

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di dunia saat ini sangat pesat, seakan batas antara ruang dan waktu tidak menjadi penghalang dalam memberikan informasi. Salah satu alternatif yang ditawarkan teknologi saat ini yaitu menggunakan sarana multimedia dalam memberikan informasi. Multimedia menawarkan nilai yang lebih seperti teks, gambar, animasi, suara, bahkan video dalam menyampaikan informasi. Bahkan pengguna bisa berinteraksi dengan aplikasi secara dua arah dengan adanya teknologi Multimedia Interaktif.

Ketergantungan klub sepak bola di Indonesia terhadap APBD menjadikan klub kurang aktif dalam masalah pendanaan klub. Adanya pembatasan penggunaan APBD untuk klub sepak bola menuntut klub-klub tersebut untuk menjadi mandiri sehingga tidak tergantung lagi pada APBD. PSIM termasuk beruntung karena memiliki Brajamusti, *fans* setia yang kini tersebar di seluruh Indonesia yang bisa menjadi sumber dana alternatif bagi PSIM, untuk itu penyebaran informasi tentang PSIM harus lebih mendekati PSIM dengan Brajamusti.

PSIM merupakan klub sepak bola profesional yang berasal dari Kota Jogja. Saat ini dalam penyebaran informasi secara *offline* PSIM melalui *Media Officer* memberikan informasi langsung kepada para wartawan yang kemudian dipublikasikan kepada masyarakat, selain itu PSIM juga menggunakan media cetak lain seperti spanduk, kedua metode ini dirasa kurang dalam memberikan

informasi tentang PSIM kepada masyarakat karena informasi yang diberikan kurang maksimal. Dengan adanya “VISUALISASI INFORMASI PSIM YOGYAKARTA MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR” diharapkan dapat memberikan informasi secara maksimal serta menambah variasi media informasi yang dimiliki PSIM. Kombinasi antara media *online* dan *offline* akan memberikan kesan *hi-tech* dan tentu saja bergengsi kepada PSIM.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut maka dapat dirumuskan :

“Bagaimana merancang sebuah aplikasi multimedia interaktif yang menarik dan mudah dipahami yang dapat memberikan informasi tentang PSIM kepada masyarakat khususnya kepada Brajamusti”.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah disini untuk menyederhanakan persoalan tersebut agar aplikasi yang dibuat nantinya tidak menyimpang dari yang diinginkan.

Batasan-batasan tersebut antara lain :

1. Data yang disajikan adalah data mengenai PSIM
2. Penelitian dilakukan di PSIM

Aplikasi yang akan di buat menggunakan Macromedia Director MX 2004 sebagai *software* utama dan didukung oleh *software* pendukung lainnya seperti Adobe Illustrator CS3 untuk mengolah gambar.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Bagi Penulis

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang strata 1 pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
2. Mengembangkan dan menerapkan apa yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA kedalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

1.4.2 Bagi PSIM

1. Sebagai alternatif dalam menyampaikan informasi kepada publik secara ringkas, tepat, dan akurat sehingga menarik minat publik untuk menjadi bagian dari PSIM.
2. Mengetahui adanya relasi peningkatan hubungan bisnis setelah aplikasi ini selesai.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom)
2. Menjadikan skripsi ini sebagai acuan pembanding bagi rekan-rekan mahasiswa dalam membuat tugas akhir/ skripsi.

1.5.2 Bagi PSIM

1. Tersedianya aplikasi multimedia interaktif yang dapat memberikan informasi tentang PSIM serta dapat digunakan sebagai *merchandise* dan media bisnis PSIM.

2. Lebih dikenal masyarakat, khususnya Brajamusti.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam membuat skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Observasi

Metode ini dilakukan dengan melihat secara langsung ke tempat penelitian tepatnya di sekretariat PSIM guna mendapatkan data-data yang diperlukan.

1.6.2 Wawancara

Metode ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan bagian-bagian yang ada di tempat penelitian guna mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan.

1.6.3 Studi Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan membaca buku-buku referensi dan bahan-bahan *online* dari *internet* untuk memperoleh pengertian dan pengetahuan yang berkaitan dengan topik permasalahan skripsi. Selain sumber-sumber yang telah disebutkan diatas penelitian juga memakai beberapa karya tulis sebagai referensi pembanding.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibuat dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang akan dibahas secara terinci pada masing-masing bab. Berikut ini adalah susunan bab yang dilengkapi dengan keterangan singkatnya.

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi teori-teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian dan penulisan skripsi, seperti segala dasar teori dari multimedia serta teori-teori lain yang berhubungan dengan aplikasi yang dibuat.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi gambaran umum dari PSIM sebagai objek penelitian, selain itu bab ini juga membahas tentang analisis dan perancangan dari aplikasi yang dibuat.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi uji coba aplikasi serta pembahasan tentang kelayakan aplikasi yang dibuat.

BAB V Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir dari skripsi berisi kesimpulan dan saran yang akan di sampaikan kepada pihak PSIM sehubungan dengan masalah yang dibahas dalam skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**