

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era modern saat 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 peran penting bagi kemajuan suatu bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah peran media komputer dengan berbagai software aplikasi untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi.

Ada berbagai macam alasan mengapa perusahaan atau instansi dalam mempublikasikan informasi melalui teknologi berbasis multimedia. Karena untuk saat ini masyarakat pada umumnya mulai menjadikan multimedia sebagai tolok ukur kualitas informasi yang dikemas dalam aplikasi multimedia.

Begitu juga dengan Kodim 0725/Sragen sebagai salah satu instansi Kemiliteran yang bertempat di Kabupaten Sragen setidaknya dapat memanfaatkan teknologi informasi berbasis multimedia ini untuk membantu proses pelayanan pada masyarakat dimana melayani masyarakat merupakan tugas dan peran penting Kodim 0725/Sragen. Sehingga sebuah Profil Perusahaan diperlukan untuk memperkenalkan tugas-tugas dan peran penting Kodim 0725/Sragen tersebut kepada masyarakat agar informasi yang akurat dan relevan dapat tersampaikan,

karena selama ini Kodim 0725/Sragen belum menggunakan Profil Perusahaan untuk menyampaikan sumber daya yang penting yaitu informasi.

Sebuah Profil Perusahaan merupakan cara yang efektif dalam memperkenalkan Kodim 0725/Sragen dan semua bagian di dalamnya termasuk informasi-informasi tentang Kodim 0725/Sragen ini, sehingga dapat mendukung tujuan Kodim 0725/Sragen yaitu mempublikasikan informasi-informasi serta tugas dan peran penting Kodim 0725/Sragen kepada masyarakat.

Permasalahan inilah yang dijadikan objek penelitian dengan judul **“Analisis dan Perancangan Company Profile Kodim 0725/Sragen”**. Dengan adanya teknologi informasi yang sudah dikembangkan dengan tetap memperhatikan aspek fasilitas berbasis multimedia diharapkan dapat efektif serta bermanfaat bagi Kodim 0725/Sragen dengan adanya penyampaian informasi yang akurat dan menarik kepada masyarakat luas. Sehingga diharapkan Kodim 0725/Sragen ini dapat lebih dikenal oleh masyarakat.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada diatas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana analisis dan perancangan dalam pembuatan suatu aplikasi multimedia interaktif sebagai media informasi pada Kodim0725/Sragen sebagai salah satu strategi dalam memberikan informasi kepada masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk menyederhanakan ruang lingkup permasalahan.

1. Untuk memfokuskan pembahasan ini, permasalahan dibatasi hanya mengenai informasi dari Kodim 0725/Sragen untuk meningkatkan layanan kepada masyarakat khususnya pelayanan informasi melalui aplikasi multimedia.
2. Dalam pembuatan aplikasi multimedia Company Profile Kodim 0725/Sragen ini menggunakan beberapa aplikasi yang dibatasi pada software-software pendukung multimedia, antara lain Adobe Photoshop CS3 untuk mengolah gambar, Macromedia Flash 8 untuk mengolah animasi dan multimedia interaktif, Adobe Audition 3 untuk mengolah suara/audio.
3. Hasil akhir dari pembuatan CD (Compact Disk) Interaktif Company Profile ini ber-ekstensi *.exe.
4. CD (Compact Disk) Interaktif Company Profile ini akan digunakan oleh Kodim 0725/Sragen sebagai media presentasi ketika ada penyuluhan kepada masyarakat.
5. Dasar pembuatan CD (Compact Disk) Interaktif company profile ini untuk memudahkan Kodim 0725/Sragen dalam memberikan informasi seputar Kodim 0725/Sragen kepada masyarakat.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Menerapkan dan mengembangkan teori dan praktikum yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta kedalam bentuk sistem dan aplikasi nyata untuk mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Sebagai syarat kelulusan program Sarjana di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi tentang Kodim 0725/Sragen kepada masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain :

1. Dapat mempermudah pemahaman mengenai informasi dan peran TNI dalam bermasyarakat khususnya pada Kodim 0725/Sragen.
2. Menghasilkan media informasi yang menarik dan interaktif sehingga dapat membantu masyarakat dalam memahami materi.
3. Sebagai media informasi, untuk membantu Kodim 0725/Sragen dalam menyampaikan materi informasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapat dan mencari fakta dalam pemecahan masalah yang ada meliputi :

1. Pengambilan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung penelitian skripsi ini. Dalam hal ini, data dikumpulkan dan diambil langsung di Markas Kodim 0725/Sragen.

2. Analisis Data

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem.

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program Company Profile Kodim 0725/Sragen ini.

4. Pembuatan Program

Hasil rancangan program diterjemahkan ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Dalam hal ini Actionscript 2 digunakan sebagai bahasa pemrograman.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas dan memudahkan penyusunan skripsi ini, maka dicantumkan Sistematika Penulisan, adapun sebagai berikut :

1. BAB I : Pendahuluan

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Dalam bab ini, berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II : Landasan Teori

Dalam bab ini berisi dasar teori yang digunakan penulis dalam pegajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar multimedia, desain system dan perangkat lunak yang digunakan.

3. BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini, berisi pejelasan tentang gambaran umum Kodim 0725/Sragen, analisis sistem, dan perancangan sistem.

4. BAB IV : Pembahasan

Dalam bab ini, berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi dan tampilan tiap-tiap halaman aplikasi.

5. BAB V : Penutup

Dalam bab ini, berisi kesimpulan yang diambil dari hasil analisis.