

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, informasi dapat membantu manusia memasuki peradaban yang baru di era globalisasi dan teknologi yang diciptakan untuk membantu pekerjaan sehari-hari. Dilihat dari pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi, tentu harus diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna pada bidang teknologi informasi. Keunggulan bersaing mengacu pada penggunaan informasi untuk mendapatkan tempat dan nama di dalam pasar bebas. Dengan demikian lembaga atau perusahaan tidak harus menggunakan sumber daya fisik yang terlibat secara langsung dalam persaingan global, tetapi hanya cukup menggunakan sumber daya informasi untuk menunjang keunggulan dan promosi dari suatu produk yang dihasilkan sebuah lembaga atau perusahaan yang tentunya dilakukan secara bijaksana dengan menggunakan metode-metode yang kompetitif serta unik di dalam bersaing.

Perkembangan teknologi yang begitu cepat dan pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika ingin memanfaatkan teknologi tersebut. Dan salah satu teknologi itu adalah multimedia. Dimana multimedia memungkinkan bagi pengguna komputer untuk dapat melihat gambar, teks, animasi gerak, serta mendengar suara sekaligus dalam satu waktu. Multimedia dapat bergerak di berbagai bidang, baik itu bidang pemasaran, periklanan, maupun

dunia entertainment. Multimedia memungkinkan pengguna komputer untuk mendapatkan output maksimal dibandingkan dengan menggunakan media tabel dan grafik konvensional. Kelebihan lain yang dimiliki multimedia adalah dapat menarik indera serta minat, karena multimedia adalah gabungan antara audio dan video yang dinamis. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tetapi dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar serta 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus, oleh karena itu multimedia memudahkan dalam hal penyampaian suatu informasi.

Dengan adanya aplikasi multimedia sebagai media informasi yang cepat dan akurat, untuk itulah maka sangat penting sekali dalam membangun sebuah sarana informasi yang berguna sebagai media pengenalan pada sebuah lembaga ataupun perusahaan.

Sebagai institusi penyelenggara kegiatan akademik, maka Program Pascasarjana (PPs), Universitas Sebelas Maret (UNS) berupaya memfokuskan diri pada perbaikan penyelenggaraan pendidikan guna peningkatan mutu lulusan dan kinerja institusi menuju standar mutu regional dan internasional. Salah satu keinginan yang masih belum terlaksana adalah pembuatan dan perancangan aplikasi multimedia sebagai media informasi baik akademik maupun non akademik, karena selama ini pihak lembaga masih mengandalkan sistem secara internal saja.

Perancangan aplikasi multimedia sebagai media informasi ini lebih ditujukan untuk informasi seputar Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mempromosikan Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS, dengan media presentasi sekaligus interaktif. Media yang digunakan adalah CD interaktif.

Untuk dapat membuat rancangan aplikasi multimedia, maka selaku mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta, bermaksud melakukan penelitian di Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS dengan judul **"ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA PROGRAM STUDI AGRONOMI PROGRAM PASCASARJANA UNS"**.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang masalah diatas, maka secara garis besar dapat dirumuskan beberapa masalah yang berkaitan dengan pembuatan CD interaktif ini:

1. Bagaimana cara menampilkan informasi tentang kegiatan di Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS secara interaktif dan akurat?
2. Apakah pembuatan CD interaktif mampu mengatasi kekurangan yang dimiliki media sebelumnya?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas, sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, hanya dibatasi ruang lingkup aplikasi multimedia yaitu:

1. Sistem diterapkan pada masalah yang berhubungan dengan akademik, fasilitas pendidikan dan informasi-informasi tentang kegiatan di Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS.
2. Pembangunan sistem ditekankan pada pembuatan *interface* berupa pengenalan Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS bagi para calon mahasiswa baru, struktur organisasi, penjadwalan dan sistem administrasi yang saling berkaitan.
3. Dalam pembuatan aplikasi multimedia tersebut, digunakan software pembangun multimedia, antara lain: Software pengolah gambar (Adobe Photoshop CS4), Software pembuat animasi (Adobe Flash CS4 Professional), Software pengolah suara (Cool Edit Pro 2.0).

