

## 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, 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.

Oleh karena masalah diatas penulis mencoba memecahkan suatu masalah pada salah satu perusahaan yang menjadi objek penerapan aplikasi multimedia interaktif yaitu PT. STARCOM Yogyakarta.

Pada PT. STARCOM Yogyakarta terdapat suatu masalah dalam hal penyampaian informasi presentasi seputar profil PT. STARCOM ini, karena sistem penyampaian informasi yang selama ini digunakan masih sangat manual dan kurang menarik, oleh karena itu penulis menawarkan solusi berupa Multimedia Interaktif sebagai media presentasi PT. STARCOM Yogyakarta.

## **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 interaktif dengan tampilan yang menarik pada PT. STARCOM Yogyakarta

Dalam perancangan Multimedia Interaktif pada PT. STARCOM Yogyakarta Permasalahan yang diusahakan untuk dibahas adalah bagaimana cara merancang Aplikasi multimedia sebagai media presentasi modern pada PT. STARCOM Yogyakarta ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan dalam penelitian ini, penyusun hanya menjelaskan tentang teknik pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan memanfaatkan software-software multimedia yang telah dipelajari untuk membangun suatu aplikasi multimedia interaktif serta pola penyampaian informasi yang digunakan dan mudah dimengerti. Oleh sebab itu penyusun menjadikan PT. STARCOM Yogyakarta sebagai objek penelitian.

Dan adapun informasi yang disampaikan dalam Multimedia Interaktif pada PT. STARCOM Yogyakarta ini seperti Visi dan Misi, jasa yang ditawarkan dan, untuk memperbaharui text penulis hanya menggunakan Notepad sebagai media penyimpanan text.

### **1.4 Tujuan**

Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang pendidikan Diploma III (D3) 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 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,

### **Bab II Landasan Teori**

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

### **Bab III Tinjauan Umum**

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang PT. STARCOM

### **Bab IV Pembahasan**

Pada bab ini menjelaskan tentang langkah – langkah 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.

