

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi yang diperoleh dengan membaca kadang-kadang sulit dimengerti, sehingga harus membacanya berulang-ulang. Selain itu, untuk membaca harus menyediakan waktu khusus yang sulit diperoleh karena kesibukan.

Perkembangan organisasi, lingkungan, ilmu pengetahuan teknologi, dan lain-lain berpengaruh terhadap informasi. Informasi menjadi tidak relevan lagi dengan keadaan yang ada, sehingga perlu diperbaharui sesuai dengan kebutuhan yang ada. Dalam multimedia, semua informasi disimpan dalam computer. Informasi itu bisa diubah ditambahkan, dikembangkan, atau digunakan sesuai dengan kebutuhan.

Penggunaan aplikasi interaktif diantaranya untuk presentasi, perekonomian, pendidikan dan lain-lain. Pengguna dapat interaktif sehingga keinginannya langsung bisa terpenuhi. Hal ini tidak bisa dilakukan pada informasi yang disajikan dengan cara lain seperti media cetak.

Permasalahan utama yang dihadapi oleh perusahaan Abankirenk Photography Studio yaitu minimnya tenaga-tenaga profesional untuk

membimbing karyawan baru, dalam mempelajari teknik-teknik fotografi secara individu. Kesulitan itu adalah jika tenaga profesional tersebut berhalangan masuk kerja ataupun sedang ditugaskan diluar kantor, maka dengan demikian dibuatkanlah aplikasi multimedia supaya karyawan baru dapat mempelajarinya melalui komputer dan tidak tergantung kepada tenaga yang profesional.

Pemanfaatan multimedia pada ABANKIRENK PHOTOGRAPHY STUDIO akan dikemas dalam paket multimedia kios informasi. Sehingga perusahaan memiliki media penyampaian multimedia interaktif yang nantinya akan digunakan pada perusahaan sehingga memudahkan dalam belajar fotografi lensa fix dengan lensa standard.

Dari beberapa uraian latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengangkat topik permasalahan tersebut dalam penyusunan tugas akhir ini untuk meringankan masalah-masalah yang dialami oleh perusahaan tersebut sehingga tenaga-tenaga professional juga bisa bekerja dengan efektif dan tidak terbebani harus membimbing tenaga-tenaga kerja lainya yang belum tahu tentang pembelajaran Photography lensa fix dan lensa standart. Maka dari itu penulis menyusun skripsi dengan judul **“RANCANG BANGUN SYSTEM PEMBELAJARAN FOTOGRAFI LENS A FIX DENGAN LENS A STANDART BERBASIS MULTIMEDIA PADA ABANKIRENK PHOTOGRAPHY STUDIO”**

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut penulis mengidentifikasi masalah yaitu penggunaan aplikasi multimedia yang fungsinya sebagai media penyampaian informasi belum di manfaatkan, selama ini masih menggunakan system lama yaitu dengan cara berhadapan secara langsung kepada karyawan yang sudah profesional atau dengan media cetak (Buku). Dari identifikasi masalah tersebut dapat ditarik permasalahan yaitu, Bagaimana membuat media penyampaian informasi yang dapat memberikan gambaran, informasi, dan ilustrasi tentang pembelajaran dalam bentuk media penyampaian informasi berbasis multimedia.

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan, maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan dirancang oleh penulis adalah aplikasi yang berfungsi sebagai media penyampaian pembelajaran fotografi lensa.
2. Aplikasi ini berbentuk aplikasi multimedia
3. Aplikasi ini hanya membahas tentang pembelajaran lensa pada.
4. Software yang digunakan adalah :
 - a. Adobe Flash cs3 Professional.
 - b. Adobe Photoshop cs3.
 - c. Adobe Soundbooth cs3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan keterampilan penulis dalam bidang multimedia.
- b. Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia untuk Abankirenk Photography Studio.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Memberikan banyak pengetahuan kepada penulis atas hasil observasi pendataan yang sudah dilakukan di Abankirenk Photography Studio, sehingga dapat membantu penulis dalam pembuatan media pembelajaran lensa.
- b. Sebagai media pembelajaran pada Abankirenk Photography Studio yang dapat digunakan untuk meringankan beban karyawan yang sudah profesional.

1.6 Metode pengumpulan data

Metode yang di gunakan adalah:

1. Metode Observasi

Penelitian melakukan pengamatan secara langsung ketempat penelitian, yaitu ke Abankireng Photography Studio Mencari data-data

Abankireng Photography Studio secara langsung. Meneliti apa yang ada di Abankireng Photography Studio.

2. Metode Wawancara

Penulis berkomunikasi secara langsung dengan sumber informasi, yaitu pihak-pihak yang terkait diantaranya adalah Karyawan lama di Abankireng Photography Studio. Metode wawancara digunakan penulis untuk mendapatkan informasi dari pelaku-pelaku yang terlibat langsung dengan materi penelitian yang akan diambil.

3. Metode Pustaka

Metode penelitian yang mengacu pada buku-buku atau pedoman yang digunakan, baik dari perpustakaan pada objek penelitian maupun dari buku-buku yang mendukung dari informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini membahas mengenai konsep dasar multimedia, dan penjelasan mengenai software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas mengenai gambaran umum perusahaan Abankirenk Photography Studio.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas proses dari desain dan perancangan-perancangan media penyampaian informasi berbasis multimedia.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran atas system yang sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

1.8 Jadwal Kegiatan

Lampiran