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

Adapun maksud diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan teknologi informasi yang sudah diterapkan di Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS.
2. Penggabungan pengetahuan teoritis dan aplikatif yang sesuai dengan bidang teknologi informasi, khususnya aplikasi multimedia.
3. Sebagai *pioneer* dalam pembuatan aplikasi multimedia di Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS dengan harapan bahwa nantinya karya ini dapat dipelajari dan dikembangkan di kemudian hari oleh pihak Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS sehingga akan dihasilkan sistem yang lebih baik lagi.

1.4.2 Tujuan

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Membuat aplikasi multimedia yang dibutuhkan oleh Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS.
2. Untuk memenuhi syarat kelulusan guna mendapatkan gelar kesarjanaan komputer pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

1. Sebagai bentuk pengamalan tridarma perguruan tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat.
2. Membantu menyelesaikan permasalahan di masyarakat, sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam memanfaatkan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komputer.

1.5.2 Bagi Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS

1. Memungkinkan untuk melakukan pemanfaatan teknologi informasi sebagai upaya guna memberikan pelayanan dan bahan pembelajaran tentang rancang bangun sebuah aplikasi multimedia kepada para dosen, staff dan calon mahasiswa khususnya dan masyarakat pada umumnya.
2. Sebagai media pengenalan atau promosi bagi Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS.

1.5.3 Bagi Penulis

1. Melakukan penelitian untuk bahan penulisan skripsi.
2. Mengamalkan ilmu yang sudah penulis peroleh dan pelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Memenuhi salah satu persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, digunakan beberapa metode pengumpulan data untuk memperoleh jawaban atas setiap permasalahan yang muncul. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Wawancara

Dengan metode ini akan dilakukan wawancara dengan staff atau karyawan yang ada di Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS.

2. Metode Observasi

Dilakukan pengamatan secara langsung di Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS mengenai sistem yang masih digunakan.

3. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengetahui proses-proses yang pernah dilakukan oleh Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS dalam menangani setiap kegiatan baik akademik maupun non-akademik.

4. Metode Kepustakaan

Metode ini memanfaatkan teori-teori yang ada yang berhubungan dengan teknologi informasi dan komputer khususnya dalam bidang aplikasi multimedia.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan laporan yang digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menggambarkan latar belakang, batasan masalah, perumusan masalah, serta manfaat dari hasil penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pembahasan singkat tentang semua teori yang terkait dengan proses analisis, perancangan, implementasi, sampai prosedur instalasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang analisis yang digunakan dan studi kelayakannya, kemudian membuat rancangan aplikasi multimedia yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN INSTALASI

Membahas implementasi rancangan dari bahasan Bab III dan prosedur instalasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

1.8 Rencana Kegiatan Penelitian

Untuk memperlancar kegiatan penelitian ini, maka dibuat suatu rencana atau jadwal kegiatan agar mencapai target yang ditentukan. Penelitian ini dibagi dalam sepuluh (10) tahapan yang berkesinambungan dan saling mendukung seluruh pelaksanaan penelitian yang membutuhkan waktu selama 3 bulan. Rencana kegiatan akan diuraikan sebagai berikut:

TABEL RENCANA KEGIATAN

| No | Kegiatan | Desember | | | | Januari | | | | Februari | | | |
|----|---|----------|----|-----|----|---------|----|-----|----|----------|----|-----|----|
| | | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV |
| 1 | Pengumpulan Data | ■ | | | | | | | | | | | |
| 2 | Identifikasi Masalah | | ■ | | | | | | | | | | |
| 3 | Analisis Kebutuhan Sistem | | | ■ | | | | | | | | | |
| 4 | Membuat Rancangan Sistem | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | |
| 5 | Uji Coba Program (Testing) | | | | | | | | | ■ | | ■ | |
| 6 | Revisi Konsep, Desain Rancangan, Code Program | | | | | | | | | | ■ | | |
| 7 | Implementasi Program | | | | | | | | | | | | ■ |

