

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era modern ini teknologi semakin berkembang pesat dengan sumber daya manusia yang terus meningkat. Dengan demikian maka kebutuhan informasi akan semakin banyak, sehingga dalam penyampaian dan penyebaran informasi dengan menggunakan teknologi akan semakin diminati. Tidak salah lagi informasi memegang peranan penting bagi kemajuan suatu bidang. Informasi yang dimiliki atau didapat oleh suatu perusahaan bisa saja digunakan oleh perusahaan itu sendiri untuk lebih mengembangkan perusahaannya atau bisa pula digunakan untuk membantu pihak lain atau perusahaan lain untuk mengetahui informasi tersebut. Agar informasi tersebut berguna, informasi yang didapat harus dikumpulkan terlebih dahulu, kemudian dikelola dan diolah untuk menghasilkan informasi akhir yang bernilai bagi manusia. Inilah yang melatar belakangi munculnya sistem informasi yang dirancang untuk mempermudah pekerjaan user dan semua pihak yang membutuhkan informasi tersebut.

Begitu juga dengan Sanggar Tari Prigel Purworejo sebagai salah satu Sanggar Tari di Purworejo setidaknya bisa memanfaatkan teknologi sistem

informasi untuk membantu proses pelayanan pada masyarakat dimana pelayanan merupakan hal yang paling penting bagi suatu sanggar seperti Sanggar Tari Prigel Purworejo ini sehingga sebuah profil sanggar diperlukan untuk memperkenalkan sanggar tersebut kepada masyarakat agar informasi yang akurat dan relevan dapat tersampaikan, karena selama ini sebuah profil sanggar kurang dipakai untuk menyampaikan sumber daya yang penting yaitu informasi.

Dalam hubungannya dengan kegiatan promosi, sebuah profil sanggar berbasis multimedia, merupakan cara yang efektif dalam memperkenalkan sanggar dan semua bagian didalamnya termasuk informasi-informasi tentang sanggar sehingga diharapkan dapat mendukung dalam persaingan yang lebih kompetitif.

Permasalahan inilah yang menjadi objek penelitian bagi saya dengan judul **"Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Guna Memperkenalkan Sanggar Tari Prigel Purworejo"**. Dengan adanya media informasi yang sudah dikembangkan dengan tetap memperhatikan aspek fasilitas berbasis multimedia diharapkan dapat efektif serta bermanfaat bagi sanggar dengan adanya penyampaian informasi yang akurat dan menarik kepada masyarakat luas, sehingga diharapkan sanggar bisa lebih dikenal oleh masyarakat dan menjadi sanggar yang terfavorit dengan banyaknya masyarakat yang berminat belajar tari di Sanggar Tari Prigel Purworejo ini.

Media informasi yang akan dibuat adalah media informasi profil perusahaan berbasis multimedia. Profil perusahaan ini digunakan untuk memudahkan masyarakat mendapatkan informasi mengenai Sanggar Tari Prigel Purworejo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul skripsi, ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu : "Bagaimana cara membuat media informasi dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang memberikan layanan informasi secara efektif, menarik dan dinamis serta berguna sebagai media presentasi?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini saya membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

- a. Ruang lingkup penelitian meliputi ruang lingkup Sanggar Tari Prigel Purworejo.
- b. Fitur yang disediakan didalam media berisi gambaran sanggar secara umum, (sejarah, visi dan misi, struktur organisasi), dan berbagai kegiatan dan fasilitas yang dimiliki oleh Sanggar Tari Prigel Purworejo.
- c. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini antara lain :

1. Adobe Flash CS3 Professional
2. Adobe Photoshop CS5
3. Adobe Audition 2.0
4. Adobe After Effect 7.0

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian secara umum yaitu :

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Sebagai syarat kelulusan program Sarjana serta untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) di sekolah tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
3. Menghasilkan suatu aplikasi media interaktif yang berguna untuk membantu dalam memberikan alternatif media informasi kepada Sanggar Tari Prigel Purworejo .
4. Memberikan alternatif media promosi Sanggar Tari Prigel Purworejo menggunakan aplikasi multimedia.
5. Hasil akhir penelitian ini berbentuk Aplikasi Interaktif untuk dapat dimanfaatkan oleh Sanggar Tari Prigel Purworejo.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dan penulisan skripsi ini adalah dihasilkannya suatu aplikasi profil perusahaan berbasis multimedia dengan tujuan untuk

mengurangi kelemahan dan kekurangan serta segala permasalahan yang masih ada pada pelayanan sehingga dapat teridentifikasi dengan jelas dan mendorong banyaknya peminat sehingga bisa meningkatkan kualitas informasinya.

