

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, banyak organisasi atau instansi yang sudah menggunakan sistem komputerisasi dibidang informasi dan komunikasi, terutama multimedia, yang pada saat ini sudah berkembang dengan cepat. Para pengguna multimedia kebanyakan adalah perusahaan-perusahaan yang bergerak dibidang entertainment, periklanan, dan masih banyak yang lain. Multimedia dapat memberikan tampilan gambar yang menarik bagi orang yang menggunakan atau mengaksesnya, dapat menyajikan suatu informasi yang cepat; yang berhubungan dengan informasi dan komunikasi, memberikan kepuasan kepada pemakainya, dan dapat memancing rasa ingin tahu seseorang di dalam bidang pendidikan, budaya, sosial, ekonomi, hiburan.

Multimedia dirancang sedemikian rupa agar pemakai dapat mudah mengerti dan memahami isi informasi yang diberikan, adapun rancangan-rancangan yang diberikan antara lain : gambar, teks, animasi, sekaligus suara. Adanya multimedia diharapkan menjadi salah satu pemecah masalah bagi lembaga, organisasi, atau instansi yang belum menggunakannya.

Pada saat ini Husada Bima Perkasa yang berada di Jl. Laksda Adisucipto km 6,1 No.31 dalam menyampaikan informasi tentang kebugaran belum tersusun dengan baik. Hal ini disebabkan karena Husada Bima Perkasa hanya menggunakan jasa pelatih atau instruktur, sedangkan selama ini banyak anggota

belum mengetahui secara pasti kegunaan dan kelebihan dari setiap gerakan yang diinstruksikan.

Dengan aplikasi multimedia, diharapkan dapat digunakan sebagai alat penyampai informasi pembelajaran bagi anggota dan calon anggota dengan menampilkan profil-profil yang terbaik, dan keterangan-keterangan yang sangat dibutuhkan, sehingga dapat membantu para instruktur dan karyawan dalam menyampaikan informasi.

Berdasarkan masalah diatas, untuk mendukung berjalannya skripsi serta memberikan gambaran tentang informasi yang baik agar pemakai mendapat kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diinginkan oleh lembaga kebugaran khususnya Husada Bima Perkasa atau **HBP** maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul **Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Informasi Kebugaran di Husada Bima Perkasa Yogyakarta.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Didalam dunia informasi kebugaran, dukungan teknologi multimedia merupakan suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan pengembangan informasi kebugaran khususnya di Husada Bima Perkasa. Dari latar belakang yang ada dirumuskan sebagai berikut :

- Bagaimana merancang pengembangan multimedia informasi yang menarik dengan animasi, suara, gambar, dan video sehingga pihak pengelola

Kebugaran Husada Bima Perkasa dapat dengan mudah menyampaikan informasi kepada anggota atau calon anggota Husada Bima Perkasa.

### **1.3 Batasan Masalah**

Sistem informasi berbasis multimedia memiliki pengertian yang luas. Aplikasi multimedia yang akan disajikan berbatas pada media penyampaian informasi kebugaran Husada Bima Perkasa yang meliputi lokasi, fasilitas, produk-produk kesehatan, dan cara-cara penggunaan alat kebugaran yang benar.

Untuk mendapatkan hasil yang terbaik penulis menggunakan software pengolahan gambar, teks, suara, dan animasi, yaitu dengan menggunakan software Adobe Flash, Adobe Photoshop CS, dan software pendukung lainnya.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang telah dipelajari oleh penulis selama dibangku perkuliahan, sehingga dapat berguna bagi masyarakat yang membutuhkannya.
2. Membuat aplikasi multimedia dengan sebuah CD untuk anggota atau calon anggota dengan jelas dan menarik.
3. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 di Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika dan Komputer **STMIK "AMIKOM"** Yogyakarta.
4. Sebagai alat bantu dalam memperlancar informasi dibidang jasa.

5. Sebagai alat penyaji informasi elektronik yang mudah dipergunakan untuk meningkatkan pengembangan informasi.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

1. Studi lapangan

Melakukan pengamatan dan mendapatkan data secara langsung terhadap obyek penelitian secara sistematis yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

2. Observasi

Mengambil data dari lembaga yang bersangkutan yaitu Husada Bima Perkasa. Penulis juga terjun langsung dan melakukan pengamatan yang sesuai dengan rumusan masalah.

3. Kepustakaan

Mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan cara membaca buku literatur serta sumber tulisan lain yang mendukung.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyajian skripsi ini penulis menjabarkan sistematika penulisan sebagai berikut.

### **BAB I      PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### **BAB II     DASAR TEORI**

Pada bab ini dibahas sistem secara umum yang meliputi obyek-obyek multimedia, konsep penyusunan naskah, sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia, prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

### **BAB III    ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang latar belakang, visi dan misi, dan informasi lainnya yang berkaitan dengan Husada Bima Perkasa, analisis sistem dan perancangan sistem.

### **BAB IV    IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini berisikan tentang implementasi, spesifikasi hardware, dan software, dan prosedur pemakaian aplikasi.

**BAB V      PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini.

**DAFTAR PUSTAKA**