

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Stadion maguwoharjo adalah stadion sepakbola berstandar Internasional dengan kelebihananya stadion maguwoharjo merupakan kebanggaan masyarakat sleman terutama penduduk dikawasan stadion maguwoharjo, secara tidak langsung pertumbuhan perekonomian dikawasan stadion meningkat pesat.

Seiring berkembangnya sepakbola di indonesia menuju ke arah profesional, maka dibutuhkan juga stadion berkuwalitas yang memenuhi standar nasional maupun standar internasional, dengan demikian akan meningkatkan jumlah investasi dari pihak luar.

Media multimedia dapat digunakan untuk berbagai macam pemenuhan kebutuhan informasi. Salah satunya adalah sebagai sarana informasi khususnya komputer berbasis multimedia yang memiliki sasaran lebih pada informasi dan fasilitas stadion maguwoharjo. Bila kita lihat belum adanya fasilitas stadion yang memberikan informasi tentang fasilitas-fasilitas dan ruang investasi yang dimiliki stadion, jika kita tinjau kebelakang media informasi yang digunakan masih berbentuk booklet yang dirasa kurang menarik dan terlihat membosankan, yang mungkin orang akan merasa sulit mempelajarinya.

Stadion maguwoharjo merupakan stadion bertaraf internasional, dengan fasilitas yang dimiliki dan adanya kios informasi ini maka diharapkan

pengunjung bisa dengan mudah dalam pencarian informasi yang ada dalam stadion maguwoharjo.

Fenomena di atas merupakan salah satu permasalahan stadion yang ada sekarang kita sebagai generasi muda penerus bangsa harus berfikir bagaimana caranya supaya kita bisa memberikan kemudahan bagi orang lain untuk mengetahui lebih jauh akan fasilitas dan ruang investasi yang ditawarkan stadion maguwoharjo.

Kios Informasi Pengunjung Berbasis Multimedia di Stadion Maguwoharjo Sleman Yogyakarta dipilih sebagai judul skripsi dimana nantinya diharapkan akan membantu pengunjung stadion dalam mencari informasi yang ada dalam stadion maguwoharjo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana supaya pengunjung stadion maguwoharjo bisa mendapatkan informasi yang disajikan dengan cepat dan mudah dan pada akhirnya informasi tersebut akan mempunyai nilai manfaat yang lebih.
2. Bagaimana memanfaatkan kemajuan teknologi multimedia sebagai sarana informasi di stadion maguwoharjo ?

1.3 Batasan Masalah

Sistem (aplikasi) multimedia memiliki cakupan yang luas, maka penulis membatasi permasalahan tersebut yaitu :

1. Ruang lingkup penelitian hanya dilakukan di Stadion Maguwoharjo Yogyakarta.
2. Penelitian skripsi ini hanya dibatasi aplikasi multimedia berupa informasi stadion maguwoharjo serta fasilitas yang dimiliki stadion beserta keunggulan stadion maguwoharjo.
3. Dalam pembuatan kios informasi ini menggunakan software (perangkat lunak) yaitu: Adobe Photoshop CS3, Macromedia Director MX 2004, Macromedia Dreamweaver MX 2004, MySQL, Apache, Shotink glanda, SwishMax dan Jet Audio.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud diadakan penelitian ini adalah:

1. Untuk mempermudah dalam pencarian informasi di stadion maguwoharjo.
2. Sebagai bahan untuk menyusun tugas skripsi pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Sedangkan tujuan penulis menyusun skripsi ini adalah:

1. Untuk menerapkan ilmu yang telah di dapat di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA kedalam masyarakat luas dengan cara membantu dari pada pengunjung stadion maguwoharjo.
2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya dibidang multimedia.
3. Sebagai syarat kelulusan strata satu di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1. Metode Observasi
Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap obyek penelitian sehingga mendapatkan data yang relevan dan tidak diragukan kebenarannya.
2. Metode Interview
Yaitu teknik memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pihak manajemen stadion.
3. Metode Dokumentasi
Suatu metode untuk mengumpulkan data melalui dokumen – dokumen pada stadion maguwoharjo yang berhubungan dengan pembuatan sistem informasi penjualan.
4. Metode Kepustakaan

Metode yang dilakukan dengan menggunakan buku-buku perpustakaan yang meliputi literatur, catatan dan bacaan lain yang menunjang penulisan.

5. Internet

Yaitu metode dengan mencari artikel – artikel yang ada di internet. Penulis mendapatkan informasi dengan cara mendownload tutorial, chatting, dan menjadi anggota forum.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini membahas tentang sistem secara umum yang meliputi konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang

muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai implementasi, pengujian dan pemeliharaan sistem yang diterapkan pembuatan aplikasi multimedia sebagai kios informasi pengunjung stadion maguwoharjo.

BAB V Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran dapat dikemukakan kembali masalah penelitian serta hasil dari penyelesaian masalah.

Daftar Pustaka

Pada daftar pustaka ini berisikan sumber-sumber yang digunakan penulis untuk menulis laporan, baik berupa buku panduan, majalah dan internet.