

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah.

Kebutuhan Manusia akan informasi semakin meningkat dari tahun ke tahun, peningkatan ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi atau sering di sebut dengan IT. Teknologi memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan berkembangnya teknologi kita dapat memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat. Selain itu teknologi juga menyediakan bermacam-macam layanan yang dibutuhkan oleh semua pihak sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Dalam Perkembangan teknologi selain informasi, kecanggihan teknologi ini juga dapat di jadikan sebagai media komunikasi. salah satu bentuk teknologi informasi adalah multimedia.

Kebutuhan informasi dirasa penting bagi semua kalangan. Dengan berkembangnya teknologi yang demikian pesat, dapat digunakan sebagai cara untuk mengatasi masalah dalam menyediakan informasi secara tepat dan akurat. Multimedia dalam bagian dari Teknologi komputerisasi dapat menyajikan informasi lebih dari satu media komunikasi seperti teks, gambar, serta suara yang dapat di olah dan di sajikan secara menarik dan interaktif. Dengan keunggulan software – software yang ada, kita dapat menyajikan informasi yang lebih efisien, efektif dan tepat sasaran.

Kecanggihan dari aplikasi multimedia ini dapat membangkitkan rasa ketertarikan seseorang untuk mengetahui lebih detail dan memanfaatkan teknologi tersebut.

Software multimedia yang di anggap cocok untuk kebutuhan ini adalah software yang berfungsi untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan pengguna, selain itu pengguna dapat memilih jenis konten informasi yang di butuhkan dan di inginkan pengguna tanpa harus mendapat kesulitan untuk mencari, Dalam hal ini yang mencakup kriteria di atas adalah CD Interaktif, karena dapat di gunakan sebagai media penyampaian informasi dengan tampilan yang inofatif dan menarik.

Penyajian informasi yang di sediakan harus benar – benar di perhatikan, dikarenakan kemudahan dalam penyampaian informasi akan memberikan pemahaman, gambaran atau hal lainnya.

Banyak dari mahasiswa D3 TI masih kurang memiliki sarana yang inofatif mengenai materi mata perkuliahan jaringan. Berhubungan dengan hal tersebut, maka sebagai generasi yang mempelajari bidang informatika, multimedia dapat di gunakan sebagai sarana edukatif dan inofatif mengenai penyampaian materi jaringan.

Dengan latar belakang permasalahan tersebut maka penyusun merasa perlu membuat aplikasi tentang Jaringan yang diwujudkan dan di kemas dalam bentuk “CD/DVD interktif sebagai media penunjang pembelajaran jaringan “. Hal ini di buat agar Mahasiswa dapat

mendapatkan materi matakuliah jaringan secara mudah dan menarik. Dan dapat membantu mahasiswa dalam Mengorganisir materi.

### **1.2. Perumusan Masalah.**

Berdasarkan Latar Belakang masalah, dapat dirumuskan masalah yang ada sebagai berikut : "Bagaimana Membuat CD/DVD interaktif agar dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari dan Mengorganisir materi jaringan semester 1 & 2 D3 Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta."

### **1.3. Batasan Masalah.**

Pada penyusunan tugas akhir ini, penyusun membatasi permasalahan pada pembuatan CD/DVD multimedia yang sederhana tetapi menarik, informatif, komunikatif, serta interaktif sehingga membuat para mahasiswa D3 TI di amikom merasa tertarik dan nyaman saat menggunakannya.

CD interaktif yang akan di buat oleh penyusun akan menampilkan informasi materi di semester 1 dan 2 D3 Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta, serta di berikan pembahasan pada beberapa hal yang di rasa perlu oleh penyusun. Adapun Software yang di pergunakan dalam pembuatan CD interkatif ini antara lain : AutoPlay Media Studio Trial, dan Adobe Photoshop.

#### **1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian.**

##### **1.4.1. Tujuan :**

1. Sebagai syarat kelulusan program diploma tiga STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengetahui cara pembuatan CD/DVD Autorun.
3. Mengetahui dan menerapkan dalam dunia pendidikan.
4. Mempermudah mahasiswa Semester 1 & 2 untuk mendapatkan materi jaringan.
5. Menghasilkan CD/DVD interkatif untuk pembelajaran jaringan.

##### **1.4.2. Manfaat :**

###### **1.4.2.1. Manfaat Bagi Penyusun.**

1. Mendapatkan pengetahuan untuk menciptakan sebuah produk.
2. Menumbuhkan motivasi pada Penyusun untuk belajar.
3. Melatih kepekaan dalam menyikapi permasalahan untuk dapat menjadi peluang dalam mewujudkan karya yang sesuai dengan situasi yang ada.

4. Melatih serta mengukur kompetensi yang dimiliki sebagai bekal kesiapan menjadi tenaga kerja professional di bidangnya.

#### **1.4.2.2. Manfaat Bagi Pembaca.**

1. Menunjukkan bagaimana mudahnya membuat sebuah Autoplay.
2. Menunjukkan bagaimana cara membuat sebuah media autoplay CD/DVD.
3. Sebagai literatur pembelajaran mengenai pembuatan Autoplay.

#### **1.5. Metodologi Penelitian.**

1. Study Literatur: Mencari informasi di internet tentang pembuatan Autoplay.
2. Metode Observasi: Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan.

#### **1.6. Sistematika Penulisan.**

Dalam penulisan tugas akhir ini, Penyusun Membagi sistematika menjadi beberapa bab. Masing – masing dapat di uraikan sebagai berikut:

## **Bab I, Pendahuluan.**

Berisi tentang latar belakang pembuatan tugas akhir, tujuan pembuatan tugas akhir, pembatasan masalahnya, metodologi penulisan serta sistematika yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir ini.

## **Bab II, Landasan Teori.**

Berisi tentang penjelasan teoritis dalam berbagai aspek yang akan mendukung ke arah analisis tugas akhir yang dibuat.

## **Bab III, Tinjauan Umum.**

Pada bagian ini akan dijelaskan proses desain sampai Pembuatan.

## **Bab IV, Pembahasan.**

Pada bab ini, membahas mengenai perancangan dan pembuatan CD/ DVD interaktif.

## **Bab V, Penutup.**

Pada bab ini, kesimpulan yang diperoleh dari serangkaian kegiatan. Selain itu saran-saran pengembangan lebih lanjut dari tugas akhir yang telah dibuat dituliskan pada bab ini.

## **Daftar Pustaka.**

Berisikan tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir.