

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia akan membantu meratakan zaman informasi kejutaan orang yang belum memakai komputer. Dari survei Roper yang di sponsori IBM didapati lebih dari separuh responden tidak menginginkan komputer, yang butuh manual (Washington post 27/12/73, Business: 13). Multimedia memberikan kunci kepada industri komputer untuk mencapai pasar yang belum tersentuh ini, yang akan menyebabkan ledakan penggunaan komputer. Bahkan multimedia dipakai oleh perusahaan dunia menyediakan material pemasaran kepada dealemya yang akan mengiklankan di surat kabar, televise atau internet . Multimedia merupakan sarana yang sangat dibutuhkan saat ini karena dapat mempresentasikan sesuatu yang tak bisa dilakukan oleh manusia seperti menggunakan gambar, suara, teks, video dan animasi.

Terdapat banyak jenis multimedia salah satunya multimedia interaktif, multimedia interaktif dapat dikatakan sebagai media yang mempunyai potensi sangat besar dalam membantu proses pembelajaran. Karena mudahnya dipahami dalam proses pembelajaran multimedia interaktif kini juga bisa digunakan untuk media promosi untuk mempermudah pelanggan memahi sesuatu yang dipromosikan.

Jember Sebagai kota yang terus berkembang, memilih rumah di lokasi yang strategis sekaligus nyaman untuk dihuni keluarga menjadi impian banyak warga Jember. Untuk itu, PT. Alvin Jaya Sukses, salah satu pengembang terkemuka di

Jember, mengembangkan Cluster Alamanda sebagai bagian dari Cendrawasih Green Residence.

Cendrawasih Green Residence memang dirancang dengan mengutamakan kenyamanan keluarga. Tak hanya berada di kawasan yang bebas banjir dan macet, Cendrawasih Green Residence yang berada di Jalan Cendrawasih, Patrang ini (sekitar 100 meter sebelah barat Pengadilan Agama Jember) juga terletak di kawasan strategis.

PT. Alvin Jaya Sukses melakukan aktifitas promosi, perusahaan yang bergerak dalam bidang bisnis properti ini menggunakan cara yang konvensional seperti brosur dan spanduk, khususnya saat menyampaikan informasi mengenai produk unit rumah yang dijual. Oleh karena itu dibuatlah media promosi dengan menggunakan multimedia interaktif sehingga dapat memvisualkan rumah yang dijual. Dengan adanya aplikasi ini dapat menyampaikan informasi yang ada sehingga pelanggan mudah menerima informasi dengan jelas dan tertarik dengan promosi ini sehingga dapat bermanfaat bagi perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, Penulis merumuskan masalah yang akan di pecahkan, yaitu :

“Bagaimana merancang media interaktif sebagai media promosi pada PT. Alvin Jaya Sukses sehingga dapat membantu dalam proses promosi?”

1.3 Batasan Masalah

Teknologi aplikasi multimedia memiliki cakupan yang sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya pada masing-masing bidang. Maka dalam hal ini Penulis membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia agar tidak keluar dari garis permasalahan agar lebih spesifik :

1. Penelitian yang akan dilakukan berada dalam lingkup perusahaan PT. Alvin Jaya Sukses.
2. Media interaktif promosi digunakan untuk membantu bagian marketing pada perusahaan PT. Alvin Jaya Sukses untuk mempromosikan Cendrawasih Green Residence.
3. Media interaktif memiliki fitur-fitur multimedia berupa : teks, gambar, suara, animasi dan video
4. Perangkat lunak yang digunakan untuk penelitian ini adalah : Adobe Director, Adobe Premiere, Adobe Audition, dan Adobe Photoshop.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Strata I jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dengan adanya media interaktif ini akan memberikan kemudahan pihak *marketing* untuk mempromosikan Cendrawasih Green Residence pada perusahaan PT. Alvin Jaya Sukses.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Penulis
 - a. Menerapkan dan mengembangkan disiplin ilmu yang didapatkan selama berada di Universitas Amikom Yogyakarta
 - b. Menambah wawasan dalam bidang ilmu multimedia
2. Perusahaan
 - a. Mempermudah PT. Alvin Jaya Sukses dalam mempromosikan Cendrawasih Green Residence dan penyampaian informasi.
 - b. Memudahkan konsumen mendapatkan informasi mengenai visual rumah yang ada dalam Cendrawasih Green Residence atau informasi PT. Alvin Jaya Sukses

1.6 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan sekaligus akurat, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu bagi Penulis untuk menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang terdiri dari:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan *Leading Promotion* PT. Alvin Jaya Sukses dan tenaga pemasar atau *Marketer* berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu membantu mempromosi Cendrawasih Green Residence dan pengenalan Perusahaan PT. Alvin Jaya Sukses.

2. Observasi

Melakukan observasi atau pengamatan langsung tentang objek yang diteliti yaitu pada saat proses terjadinya promosi di kantor utama secara konvensional dan dengan menggunakan multimedia.

3. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang dibutuhkan dengan cara membaca dan mempelajari dari beberapa buku-buku serta melalui *browsing* via internet yang berkaitan dengan penelitian.

4. Kuisisioner

Berupa pertanyaan tertulis yang disusun sebelumnya. Daftar pertanyaan cukup terperinci dan lengkap, biasanya sudah menyediakan pilihan jawaban atau memberikan kesempatan kepada responden untuk menjawab secara bebas.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari 5 bab yang bertujuan untuk menggambarkan secara umum isi dari penulisan yang disajikan, ke-5 bab tersebut yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan, metode testing, metode implementasi, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam perancangan media interaktif serta berisi tinjauan pustaka yang membahas referensi dengan tema yang sama.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan tentang analisis SWOT dan kelayakan sistem yang digunakan dalam perancangan media interaktif promosi pada PT. Alvin Jaya Sukses. Analisis berisi mengenai kelemahan, kekuatan, kebutuhan fungsional dan non fungsional secara terperinci, serta analisis kelayakan sistem. Dalam bab ini juga memberi gambaran mengenai perancangan media interaktif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menguraikan mengenai proses dan tahapan dalam implementasi media interaktif.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada perancangan media interaktif sebagai media promosi pada PT. Alvin Jaya Sukses.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu sumber yang dikutip.

LAMPIRAN

Lampiran memuat tabel dan instrument penelitian yang berfungsi untuk melengkapi naskah penelitian.