Secara rinci tujuan penelitian tersebut dapat dibagi sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa :

- a. Melatih mahasiswa untuk melakukan penelitian secara utuh, mulai dari mengenal dan merumuskan masalah, merumuskan tujuan penelitian dan hipotesis, merancang cara (metodologi) pengumpulan dan analisis data, menulis laporan penelitian dan mempertanggung jawabkan hasilnya secara akademik.
- b. Mengembangkan teori yang diperoleh selama dalam proses dan mengaplikasikannya pada kenyataan yang terjadi dalam dunia kerja.
- c. Memberikan nilai tambah wawasan bagi mahasiswa terutama berkaitan dengan bidang yang sedang dipelajari.
- d. Sebagai syarat kelulusan strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.

2. Bagi Sanggar :

- a. Untuk sosialisasi pada masyarakat luas agar masyarakat mengetahui dan mengerti tentang informasi dan pembelajaran tari Sanggar Prigel Purworejo.

- b. Untuk memperkenalkan atau mempresentasikan profil Sanggar kepada masyarakat luas.

3. Bagi Ilmu Pengetahuan :

Hasil penelitian ini akan menambah kepustakaan dalam bidang sistem informasi, khususnya pengenalan analisis dan pembuatan profil perusahaan berbasis multimedia.

1.6 Metode Penelitian

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang profil Sanggar Tari Prigel Purworejo maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1.6.1 Pengumpulan Data

1.1 a. Pengamatan (Observasi)

1.2 Metode ini melakukan pengamatan untuk mendapatkan data secara umum dengan melihat langsung, mengamati dan mencatat sistem yang sedang berjalan saat ini.

b. Wawancara (Interview)

1.3 Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pihak terkait.

c. Kepustakaan

Metode Membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi.

1.6.2 Analisis Sistem

- 1.4 Analisis yang dilakukan yaitu mengenai sistem yang sedang berjalan saat ini sehingga saya dapat merancang bagaimana sistem yang akan dibuat.

1.6.3 Membuat Desain Program

- 1.5 Dilihat dari sistem yang sebelumnya, saya dapat mengerti desain interface seperti apa yang sebaiknya akan dirancang, aplikasi yang akan dibuat, dan prototype untuk detail desain.

1.6.4 Membuat Aplikasi

Meliputi rancangan konsep, naskah, isi dan grafik agar aplikasi dapat sesuai dengan analisis sistem yang lebih baik dari sistem yang sebelumnya.

1.6.5 Testing dan Implementasi

Meliputi coding yaitu agar aplikasi dapat digunakan, testing yaitu pengujian terhadap sistem yang sedang dibuat, dan instalasi yaitu penginstalan sistem yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

Bab I **Pendahuluan**

Meliputi : Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II **Landasan Teori**

Membahas sistem secara umum yang meliputi konsep dasar multimedia, struktur informasi multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan multimedia, dan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

Bab III **Analisis dan Perancangan Sistem**

Dalam bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, sejarah berdirinya Sanggar Tari prigel Purworejo, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan Sanggar tari Prigel Purworejo. Kemudian dalam bab ini juga diuraikan tentang perancangan dari aplikasi yang dibuat yaitu merancang konsep, merancang isi, dan merancang naskah.

Bab IV **Implementasi Sistem**

Membahas tentang pengimplementasian aplikasi multimedia, mengimplementasikan sistem, untuk selanjutnya dilakukan pengetesan sistem guna mengetahui

apakah masih terdapat kesalahan atau kekurangan dari aplikasi yang telah dibuat. Dalam bab ini juga dibahas tentang penggunaan aplikasi yang baru sehingga aplikasi yang baru dapat memberikan manfaat yang lebih bagi sanggar.

Bab V Penutup

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan profil perusahaan, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.

Daftar Pustaka

Berisi sumber-sumber pustaka yang digunakan penyusun baik dari buku, majalah, narasumber maupun dari dalam Internet.

Lampiran