

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer saat ini berkembang dengan cepat, diantaranya dibidang teknologi informasi dan komunikasi. Informasi secara tidak langsung merupakan suatu kewajiban oleh setiap orang. Perkembangan dunia komputer beberapa tahun terakhir maju dengan pesat, baik pada perangkat keras maupun pada perangkat lunak komputer. Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam kemajuan teknologi tersebut, khususnya didalam penyajian suatu informasi karena saat ini kebutuhan masyarakat sangatlah besar.

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 seluruh dunia telah memanfaatkan teknologi multimedia untuk memasarkan produk perusahaan mereka jutaan programmer (pembuat program) membuat perangkat lunak multimedia berupa permainan. Teknologi ini memang merupakan salah satu teknologi yang paling populer di seluruh dunia.

Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menyajikan, suara, gambar, animasi dan video menjadi suatu bentuk karya yang

tidak hanya memberikan yang dibutuhkan, tetapi juga menarik dan dapat dinikmati oleh penggunanya, akan tetapi juga dibutuhkan jiwa seni yang tinggi untuk menjadikan informasi tersebut menjadi semakin menarik. Disinilah letak keunggulan dari multimedia dan sekaligus tantangan yang harus dijawab oleh seorang desainer multimedia.

Dengan multimedia kita dapat menghasilkan sesuatu menjadi indah dan hidup. Sebagai contohnya multimedia dapat dipakai untuk membuat iklan di televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film animasi, seperti film kartun. Bahkan sekarang pemanfaatannya sudah hampir di semua bidang, sebut saja pendidikan, pemasaran, kebudayaan, olah raga dan lain-lain.

Melihat kemampuan multimedia yang begitu bermanfaat tersebut, penulis mencoba menerapkan pada sistem informasi khususnya mengenai profil dari Bimbingan Belajar Pelita Harapan di Klaten. Karena latar belakang tersebut maka penulis mencoba membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dengan judul **"COMPANY PROFILE BIMBINGAN BELAJAR PELITA HARAPAN KLATEN BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI INFORMASI KEPADA MASYARAKAT"**.

1.2 Rumusan Masalah

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

“ Bagaimana membuat profil perusahaan Bimbingan Belajar Pelita Harapan Klaten berbasis multimedia yang dapat menjadi media informasi kepada masyarakat dan siswa ? “

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup perancangan multimedia sangat luas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dengan membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup yang kecil yaitu sebatas penyajian informasi yang interaktif, adapun batasan-batasan tersebut :

1. Pembuatan *company profile* ini menjadikan alternatif media informasi agar dapat membantu menginformasikan Bimbingan Belajar Pelita Harapan Klaten bagi siswa ingin mendaftar.
2. Lingkup penelitian yang dilaksanakan di Bimbingan Belajar Pelita Harapan Klaten.
3. Isi dari *company profile* ini meliputi home, about, fasilitas dan program Bimbingan Belajar Pelita Harapan Klaten.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini adalah Adobe Flash CS4 untuk interaktifnya dan Adobe Photoshop CS4 untuk desainnya serta software Adobe Premiere Pro CS4 dan Action Script 2.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dengan diambilnya pembahasan dengan judul “*Company Profile Bimbingan Belajar Pelita Harapan Klaten Berbasis Multimedia Sebagai Informasi Kepada Masyarakat*”, mempunyai tujuan dan manfaat, adapun tujuan dan manfaat penyusunan skripsi dan pembuatan aplikasi multimedia ini adalah:

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk membuat profil perusahaan Bimbingan Belajar Pelita Harapan di Klaten berbasis multimedia.
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Manfaat Penelitian

- a. Mampu memahami lebih detail tentang pembuatan profil perusahaan.
- b. Mendapatkan gelar sarjana dari STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- c. Agar Bimbingan Belajar Pelita Harapan di Klaten lebih diketahui oleh masyarakat.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data agar dapat melengkapi pembuatan company profile, yaitu:

1. Pengambilan Data

Data yang didapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung penelitian dalam pembuatan company profile, ada beberapa cara yaitu:

- a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada Bimbingan Belajar Pelita Harapan di Klaten.

- b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan kepada pihak Bimbingan Belajar Pelita Harapan di Klaten agar dapat

menjelaskan secara detail data yang dibutuhkan.

c. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca referensi seperti contoh skripsi atau buku-buku yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan agar mendapat teori-teori yang diperlukan.

d. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mencatat atau mengopy data-data yang ada pada dokumen Bimbingan Belajar Pelita Harapan di Klaten.

2. Analisis Data

Menganalisis data secara lebih terperinci agar dapat menghasilkan data yang lebih akurat untuk memecahkan masalah yang ditemukan saat melakukan perancangan sistem.

3. Perancangan Program

Perancangan program dilakukan agar kita mengetahui langkah-langkah apa saja ketika akan memulai membuat program tersebut supaya tidak mengalami kebingungan ketika membuat program.

4. Pembuatan Program

Rancangan program di implementasikan menjadi program sesungguhnya.

5. Pengujian Program

Hasil dari program yang dibuat akan memasuki tahap pengujian program dengan menggunakan metode unit testing agar dapat mengetahui apakah program

mengalami error sistem saat dijalankan atau tidak dan mengetahui apakah program sudah sesuai harapan peneliti dan objek penelitian.

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 saja yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya, adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini ada 5 bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, sejarah multimedia, definisi multimedia, pentingnya multimedia, multimedia interaktif, elemen-elemen multimedia, tahap-tahap pengembangan multimedia, sasaran dan batasan sistem multimedia, struktur desain multimedia, pengertian

informasi, analisis sistem multimedia, perancangan sistem multimedia dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini merupakan gambaran umum obyek dan analisis obyek dari sistem manual menjadi komputerisasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan tentang memproduksi aplikasi multimedia interaktif yang akan dibuat, termasuk didalamnya penjelasan tentang fungsi komponen-komponen yang digunakan untuk mendukung multimedia interaktif tersebut secara mendetail.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.