

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya kemajuan ilmu dan teknologi informasi saat ini, perkembangan pola pikir manusia juga senantiasa berubah sehingga menghasilkan karya karya yang inovatif. dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan bisa memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi secara cepat, tepat dan akurat.

Multimedia sendiri merupakan suatu konsep teknologi yang menggabungkan beberapa elemen yaitu teks, gambar, suara, animasi dan video yang gabungan agar dapat , diproses , disimpan dan disajikan secara interaktif, informasi yang disampaikan akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. dengan multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang pendidikan, pemasaran, publikasi , pendidikan dan lain-lain.

Publikasi dunia pendidikan melalui multimedia saat ini sangat diperlukan, karena sebagai sarana penyajian informasi terhadap publik, mahasiswa, maupun calon mahasiswa, informasi sangat dibutuhkan untuk

mengenal lingkungan universitas, sehingga publik dapat mengetahui lebih awal berbagai fasilitas yang ada. informasi yang didapat akan menjadi gambaran serta tolak ukur bagi para calon mahasiswa untuk memilih universitas yang diinginkan, masyarakat umum pun akan mengakui *integritas* universitas sebagai perguruan tinggi yang diakui seara luas.

Universitas Islam Jember merupakan perguruan tinggi terkemuka di Kabupaten Jember dengan lebih dari 2000 mahasiswa dan dengan pertumbuhan 7% tiap tahunnya. Universitas Islam Jember terus berusaha meningkatkan kualitas pendidikan dan teknologi. saat ini media informasi yang dipublikasikan masih bersifat konvensional, sehingga banyak menyita waktu dan biaya. multimedia sebagai salah satu media penyampaian informasi diharapkan dapat memberikan kebutuhan informasi yang interaktif kepada publik .

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu :

1. Bagaimana cara mengembangkan teknologi informasi berbasis multimedia di Universitas Islam Jember
2. Bagaimana cara membuat aplikasi multimedia yang dapat dijadikan sebagai pendukung publikasi kepada masyarakat

1.3 Batasan Masalah

Bahasan mengenai pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah luas ,teknologi multimedia dapat dimanfaatkan sesuai dengan fungsi penerapannya dalam bidang yang berbeda Agar tugas akhir lebih terfokus secara mendalam sesuai tujuan yang diharapkan, maka penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit. Yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun aplikasi multimedia interaktif sebagai sarana informasi dengan layar sentuh yang dapat mendukung proses publikasi. Maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi Multimedia Interaktif ini.

Pada tahap pengolahan data dalam membangun Aplikasi Multimedia Interaktif ini dibutuhkan beberapa aplikasi diantaranya:

1. *Macromedia Director MX 2004*
2. *Adobe Photoshop CS 3*
3. *Adobe Flash CS 3*,
4. *Adobe soundbooth*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan tugas akhir ini adalah:

- 1.Mengembangkan wawasan dan pengetahuan dibidang teknologi informasi yang berbasis multimedia
- 2.Menerapkan teknologi informasi yang berbasis multimedia di bidang publikasi.

3. Membantu proses publikasi Universitas Islam Jember agar lebih dikenal masyarakat luas
4. Mengenalkan alternatif baru dalam mempublikasikan kepada masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang sekiranya dapat diperoleh dari penyusunan tugas akhir dan perancangan Aplikasi ini antara lain adalah:

1. Menambah wawasan dan pengetahuan di luar akademis yang berhubungan dengan program studi yang dipilih.
2. Membantu dan memberi kemudahan bagi Universitas Islam Jember publikasinya kepada masyarakat sehingga lebih menarik dan mendapat perhatian khusus.
3. Mengenalkan teknologi informasi yang menarik bagi masyarakat, sehingga banyak yang terdorong untuk mempelajari teknologi tersebut.
4. Sebagai salah satu pesyaratan kelulusan D3 Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh lebih akurat dan mampu menyajikan informasi dengan lengkap maka digunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Metode Wawancara (Interview)

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung terhadap bagian yang terkait dengan penelitian tugas akhir.

Metode ini untuk mengumpulkan data tentang profil pemilik, latar belakang, visi dan misi, dan sejarah berdirinya Universitas Islam Jember.

b. Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Metode ini untuk mengumpulkan data tentang Universitas Islam Jember.

c. Metode Studi Pustaka

Yaitu menggunakan pustaka-pustaka yang ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan perbandingan. Metode ini untuk mengambil data tentang landasan teori yang digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam lima bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, komponen-komponen multimedia, langkah-langkah mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia, teknik penyajian multimedia dan hardware/software yang diperlukan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang data-data yang terkumpul pada objek penelitian Universitas Islam Jember dan analisis dari pemakaian aplikasi Multimedia..

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan tentang pembahasan dari aplikasi yang telah yaitu mengenai merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem dan penggunaan sistem.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis tugas akhir yang akan datang.

