

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam beberapa tahun belakangan ini perkembangan teknologi informasi sangat cepat, sehingga perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi. Masyarakat tidak lagi terbatas pada informasi dari surat kabar dan majalah, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui media elektronik yaitu *Multimedia Interaktif*.

Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan Alphone, 2005/2006).

Beberapa definisi *multimedia* menurut beberapa ahli diantaranya:

1. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002)
2. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin dan Linda, 2001)

3. *Multimedia* dalam konteks komputer menurut Hofstetter (2001) adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.
4. Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik (Wahono, 2007)
5. Multimedia merupakan kombinasi dari data text, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi (Zeembry, 2008)
6. Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia (Zeembry, 2008)

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan *perpaduan* antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk: media pembelajaran, *game*, *film*, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dll. (Wahono, 2007). Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol *multimedia* tersebut, maka hal ini disebut ***multimedia interaktif***.

Multimedia Interaktif juga merupakan salah satu media yang ampuh dalam memperkenalkan profil perusahaan, sejarah, produk, dan segala hal yang

berkaitan tentang perusahaan kepada mitra bisnis dan pelanggan-pelanggan dari perusahaan tersebut, dikarenakan segala informasi dapat dikemas lebih dinamis dengan penggabungan berbagai macam media didalamnya.

Sebagaimana juga dibutuhkan oleh CV. ASG BORDIR sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang jasa bordir. Selama ini beberapa hal penawaran jasa dan produk kepada pelanggan masih menggunakan cara manual dengan membawa katalog yang sangat banyak dan contoh produk yang dapat memberatkan para sales untuk membawa kesana kemari. Maka dengan ini tips cara mempromosikan sebuah produk dan jasa cukup dengan menggunakan Multimedia Interaktif dalam bentuk data di dalam laptop mini yang saat ini populer sehingga dapat meringankan beban bawaan pada saat melakukan sebuah promosi kepada pelanggan.

Dengan pembuatan sistem promosi produk dan jasa dengan menggunakan Multimedia Interaktif ini, kami berharap dapat membuat kinerja dan kepraktisan dalam mempromosikan sebuah produksi dapat lebih efektif dan efisien, serta dapat menghasilkan sebuah informasi yang jelas, terjamin dan mudah difahami oleh pelanggan yang dituju.

1.2 Perumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: "Bagaimana menciptakan sebuah multimedia interaktif di CV. ASG BORDIR" yang lebih informatik,

efisien, jelas dan tidak membosankan para audiens yang memperhatikan sebuah promosi yang disampaikan oleh supplier.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dapat diperoleh dari Multimedia Interaktif kepada CV. ASG BORDIR adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan latar belakang perusahaan

Bagian ini menceritakan berbagai informasi tentang perusahaan dari awal mula berdirinya perusahaan hingga informasi saat ini.

2. Prestasi yang telah diterima perusahaan

Setiap perusahaan yang berkembang pastilah memiliki sebuah prestasi yang dapat menjadi tolak ukur pelanggan dalam menilai sebuah perusahaan tersebut.

3. Sebuah produk dan jasa yang ditawarkan beserta contoh-contoh yang ada

Hal inti yang disampaikan yaitu sebuah produk dan jasa yang diperkenalkan oleh supplier kepada pelanggan berupa contoh-contoh produk yang telah ada untuk menarik minat para pelanggan.

3.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan multimedia interaktif pada CV. ASG BORDIR yaitu mempermudah promosi sebuah produk dan jasa kepada calon pelanggan ataupun pelanggan tetap agar lebih efisien dan efektif serta bersifat informatik yang informasi dapat mudah tersampaikan.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan terhadap materi penulisan pada laporan ini, kami mengelompokkan ke dalam lima bab dengan sebagai berikut :

– **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diberikan arah pandangan materi pada pembahasan selanjutnya dan memuat tentang latar belakang masalah, perumusan masalah berdasarkan tujuan, batasan masalah yang akan dibahas, tujuan dari pembuatan aplikasi, sistematika penulisan.

– **BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada bab kedua ini menjelaskan tentang profil CV. ASG BORDIR, sejarah berdirinya perusahaan, struktur organisasi, visi misi perusahaan serta tugas pokok dan fungsi.

– **BAB III : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dijelaskan secara singkat teori-teori pendukung yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif serta teori-teori yang ada mengenai interaktif pada perusahaan.

– **BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN**

Pada bab keempat ini berisi uraian tentang proses perancangan kerja yang dikerjakan pada saat kerja praktek, yaitu dari analisa desain, penentuan warna dan layout, pengumpulan data dan wawancara, proses produksi, evaluasi dan tahap finishing.

– **BAB V : STUDY & ANALISA**

Pada bab kelima merupakan bab yang membahas tentang analisa image, konsep warna dan multimedia interaktif, Copyright

– **BAB VI : PENUTUP**

Pada bab keenam merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dari hasil pembahasan dan dilanjutkan dengan penyampaian saran bagi pengguna Multimedia Interaktif.