

# **BAB I**

## **PENDAHULIAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Multimedia merupakan suatu konsep teknologi dalam menyampaikan informasi, yang terdiri dari gabungan / kombinasi dari teks, suara gambar animasi dan video, yang menjelaskan alasan mengapa multimedia sangat populer saat ini. Multimedia untuk pertama kalinya dipergunakan pada komputer *Apple Machintosh* dan terus berkembang. Hingga saat ini dapat digunakan oleh komputer – komputer lain seperti *IBM PC Compatible*. Perkembangan multimedia tidak hanya terbatas pada berkembangnya perangkat lunak dan kegunaanya, sebelumnya multimedia hanya digunakan *CBT (Computer Based Training)* saja, tetapi saat ini telah banyak digunakan dalam lingkup usaha, pendidikan, dan instansi pemerintahan.

Menurut Robin dan Linda (2001) : “Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video”. Dalam definisi ini terkandung beberapa komponen penting multimedia yaitu terdapat media elektronik yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar untuk berinteraksi dengan kita, harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi, ada alat untuk navigasi yang memandu dengan kita. Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi serta ide kita sendiri.

Salah satu fungsi Multimedia adalah sebagai media penyampaian informasi yaitu sebagai alat promosi untuk memasarkan suatu barang atau jasa pada sebuah perusahaan. Multimedia mempunyai beberapa bentuk / jenis sebagai media penyampaian diantaranya : Multimedia berbasis Web interaktif, Multimedia berbasis *Movie*, Multimedia interaktif berbasis android, dan Multimedia berbasis CD interaktif. Multimedia termasuk media yang mudah dimengerti oleh setiap kalangan dibandingkan dengan brosur karena multimedia merupakan gabungan / kombinasi dari teks, suara, gambar, animasi dan video.

INOPAK Institute yang bertempat di Kota Tasikmalaya merupakan suatu lembaga Non Departemen yang bergerak di bidang Kewirausahaan. INOPAK Institute adalah lembaga yang bergerak di bidang jasa konsultan kewirausahaan. Misalnya : membantu para pelaku usaha dalam mengembangkan usaha bisnisnya, mengembangkan produk para pelaku usaha dalam hal inovasi produk, pengemasan produk, membangun kerjasama dengan berbagai pihak yang memiliki kepentingan terkait pengembangan ke lembagaan, berupa *market development*, *online platform*, dan *e-commerce*.

Permasalahan yang terjadi pada team INOPAK perlu adanya media berbentuk aplikasi berbasis android (APK) yang nantinya digunakan sebagai sarana media promosi dan pemasaran INOPAK Institute yang digunakan sebagai media informasi mengenai perusahaan untuk mempromosikan produk dengan melakukan presentasi kepada pihak calon klien ataupun ketika mengadakan sarana pelatihan. Adapun pada aplikasi ini disebarakan melalui

media perantara yang dapat dijalankan di *mobile phone* dengan *operating system* android yang nantinya aplikasi ini digunakan untuk penyampaian informasi kepada pihak klien.

Tugas akhir ini memberikan suatu solusi pada permasalahan yang terjadi dengan cara mengembangkan media berbentuk aplikasi untuk instansi tersebut dengan cara melalui media perancangan multimedia interaktif berbasis android yang digunakan sebagai media promosi dan pemasaran maka tugas akhir ini mengambil judul RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF COMPANY PROFILE INOPAK INSTITUTE BERBASIS ANDROID. Aplikasi ini ditujukan untuk membantu team marketing sebagai pengguna awal untuk membantu dalam segi pemasaran dan memudahkan calon klien memahami isi dari profil perusahaan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yaitu, bagaimana merancang multimedia interaktif *company profile* berbasis android sebagai sarana media promosi dan pemasaran INOPAK Institute.

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa hal yang menjadi batasan masalah dan dasar dalam penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Aplikasi multimedia interaktif yang akan dirancang merupakan aplikasi mengenai promosi dan informasi profil perusahaan.

