

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah peranan media komputer dengan berbagai software aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi.

Informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola bisnis. Pada zaman yang modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju pesat, manusia berlomba-lomba untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Manusia dapat melakukan suatu pekerjaan dengan mudah. Hampir semua pekerjaan dapat dibantu dengan teknologi yang diciptakan oleh manusia, sehingga manusia dapat mempunyai daya guna dan tepat guna yang mampu mendorong kemajuan suatu bidang atau usaha. Seiring dengan kemajuan zaman manusia sekarang ini cenderung membutuhkan suatu informasi sangat cepat dan tepat, karena kebutuhan akan informasi sangat penting dalam pengambilan keputusan dan pengambilan langkah-langkah untuk melakukan suatu usaha.

Salah satu kemajuan teknologi informasi adalah dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh, aplikasi multimedia dapat dipakai untuk mempromosikan suatu instansi dengan meracik data-data yang berkaitan ke dalam bentuk aplikasi multimedia dan menyimpannya di dalam satu media seperti Compact Disk (CD).

Dimana data-data yang disusun dapat berupa teks, gambar, animasi, bahkan dapat diperlengkap dengan data-data suara atau video sekalipun. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia informasi yang dihasilkan akan lebih menarik.

Dengan menggunakan aplikasi multimedia terdapat beberapa kelebihan dalam mengolah data atau gambar dalam bentuk animasi sehingga informasi dapat ditampilkan lebih menarik. Bentuk aplikasi multimedia yang digunakan adalah multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari pemakai dalam mencari informasi yang diperlukan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang ada dalam penyusunan laporan ini, masalah yang akan dikaji adalah bagaimana menyajikan informasi-informasi dalam bentuk aplikasi multimedia dengan tampilan yang menarik.

Dalam perancangan Multimedia Interaktif ini Permasalahan yang diusahakan untuk dibahas adalah bagaimana aplikasi ini dapat digunakan kembali dengan memperbaharui informasi yang terkandung didalam aplikasi ini, tanpa harus merancang kembali secara keseluruhan ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan dalam penelitian ini, penyusun hanya menjelaskan tentang teknik pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini dimana nantinya unsur teks dan sound sebagai penyampaian informasi dalam multimedia dapat diperbaharui. dengan memanfaatkan software-software multimedia yang telah dipelajari untuk membangun aplikasi multimedia interaktif ini, serta pola

penyampaian informasi yang mudah dimengerti. Pada batasan masalah ini objek perusahaan Berdikari Meubel hanyalah sebagai perumpamaan, adapun data dari Berdikari Meubel ini telah diambil atas izin Berdikari Meubel sendiri dan digunakan untuk kepentingan Tugas Akhir pada jenjang Diploma III (D3), juga telah dipertanggung jawabkan.

#### **1.4 Tujuan**

Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer " AMIKOM " Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat**

##### **1.5.1 Internal**

- a) Menerapkan ilmu pengetahuan yang dari teori yang telah diperoleh di bangku kuliah kedalam bentuk system dan aplikasi nyata untuk mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- b) Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan teknologi informasi di bidang komputer.

##### **1.5.2 Eksternal**

- a) Sosialisasi teknologi komputer yang ditujukan kepada masyarakat luas khususnya karyawan dalam dunia perkantoran pada umumnya.

- b) Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan teknologi di bidang komputer.

## 1.6 Metode Penelitian

Terciptanya pembahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi. Sumber – sumber pelengkap untuk mendukung terciptanya efektifitas suatu sistem yang telah diambil dengan berbagai metode diantaranya :

### 1. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden guna mendapatkan pendapat dan jawaban yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

### 2. Metode kepustakaan

Pengambilan data dengan cara mempelajari arsip-arsip atau dokumen-dokumen yang berhubungan dengan jaringan komputer baik dari perpustakaan ataupun artikel di Internet.

## 1.7 Parameter Penelitian

Pada penelitian permasalahan kali ini dapat dikatakan berhasil, apabila dapat menemukan solusi pemecahan masalah dari rumusan masalah diatas.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

**Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai Latar belakang, perumusan Masalah, serta batasan masalah yang diambil untuk perancangan sistem multimedia interaktif ini.

**Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini menguraikan tentang multimedia dan menjelaskan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini.

**Bab III Analisa Sistem Multimedia Interaktif**

Pada bab ini memberikan gambaran tentang sistem multimedia interaktif sebelumnya serta konsep – konsep perancangan sebelum melakukan pengembangan.

**Bab IV Pengembangan Sistem Multimedia Interaktif**

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif.

**Bab V Penutup**

Pada bab ini berisi kesimpulan mengenai penelitian yang sudah dilakukan dan saran-saran penelitian yang akan datang.

