

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. perkembangannya saat ini bukan merupakan hal yang baru untuk diketahui. Berbagai macam sarana untuk memperoleh informasi melalui alat-alat elektronik sudah banyak tersebar di segala aspek kehidupan, terutama dalam hal pendidikan, kesehatan, sosial dan ekonomi.

Sekarang ini dapat di lihat dalam berbagai segmentasi pola hidup manusia, banyak mengarahkan pada seperangkat alat-alat teknologi sebagai sarana untuk mengetahui informasi secara cepat dan mudah, ditambah lagi dengan akses internet yang tersebar di seluruh penjuru dunia. Inovasi dan kreatifitas sangat penting untuk terus di tingkatkan.

Multimedia juga merupakan salah satu sarana untuk memperoleh informasi secara efektif dan efisien. Sebuah sistem informasi yang berbasis multimedia dapat memberikan *output* yang meliputi elemen-elemen multimedia itu sendiri, diantaranya melalui *text* (tulisan), *image* (grafik/gambar), audio (suara), video dan *animation* (animasi).

Dalam hal ini, Ikatan Pelajar Mahasiswa Kepulauan Riau Yogyakarta (IPMKR-Y) adalah bentuk sebuah organisasi yang menaungi para pelajar atau pun mahasiswa yang berasal dari Kepulauan Riau. IPMKR-Y juga merupakan

induk dari ikatan mahasiswa disetiap kabupaten dan kota madya dari Provinsi Kepulauan Riau yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Maka diperlukannya media untuk menyampaikan informasi tentang IPMKR-Y kepada mahasiswa Kepulauan Riau yang ada di beberapa Perguruan Tinggi (PT) Yogyakarta. Informasi berbasis multimedia mampu untuk mewujudkan hal tersebut yang akan dikemas dalam bentuk profil IPMKR-Y itu sendiri. Dari uraian diatas penulis ingin mengajukan judul yaitu, "Pembuatan Profil Ikatan Pelajar Mahasiswa Kepulauan Riau Yogyakarta (IPMKR-Y) Berbasis Multimedia" dalam penyusunan skripsi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah dapat di simpulkan suatu rumusan masalah, yaitu: "Bagaimana merancang Profil Ikatan Pelajar Mahasiswa Kepulauan Riau Yogyakarta (IPMKR-Y) berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi dan media publikasi?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pada permasalahan yang diangkat, maka diperlukan adanya batasan masalah, yaitu :

1. Perangkat lunak utama yang digunakan adalah Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshop CS3.

2. Informasi utama yang disampaikan meliputi antara lain : Sejarah IPMKR-Y, Visi dan Misi IPMKR-Y, struktur organisasi IPMKR-Y, Kegiatan IPMKR-Y dan lokasi asrama mahasiswa Kepulauan Riau.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Membuat sistem yang berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi secara interaktif, khususnya kepada mahasiswa Kepulauan Riau di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Dapat tersosialisasinya informasi terkait IPMKR-Y pada setiap ikatan mahasiswa dari kabupaten dan kota madya di Provinsi Kepulauan Riau yang terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang mungkin akan diperoleh dari penelitian ini diantaranya :

1. Meningkatkan kualitas media penyampaian informasi, agar dapat menarik keingintahuan tentang IPMKR-Y.
2. Memberikan informasi secara jelas, khususnya kepada mahasiswa Kepulauan Riau di Yogyakarta yang ingin mengetahui IPMKR-Y.
3. Sebagai salah satu referensi belajar bagi mahasiswa untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dalam bidang multimedia.
4. IPMKR-Y dapat menggunakan media ini sebagai salah satu sarana publikasi.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan pembuatan sistem ini adalah :

### 1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek permasalahan yang akan diteliti, dalam hal ini Ikatan Pelajar Mahasiswa Kepulauan Riau Yogyakarta (IPMKR-Y) untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

### 2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data melalui tanya jawab langsung secara lisan, kepada pihak yang berwenang atas Ikatan Pelajar Mahasiswa Kepulauan Riau Yogyakarta (IPMKR-Y) dan asrama Kepulauan Riau, dalam hal ini yang bersangkutan dengan ketua IMPKR-Y dan pimpinan asrama Kepulauan Riau agar dapat memberikan masukan untuk profil yang akan dibuat.

### 3. Metode Kearsipan

Mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada sehubungan dengan permasalahan yang diambil.

### 4. Metode Kepustakaan (Studi pustaka)

Metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami, maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bagianya itu:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang diambilnya judul skripsi Pembuatan Profil Ikatan Pelajar Mahasiswa Kepulauan Riau Yogyakarta (IPMKR-Y) Berbasis Multimedia, perumusan masalah, batasan masalah agar tidak terjadinya penyimpangan dalam pokok bahasan, tujuan serta manfaat dibuatnya skripsi dan metode penelitian yang akan digunakan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan pembuatan profil atau sistem informasi berbasis multimedia. Pemaparan teori meliputi pengertian dan sejarah multimedia, juga *software* yang akan mendukung dalam pembuatan atau penyusunan skripsi ini.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Gambaran tentang Ikatan Pelajar Mahasiswa Kepulauan Riau Yogyakarta (IPMKR-Y), yang meliputi sejarah berdirinya IPMKR-Y, visi dan misi, struktur organisasi, kegiatan dari IPMKR-Y, lokasi asrama Kepulauan Riau dan hal-hal lain terkait IPMKR-Y yang perlu di tampilkan dalam pembuatan profil ini.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan pembahasan yang meliputi pendefinisian masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang grafik, memproduksi sistem.

#### BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan berisikan tentang kesimpulan dan saran. Pembuatan Kesimpulan berdasarkan pada analisis serta fakta yang terdapat dalam proses pembuatan sistem dan hasil yang didapatkan, sedangkan saran merupakan pendapat dari peneliti yang nantinya akan menjadi bahan pertimbangan untuk dilaksanakan sesuatu yang mungkin belum ditempuh.

#### BAGIAN AKHIR

Bagian akhir dari skripsi berisi daftar pustaka dan daftar lampiran. Daftar Pustaka berisi sumber-sumber pustaka yang digunakan peneliti baik dari Buku, Majalah, Narasumber maupun data dari Internet.