

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Informasi adalah sesuatu hal yang sangat diutamakan dalam hal memajukan sebuah organisasi atau perusahaan. Informasi dipandang sangat penting karena memuat semua hal menyangkut organisasi atau perusahaan itu sendiri. Berkembangnya suatu organisasi atau perusahaan itu sendiri bergantung pada metode-metode apa yang digunakan dalam *transaksi* informasi. Ada yang menggunakan metode 'manual' seperti pembuatan proposal, spanduk, baliho, pamflet dan poster, ada juga yang memanfaatkan teknologi seperti multimedia, internet, televisi, radio, dan sebagainya. Kesemua ini adalah cara-cara dalam menarik orang untuk menggunakan jasa organisasi atau perusahaan itu sendiri.

Perkembangan teknologi dan sistem informasi pada sekarang ini dipandang sangatlah cepat, hal ini ditandai dengan banyaknya media-media berteknologi tinggi yang hadir untuk memudahkan masyarakat dalam urusan *transaksi* informasi atau saling tukar-menukar informasi baik antar sesama masyarakat atau antar kelompok organisasi atau perusahaan. Banyak organisasi, baik yang berorientasi pada profit ataupun non-profit masih menggunakan metode 'manual' seperti yang telah disebutkan diatas. Taman Bacaan Nuhu Evav adalah salah satunya.

Taman Bacaan Nuhu Evav merupakan organisasi non-profit yang bergerak pada bidang pendidikan khususnya *literacy*. Namun Taman Bacaan Nuhu Evav

belum memiliki media yang tepat dalam menyampaikan informasinya kepada masyarakat dan calon donatur. Untuk itu penulis merencanakan membuat sebuah media informasi yang berbasis multimedia dengan judul “Perancangan Profil Taman Bacaan Nuhu Evav Di Kota Tual Maluku, Menggunakan Adobe Flash CS3”

1.2. Rumusan Masalah

Penerapan pemanfaatan teknologi ini ditujukan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan pembangunan media informasi organisasi, khususnya dalam hal memberikan kontribusi terhadap Taman Bacaan Nuhu Evav untuk menarik perhatian masyarakat dan menggunakan Taman Bacaan Nuhu Evav dan calon donatur untuk membantu organisasi tersebut.

Agar penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan maka penulis merumuskan masalah yang akan dipecahkan yaitu : “Bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai media informasi dan promosi khususnya Taman Bacaan Nuhu Evav.”

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam membangun media informasi ini sangatlah luas cakupannya oleh karena itu penulis membatasi pada poin-poin berikut :

1. Pembuatan Profil Interaktif Taman Bacaan Nuhu Evav berbasis multimedia.

2. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi interaktif berbasis multimedia ini adalah Adobe Flash Professional CS3 dan Corel Draw X5.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat menyelesaikan program studi strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membantu Taman Bacaan Nuhu Evav dalam mengembangkan organisasinya.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapat dalam pembelajaran pada STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Taman Bacaan Nuhu Evav :
 - a. Akan mendapat kemudahan dalam hal promosi kepada masyarakat dan calon donatur melalui media informasi berbasis multimedia yang akan dibuat.
 - b. Memahami pentingnya sebuah aspek promosi dalam hal mengembangkan organisasi.
2. Bagi Penulis :

- a. Memahami secara praktis bagaimana membuat aplikasi berbasis multimedia.
- b. Menambah pengalaman dalam hal membangun hubungan kemitraan dengan orang lain.

1.6. Metode Penelitian

Melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Observasi

Pengamatan dan pencatatan sesuatu obyek dengan sistematika fenomena yang diselidiki¹. Dalam hal ini, observer mengamati *observee* yakni Taman Bacaan Nuhu Evav.

Data yang akan didapat diantaranya :

- a. Gambar aktifitas Taman Bacaan Nuhu Evav
- b. Video aktifitas Taman Bacaan Nuhu Evav

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi dengan responden baik secara langsung maupun menggunakan alat pendukung. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak berkepentingan dan terkait dengan Taman Bacaan Nuhu Evav.

Wawancara dengan :

¹Sukandarrumidi, 2006. *Metodologi Penelitian : Pengantar Praktis Untuk Peneliti Pemula*. Gajamada University Press. Yogyakarta.

- a. Ketua Taman Bacaan Nuhu Evav
- b. Anggota Taman Bacaan Nuhu Evav

3. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang ada baik dari perpustakaan atau dari pihak organisasi yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang dibutuhkan.

4. Metode Literatur

Suatu metode pengumpulan data yang didapat dari informasi yang diperoleh dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto dan lainnya.

1.1. Sistematika Penulisan

Sebelum pembuatan kerja praktik ini, penulis membuat sistematika penulisan yang secara garis besar adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat pada kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang sedang diusulkan, analisis kelayakan sistem yang diusulkan. Perancangan sistem berisikan model-model penyelesaian masalah sistem lama dengan membuat rancangan untuk sistem baru.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif atau secara statistik. Kecuali itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari bahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.