

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di bidang komputer baik hardware maupun software adalah untuk dapat memenuhi kebutuhan para pengguna komputer agar lebih cepat dan mudah dalam pengoperasiannya. Hal ini juga menyebabkan maraknya perkembangan teknologi multimedia yang dapat diterapkan di segala aspek, seperti perusahaan, periklanan, pemerintahan, pendidikan, perfilman dan lain-lain.

Dampak penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi memang luar biasa bagi peradaban manusia, tetapi ada persoalan besar di panggung ilmu pengetahuan dan teknologi, yaitu terjadi kesenjangan antara negara maju dengan negara berkembang. Penelitian di negara maju berada jauh di atas negara-negara dunia ketiga atau berkembang. Masalah kesenjangan keunggulan sains ini ditentukan oleh beberapa faktor yakni: Sumber Daya Manusia (SDM), dana dan sarana pendidikan, perpustakaan, lingkungan ilmiah yang menunjang, sosial budaya dan lain-lain.

Penulis mendapatkan bahwa kondisi mahasiswa, pelajar, dan masyarakat di negara berkembang yang berminat untuk belajar ilmu pengetahuan dan teknologi masih sangat memperhatikan, sehingga penulis merasa tergugah dan terpanggil untuk membantu memecahkan masalah tersebut.

Pada zaman yang sudah modern pada sekarang ini sudah banyak bermunculan berbagai jenis dan bentuk ornamen yang memiliki bentuk dan kreatifitas yang sangat baik. Tujuan penulis membuat skripsi ini adalah untuk mengembalikan atau memperkenalkan lagi ornamen tradisional yang sudah hampir terlupakan dan juga hampir tidak dikenal oleh masyarakat Indonesia. Dalam skripsi ini, penulis mencoba menerapkan suatu metode informasi yang menarik serta penyampaian yang berbeda dengan media interaktif. Bentuk informasi yang disampaikan penulis kepada pembaca atau penglihat berupa tampilan animasi dengan penggabungan sound secara sistematis.

Software Adobe Flash CS3 Professional digunakan sebagai media penyampaian informasi dalam bentuk text, audio, gambar, dan animasi, sehingga antara komputer dan user terjadi interaktif dalam proses penyampaian pesan.

Software Adobe Flash CS3 Professional juga dapat digunakan untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, foto, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana dengan bahasa pemrograman Adobe Flash CS3 Professional dapat merancang suatu sistem yang mampu menarik dan meningkatkan semangat, untuk mengetahui tentang lebih dalamnya ornamen - ornamen yang ada di Indonesia dengan media interaktif.
2. Bagaimana dengan bahasa pemrograman Adobe Flash CS3 Professional dapat merancang suatu sistem agar dapat membantu dan mempermudah menyampaikan informasi tentang ornamen hiasan rumah (dinding) di Indonesia.
3. Bagaimanakah keuntungan yang akan diperoleh dengan diterapkannya sistem tersebut sebagai sarana informasi mengenal ornament hiasan rumah tradisional (dinding) di Indonesia.?
4. Mampukah media interaktif ini menyajikan informasi yang diinginkan pemakai serta dapat di terima dengan baik tanpa merasa cepat jenuh.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perlu dibuat suatu pembatasan masalah agar permasalahan yang dihadapi dapat lebih terarah sehingga dapat dicapai suatu pemecahan masalah yang optimal. Mengingat luas dan beragamnya ruang lingkup budaya dan sejarah Indonesia yang sangat luas, maka penulis hanya akan membahas tentang ornamen hiasan rumah tradisional (dinding) di Indonesia.

Adapun batasan permasalahannya adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dirancang di batasi hanya untuk sarana informasi dan pengetahuan, meliputi pengertian dari setiap ornamen untuk setiap provinsi.
2. Sifat interaktif dari system yang akan dirancang di wujudkan dengan manfaat elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi dan audio.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan antara lain:

1. Dapat membantu mempermudah menyampaikan informasi pengetahuan, khususnya dalam bidang mengenal ornamen hiasan rumah tradisional (dinding) di Indonesia.

2. Mencoba untuk menawarkan sebuah format yang berbeda untuk sarana informasi dengan media interaktif menggunakan Adobe Flash CS3 Professional.
3. Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer.
4. Memenuhi syarat kelulusan dari STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan menyelesaikan skripsi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat membantu mempermudah dalam menyampaikan informasi atau pengertian dan budaya yang terkandung pada ornamen tersebut.
2. Sebagai sarana untuk pengetahuan dan memahami tentang budaya khususnya pada ornamen hiasan rumah tradisional (dinding) di Indonesia.
3. Skripsi ini diharapkan dapat digunakan dalam membantu proses pengetahuan atau sarana informasi kedalam format yang berbeda dan diharapkan nantinya penggunaannya akan mengarah pada system belajar, karena di dalam system yang akan di rancang sudah meliputi adanya materi dan pengertian dari suatu ornamen yang masuk kedalam unsur budaya.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode ini merupakan metode yang dilaksanakan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang ada, dan mampu menyusun proses simulasi dari system yang akan di buat.

2. Metode Wawancara

Metode ini dilaksanakan dengan melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait dengan system yang akan dirancang, yang bertujuan untuk memperoleh data tentang format yang akan diharapkan sebagai pengetahuan dari sistem yang akan dibangun.

3. Studi Pustaka

Metode ini dilaksanakan dengan melakukan studi kepustakaan baik melalui buku, brosur maupun referensi lainnya tentang bidang yang berkaitan dengan system yang akan dirancang dan untuk menyusun materi dan bahan latihan yang akan digunakan di dalam system.

Metode-metode tersebut menjelaskan fungsi dan kegunaan dalam mendapatkan data-data disertai bukti nyata data yang berhasil dikumpulkan. Situs-situs internet digunakan untuk memperbaharui atau mengup-grade data.

1.7 Sistematika Penulisan Skripsi

BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang uraian latar belakang masalah, batasan masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, alat dan bahan, metode yang digunakan, manfaat skripsi serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang diambil dan akan dijadikan landasan dalam penulisan skripsi ini, serta berkaitan dengan system yang akan dibuat. Teori-teori yang dipakai ini mengutip dari beberapa literatur dari buku maupun situs web yang dijadikan landasan. Landasan teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini antara lain teori tentang multimedia, Adobe Flash CS3 Professional dan Adobe Photoshop CS3.

BAB III Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini membahas tentang rencana perancangan sistem dan rencana implementasi dari sistem yang akan dibangun. Bab ini juga menganalisa atau menguraikan tentang program yang sedang dirancang, yang terdiri dari tahap-tahap perancangan program aplikasi baik pemilihan software maupun hardware yang dibutuhkan.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang perwujudan atau implementasi program. Evaluasi dan hasil uji coba dari perwujudan program yang telah dibuat tersebut.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran. Yang diperoleh berdasarkan analisis terhadap system yang dibuat dan saran-saran bagi pengembangan system.

Daftar Pustaka

Berisi daftar literatur, jurnal, situs internet, yang berisi teori-teori digunakan sebagai bahan pembuatan skripsi ini.

