

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini peranan multimedia menjadi semakin menonjol dalam persaingannya di dunia Teknologi Informasi karena multimedia mampu memberikan nuansa lain dalam menginformasikan suatu hal kepada khalayak. Tak hanya sekedar teks atau gambar saja yang ditampilkan dalam penyajian informasinya, namun suara, video, serta animasinya menjadi satu kesatuan sehingga menghasilkan visualisasi yang menarik dan mampu menyeret masyarakat untuk melihatnya.

Kenangan masa sekolah akan lebih mengena jika terdapat media untuk merekamnya. Dan album kenanganlah yang biasa dibuat untuk sedikit mengenang masa-masa di sekolah. Album kenangan merupakan kumpulan kenangan semasa menempuh pendidikan di sekolah yang berwujud dan akan dibawa oleh siswanya begitu menyelesaikan pendidikannya. Album kenangan biasanya dicetak menggunakan kertas dan hanya berisi biodata dan foto siswa. Namun, sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, pemanfaatan multimedia selalu dapat dimaksimalkan. Album kenangan berbasis multimedia nampaknya akan lebih menarik bila dibandingkan dengan album kenangan yang hanya dicetak menggunakan kertas, karena album kenangan ini tak hanya sekedar

berisi biodata dan foto siswa tapi juga dapat disisipkan video dan audio, serta sedikit animasi sehingga melahirkan sebuah visualisasi yang lebih menarik.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis ingin mengangkat pembahasan tentang pembuatan album kenangan pada tugas akhir ini dengan judul **“ANALISIS DAN PEMBUATAN ALBUM KENANGAN PADA KELAS “A” TEKNIK INFORMATIKA 2007 BERBASIS MULTIMEDIA”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dijadikan dasar dalam penyusunan penelitian ini yaitu bagaimana merancang aplikasi multimedia yang menarik dalam pembuatan album kenangan multimedia?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini diberikan batasan masalah agar lebih fokus dalam pembuatannya yaitu:

- 1.3.1. Hanya membahas mengenai cara pembuatan aplikasi album kenangan multimedia.
- 1.3.2. Informasi yang disajikan mencakup informasi mahasiswa, foto, video, dan beberapa karya mahasiswa kelas A.
- 1.3.3. Aplikasi album kenangan ini akan dibagikan kepada mahasiswa kelas A S1 Teknik Informatika 2007 dalam bentuk kepingan CD.

- 1.3.4. Software yang digunakan meliputi : Adobe Flash CS4, Adobe Photoshop CS2, Adobe Illustrator CS3.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.4.1. Menghasilkan album kenangan berbasis multimedia untuk kelas A S1 Teknik Informatika 2007.
- 1.4.2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata I di STMIK Amikom Yogyakarta.
- 1.4.3. Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum yang sudah diperoleh.
- 1.4.4. Memperlajari bagaimanakah proses pembuatan album kenangan berbasis multimedia.
- 1.4.5. Menguji sejauh mana multimedia dapat berperan di dunia Teknologi Informasi.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dipetik dari penelitian ini adalah:

- 1.5.1. Manfaat Bagi Penulis
 - 1.5.1.1. Dapat dijadikan sebagai *Curriculum Vitae* dalam melamar kerja.
- 1.5.2. Manfaat Bagi Kelas A S1 Teknik Informatika 2007
 - 1.5.2.1. Sebagai kenang-kenangan kelulusan.
- 1.5.3. Manfaat Bagi Mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta

- 1.5.3.1. Memberikan kejelasan bagaimana proses pembuatan album kenangan berbasis multimedia.
- 1.5.3.2. Memberikan nilai tambah wawasan bagi mahasiswa tentang multimedia dan aplikasinya.
- 1.5.3.3. Dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan aplikasi multimedia yang baru.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah:

1.6.1. Metode Pengambilan Data

1.6.1.1. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lapangan, mencatat dan merekam semua data yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.6.1.2. Metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang sudah ada dan mencari materi atau data lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.6.1.3. Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara terhadap beberapa pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.6.2. Metode Analisis Sistem

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode analisis kebutuhan sistem yang digunakan, yaitu analisis kebutuhan sistem fungsional dan non-fungsional.

1.6.2.1. Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional

Analisis ini berkaitan dengan apa saja yang yang dapat dilakukan oleh sistem sesuai dengan fungsinya.

1.6.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional merupakan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi di luar kebutuhan fungsional

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi ke dalam 5 bab dan masing-masing bab dibagi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini akan dikemukakan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung dalam pembuatan aplikasi.

Bab III : Analisis dan Perancangan Aplikasi

Bab ini akan menguraikan tentang pemetaan masalah dan analisis semua permasalahan yang ada dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

Bab IV : Implementasi Dan Pembahasan

Pada bab ini akan dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif dan kuantitatif.

Bab V : Penutup

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun untuk mendapatkan kesempurnaan di masa mendatang.