangan atau informasi yang jelas dan 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 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 Hanggar Biliar penulis mengambil lokasi yang beralamat di Jl. Brigjen Katamso Komplek Seni Budaya Purawisata.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Library Research

Yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku 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 tehnik 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 dengan tanya yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau dari informasi yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

1.6 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 terkandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya.

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika laporan penelitian.

BAB II : DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Berisi uraian dan penjelasan tentang konsep dasar multimedia, pengertian multimedia, struktur aplikasi multimedia, sistem penyajian multimedia, struktur sistem multimedia dan perangkat lunak yang digunakan serta berisi uraian dan penjelasan mengenai gambaran umum dari Hanggar Biliar.

**BAB III : ANALISIS DAN PENGEMBANGAN
SISTEM MULTIMEDIA**

Berisi uraian mengenai langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, analisis sistem, dan menganalisis kebutuhan sistem.

BAB IV : PEMBAHASAN

Berisi uraian mengenai pembuatan sistem, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan sistem, terdiri dari; menguji sistem, menggunakan sistem multimedia, memelihara sistem multimedia.

BAB V : PENUTUP

Didalam bab v ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan serta saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**