2. Aplikasi multimedia interaktif perancangannya meliputi profil INOPAK Institute, mulai dari visi misi sampai kepada kegiatannya serta layanan atau *service* yang diberikan kepada pihak klien.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang media sebagai sarana promosi dan pemasaran INOPAK Institute yang digunakan sebagai media informasi mengenai perusahaan untuk mempromosikan produk kepada calon pihak klien ataupun ketika mengadakan sarana pelatihan.
2. Bagaimana proses penyebaran aplikasi yang dibuat.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dapat diperoleh dengan tujuan penelitian diatas, antara lain :

1. Dengan adanya Aplikasi Multimedia Interaktif *Company Profile* INOPAK Institute Berbasis *Android* digunakan untuk mempermudah proses penyampaian informasi kepada pihak klien atau wirausahawan maupun masyarakat.
2. Sebagai alat marketing dalam menjalankan bisnis perusahaan INOPAK Institute.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dalam pembangunan aplikasi sangat penting dilakukan sebagai awal dalam penelitian sebelum masuk ke perancangan sistem.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan studi pustaka dan analisis kebutuhan. Studi pustaka merupakan teknik mengumpulkan data dengan mencari informasi melalui buku, majalah, koran, internet, dan literatur lainnya yang bertujuan untuk membentuk sebuah landasan teori. Serta analisis kebutuhan diantaranya analisis kebutuhan data, kebutuhan masukan, kebutuhan keluaran, kebutuhan sistem.

### **1.6.2 Metode Penelitian Pengembangan Multimedia**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Merupakan Metodologi pengembangan multimedia *Luther – sutopo*. Menurut *Luther* (1994), metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu:

#### **1. *Concept* ( Konsep)**

Dalam tahapan ini dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan yang dihasilkan dari pengamatan pada penelitian dan dilakukan analisis mengenai Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif *Company Profile INOPAK Institute Berbasis Android*.

## 2. *Design* ( Desain )

Dalam tahapan ini membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.

## 3. *Material Collecting* ( Pengumpulan Bahan )

Dalam tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan seperti *image*, animasi, audio dan video. Bahan yang diperlukan diperoleh dari studi pustaka, internet, atau pembuatan khusus untuk rancang bangun aplikasi multimedia interaktif INOPAK Institute.

## 4. *Assembly* ( Pembuatan )

Dalam tahapan ini merupakan tahap seluruh objek multimedia dibuat berdasarkan *storyboard* dan struktur navigasi yang berasal dari tahap design . Dalam tahap ini dilakukan pembuatan ilustrasi, audio, video, serta pemograman.

## 5. *Testing* ( Pengujian )

Dalam tahapan ini testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan, *testing* dilakukan untuk memastikan apakah hasilnya sesuai yang diharapkan dan tidak terjadi kesalahan. Adapun testing yang dilakukan yaitu *Alpha Testing dan Beta Testing*.

## 6. *Distribution* ( Distribusi )

Dalam tahapan ini dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Media penyimpanan yang digunakan yaitu *Flashdisk* dan *Compact Disk* atau CD.

## **1.7 Sistematika penulisan**

Proses pembuatan laporan ini mengacu pada sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan gambaran secara garis besar tentang isi laporan, yang di dalamnya memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat teori – teori yang akan digunakan dalam melakukan kegiatan penelitian, hal ini sebagai kajian penulis dalam meneliti sebuah kasus agar lebih relevan dalam hasil yang didapat untuk mendukung dalam penelitian yang akan dilakukan.

### **BAB III METODOLOGI**

Bab ini membahas tentang bagaimana sistem dikembangkan, langkah – langkah penyelesaian masalah, strategi pemecahan masalah, lingkungan yang dipakai dalam perancangan, desain, software, struktur data, dan rancangan layar dalam melakukan penelitian.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil dan pembahasan dari pengembangan yang dilakukan. Meliputi hasil yang diperoleh, kelebihan dan keunggulan, interaksi dan cara menjelaskan sistem.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran yang dapat diberikan untuk penelitian berikutnya.