

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dengan seiring bertambahnya kemajuan teknologi dewasa ini, masyarakat Indonesia semakin menyadari akan pentingnya peranan komputer khususnya dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Dimana data-data yang disusun dapat berupa text, gambar, animasi, bahkan dapat diperlengkap dengan suara. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia, penyajian informasi yang dihasilkan akan lebih mudah dipahami dan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

Sanggar Tani Media Agro Merapi merupakan pusat pengembangan dan pelatihan agribisnis jamur. Usaha ini didirikan atas dasar bahwa masih banyak potensi agro di lereng gunung merapi Yogyakarta yang belum tertangani secara optimal dan memadai yang mengarah kepada kegiatan yang berorientasi ke arah agribisnis dan agro industri khususnya jamur. Banyak masyarakat luas khususnya petani jamur yang belum mengetahui dan mengenal lebih dalam tentang pembudidayaan jamur dan bagaimana cara memasarkannya. Hal ini dikarenakan masih terbatasnya sarana penyampaian informasi yang digunakan berupa selebaran brosur, oleh sebab itu penulis berkeinginan untuk membuat aplikasi multimedia sebagai sarana informasi pada ST. Media Agro Merapi.

Dengan pembuatan aplikasi multimedia ini diharapkan kepada para petani khususnya maupun masyarakat sekitar yang ingin memulai Agribisnis jamur dapat lebih jelas mengetahui tentang informasi bagaimana membudidayakan jamur, hasil olahan jamur dan pemasarannya sampai dengan informasi yang lainnya. Sehingga aplikasi multimedia ini bisa dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian informasi baru di ST. Media Agro Merapi.

Dari uraian diatas maka penulis sepakat untuk memberi judul “Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada SANGGAR TANI MEDIA AGRO MERAPI Yogyakarta” dalam penyusunan tugas akhir.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu bagaimana membuat suatu media informasi berbasis multimedia yang interaktif dan mudah digunakan pada ST. Media Agro Merapi.

### **1.3. Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas, sesuai fungsi penerapannya masing-masing dibidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

1. Software yang digunakan untuk pembuatan CD Interaktif ini adalah Macromedia Director MX, Adobe Photoshop CS, Swish Max, Adobe Audition.
2. Ruang lingkup penelitian penulis fokuskan pada ST. Media Agro Merapi Yogyakarta.
3. Penulis memilih media publikasi dalam bentuk CD Interaktif
4. Profil dari ST. Media Agro Merapi berisi tentang :
  - a. Sejarah ST. Media Agro Merapi
  - b. Visi dan Misi
  - c. Produk
  - d. Program

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan Tugas Akhir ini yaitu :

- Mengaplikasikan teori-teori yang jelas, diproses selama dibangku perkuliahan, khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah untuk jurusan Manajemen Informatika.
- Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Ahli Madya dalam bidang Informatika dan Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

- Membantu dan memberi kemudahan bagi pihak ST. Media Agro Merapi dalam penyampaian informasi sehingga lebih menarik dan dapat diterima oleh masyarakat dengan mudah.

### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Pada penyusunan Tugas Akhir ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode diantaranya :

#### **1. Metode Wawancara**

Penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak ST. Media Agro Merapi Yogyakarta.

#### **2. Metode Observasi**

Dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung terhadap aktivitas karyawan di ST. Media Agro Merapi Yogyakarta.

#### **3. Metode Kepustakaan**

Dengan cara membaca buku-buku dan mempelajari literatur tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi dan nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Agar mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan tugas akhir ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini meliputi penjelasan konsep dasar multimedia dan software – software yang digunakan.

## **BAB III TINJAUAN UMUM**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang objek pemilihan yang diteliti, yang meliputi segala sesuatu tentang ST. MEDIA AGRO MERAPI Yogyakarta.

## **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dibahas tentang aplikasi multimedia yang akan dibuat, yaitu tentang informasi pada ST. Media Agro Merapi Yogyakarta, termasuk didalamnya penjelasan tentang komponen-komponen yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi multimedia tersebut.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang diberikan.