

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Laju perkembangan teknologi saat ini makin marak dengan berbagai penemuan di segala bidang kehidupan. Perkembangan teknologi tentunya digunakan sebagai sarana pendukung peradaban manusia itu sendiri. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah di bidang komputer, teknologi komputer telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan manusia seperti Bidang pendidikan, Sosial, Politik, Hukum, budaya, perkantoran, pariwisata, dan hampir semuanya menerapkan teknologi komputer. Dan salah satu sub bagian dari teknologi komputer adalah dunia multimedia yang menjanjikan sesuatu yang baru.

Multimedia merupakan salah satu yang tepat untuk menyampaikan informasi dalam bentuk Audiovisual. Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, suara (Audio), Animasi dan Video yang saling berinteraksi dan terintegrasi satu sama lainnya. Komputer multimedia dapat dipakai dalam berbagai bentuk kehidupan diantaranya untuk pembuatan video best moment, iklan televisi dan majalah, keperluan seminar dan presentasinya, membuat film, sampai pada keperluan lainnya.

Alldint Music Course merupakan salah satu sekolah musik di Yogyakarta yang telah banyak menghasilkan musisi – musisi handal nasional. Untuk lebih mengetahui informasi mengenai Alldint Music Course, maka pihak Alldint Music Course melakukan berbagai aktivitas promosi melalui berbagai media iklan, surat kabar, brosur, dan informasi yang secara langsung dilakukan yaitu dengan mengadakan acara clinic Alldint Goes To Campus.

Dengan dasar tersebut diatas maka penulis mencoba memberikan solusi dengan membuat layanan informasi dengan cara melihat tampilan dengan memvisualisasikan informasi Objek wisata melalui gambar, text, dengan gabungan animasi, audio yang dapat menarik perhatian pengunjung Alldint Music Course sendiri maupun pihak lain sebagai penerima informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi oleh Alldint Music Course dalam mempromosikan informasi mengenai perusahaannya masih menggunakan media yang bersifat konvensional sehingga informasi yang disajikan masih bersifat sederhana dan kurang menarik serta informasi yang dipakai banyak menekan anggaran, sehingga perlu diperkenalkannya suatu media berbasis multimedia interaktif tentang Alldint Music Course kepada pengunjung serta pihak lain.

Diharapkan agar penyampaian informasi tentang Alldint Music Course ini dapat meningkatkan citra perusahaan yang tinggi, serta media ini dipandang lebih efisien dan lebih efektif dibanding sistem informasi yang sudah ada sebelumnya terutama dalam mengikuti tender – tender yang sering diikuti oleh Alldint Music Course.

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa rumusan masalah pada studi ini adalah: **Bagaimanakah merancang aplikasi interaktif multimedia Alldint music Course agar lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan citra perusahaan menjadi lebih baik ?**

1.3 Batasan Masalah

Dalam memberikan informasi mengenai Alldint Music Course, penulis membatasi masalah pada penyampaian informasi secara umum, tetapi menonjolkan Alldint Music Course secara khusus, yaitu menyampaikan informasi seputar Alldint Music Course yang meliputi informasi tentang struktur organisasi, bentuk pelayanan, fasilitas yang diperoleh serta lokasi.

Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi para pengunjung Alldint Music Course yang membutuhkan informasi, dan sekaligus kepada bagian marketing serta agen-agen yang bekerjasama dengan pihak Alldint Music Course untuk

dipromosikan kepada pihak lain yang membutuhkan informasi tentang Alldint Music Course.

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan software Macromedia Flash MX, Adobe Photohop CS2 dan Adobe Audition 1.5.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan atau membuat suatu aplikasi interaktif berbasis multimedia dari Alldint Music Course. Dan tujuan lain penelitian ini adalah untuk menunjang ilmu yang telah diberikan oleh Lembaga Pendidikan "STMIK AMIKOM" Yogyakarta. Disamping itu juga dapat memberikan gambaran kerja dan menjadi input atau masukan bagi penulis.

Analisis dan perancangan sistem informasi ini bertujuan :

- a. Memberikan informasi mengenai jasa pelayanan baru yang tersedia pada Alldint Music Course.
- b. Mengevaluasi sistem, merumuskan tujuan, memberikan suatu usulan dan menyusun suatu tahap rencana perancangan sistem informasi promosi aplikasi interaktif berbasis multimedia.
- c. Dengan menerapkan aplikasi multimedia diharapkan dapat membantu dalam mempromosikan Alldint Music Course agar lebih dikenal khalayak banyak.
- d. Mengetahui seberapa besar peran multimedia untuk menyajikan system informasi Alldint Music Course.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mengenalkan suatu sistem promosi berbasis multimedia pada Alldint Music Course
2. Memberikan informasi tentang Alldint Music Course yang aplikatif
3. Membantu instansi meningkatkan efisiensi dan efektifitas kinerja dalam bidang promosi

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Karena tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan skripsi akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penyusunan laporan yang paling penting. Untuk mendapatkan data tersebut, penulis melakukan beberapa metode penelitian diantaranya :

1.6.1 Pengumpulan data

- Observasi

Adalah suatu metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap objek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

- Kepustakaan

Adalah suatu metode penelitian yang penulis lakukan dengan cara mengambil data-data dari literatur-literatur, surat kabar, majalah, buku pengetahuan, dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti oleh penulis sehingga laporan skripsi tersebut memiliki landasan teori yang jelas.

- Wawancara

Adalah melakukan tanya-jawab langsung dengan pimpinan Alldint Music Course, staf serta pihak-pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam lima bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak terlalu menyimpang dari pokok bahasan, maksud dan tujuan serta metode pengumpulan data.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak / software yang digunakan. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini diantaranya adalah Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop CS2 dan Adobe Audition 1.5.

Bab III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini diterangkan mengenai tinjauan umum tentang Alldint Music Course baik dari segi sejarah, struktur organisasi, fasilitas, letak dan lain-lain yang berkaitan dengan Alldint Music Course. Dan dibahas mengenai pendahuluan, mengidentifikasi masalah, memahami kerja dari sistem, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini dijelaskan tentang desain aplikasi multimedia yaitu merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, penggunaan sistem dan pemeliharaan sistem.

Bab V Penutup

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.

