

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan, yang turut serta membantu manusia terutama dibidang teknologi informasi. Berkembangnya pola pikir manusia yang senantiasa berubah ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan dapat menghasilkan pembaharuan yang lebih baik. Dengan adanya teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan dapat memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Sebagai lembaga sosial dengan tujuan untuk menyelamatkan generasi muda Indonesia, terutama dari krisis yang melanda seperti penyalahgunaan narkoba, bahaya HIV-Aids, Seks bebas dan ancaman dunia maya (cybernet), maka dengan melihat perkembangan teknologi , multimedia menjadi pilihan media promosi tentang keberadaan "*LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC)*".

Kendala yang dialami atau masalah yang terjadi ialah keterbatasan informasi dan dalam mempromosikan informasi tentang "*LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA*" supaya dapat diterima dengan mudah dan cepat, kepada pihak –pihak yang akan diajak dan ingin bekerja sama.

Dari permasalahan yang ada, maka penulis coba mempergunakan teknologi informasi berbasis multimedia dengan membuat aplikasi multimedia interaktif tentang "PROFIL PADA LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA" yang dikemas dalam bentuk CD interaktif yang didalamnya berisikan informasi tentang "LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA" secara singkat, jelas, dan mudah diterima.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka penulis membuat perumusan masalah sebagai berikut :

" Bagaimana menampilkan informasi, secara jelas dan mudah diterima oleh masyarakat luas dan khususnya pihak-pihak yang akan diajak dan ingin bekerja sama dengan LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA"

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia yang sangat luas sesuai dengan penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, penulis membuat batasan - batasan hanya pada perancangan profile LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA, berbasis multimedia dengan menggunakan beberapa software utama, yaitu: *Adobe Flash Cs4 Professional*, *Adobe Photoshop CS4*, dan *CorelDRAW X4*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Perancangan profil LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA, penulis mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut :

##### **1.4.1 Internal**

Tujuan bagi penulis sendiri, ialah :

- a. Mengembangkan atau menerapkan teori dan praktikum yang di dapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Sebagai bahan tugas akhir yang menjadi syarat kelulusan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

##### **1.4.2 Eksternal**

Tujuan bagi LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA, yaitu :

- a. Memberikan penjelasan yang singkat dan menarik tentang sejarah, visi, misi, dan aktivitas-aktivitas, serta informasi-informasi lainnya yang mencakup tentang LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA, kepada pihak – pihak yang membutuhkan dan dibutuhkan dalam bekerja sama.
- b. Agar LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA, bisa lebih mudah memberikan pelayanan sosialnya.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Internal**

- a. Perancangan profil LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA, berbasis multimedia dalam bentuk tugas akhir ini, penulis bisa mengetahui kemampuan yang di miliki selama mengikuti perkuliahan.
- b. Mensosialisasikan teknologi komputer khususnya aplikasi multimedia sebagai cara baru dalam penyampaian informasi yang memiliki kelebihan dan kemudahan dalam penggunaanya.

### **1.5.2 Eksternal**

- a. Mempermuda LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA, dalam membangun hubungan dan kerja sama dengan pihak yang dibutuhkan dan yang membutuhkan.
- b. Mempermudah LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA, dalam pelayanan kepada anak-anak muda yang mengalami masalah, khususnya narkoba dan seks bebas.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Data yang di peroleh untuk pembuaatan tugas ini, harus sesuai dengan keadaan sebenarnya, sehingga dalam pengumpulan data penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

### **1.7.1 Metode Observasi**

Metode observasi ini penulis mengumpulkan data dengan datang langsung ke LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA, dan melakukan pencatatan secara cermat dan teliti atas semua objek yang diteliti.

### **1.6.2 Metode Wawancara (*Interview*)**

Metode ini, penulis melakukan pengambil data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pimpinan LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA, atau karyawanya.

### **1.6.3 Metode Kearsipan (*Dokumentation*)**

Metode ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan mengambil dari arsip – arsip LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA, yang berhubungan dengan pembuatan tugas akhir ini, dan metode ini sekaligus merupakan pelengkap dari metode wawancara (*interview*) dan observasi.

### **1.6.4 Metode Kepustakaan (*Library*)**

Metode ini penulis, melakukan pengumpulan data dengan membaca buku literatur dan sumber informasi lain yang ada hubungan dengan masalah yang sedang dikerjakan.

## **1.7 Sistematika Penulisan Laporan**

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, masing-masing bab akan dirincikan masalah-masalahnya sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal kegiatan.

### **Bab II Dasar Teori**

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, serta pengenalan Software yang digunakan.

### **Bab III Tinjauan Umum**

Bab ini menjelaskan semua tentang profil dan semua kegiatan yang dilaksanakan dan akan dilaksanakan oleh LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA.

### **Bab IV Pembahasan**

Bab ini akan membahas tentang identifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

## **Bab V Penutup**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari penelitian kegiatan dan beberapa saran baik kepada LEMBAGA ANAK BANGSA CERDAS (LABC) YOGYAKARTA, maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama dimasa yang akan datang.

## **Daftar Pustaka**

Berisikan tentang referensi dokumen yang digunakan dalam penulisan tugas akhir.

