

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengembangan tiap unsur teknologi di bidang informasi dan komunikasi saling bersaing dengan pesat. Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah multimedia. Multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan suatu informasi yang cepat dan akurat. Dan saat ini sudah banyak tersedia fasilitas dan sarana informasi untuk memudahkan mendapatkan informasi bagi yang memerlukannya, seperti televisi, radio, majalah, koran dan juga internet yang kini semakin memasyarakat. Multimedia juga banyak diterapkan dalam bidang baik usaha, entertainment, personel profil, periklanan dan masih banyak lagi lainnya.

Fasilitas yang disediakan multimedia adalah informasi-informasi yang dapat digunakan oleh lembaga pemerintah dan swasta. Perkembangan multimedia yang pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang. Memanfaatkan hal tersebut dalam memenuhi kepentingan masing-masing di mana pemakai tidak hanya dapat menyaksikan gambar diam tetapi juga dapat melihat animasi video sekaligus bisa mendengar audio. Karena informasi yang menarik akan mudah diingat dan pada sasaran dan ini sangat mempengaruhi image klien dan relasi. Saya sebagai mahasiswa yang belajar dalam dunia informatika, mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang saya dapatkan untuk membuat tugas akhir

dengan judul “PEMBUATAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA MULTIMEDIA UNTUK MEMPERKENALKAN BUDAYA YOGYAKARTA DI BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN YOGYAKARTA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, penulis merumuskan beberapa permasalahan yang berhubungan dengan perancangan aplikasi multimedia tersebut, yaitu :

- 1) Bagaimana membuat sebuah media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif.
- 2) Apakah pembuatan media ini mampu meminimalisir kelemahan-kelemahan yang dimiliki media-media penyampaian informasi yang ada sebelumnya. Karena media-media tersebut dirasa belum bisa memenuhi tujuan yang hendak dicapai. Dalam hal ini tujuan yang hendak dicapai adalah agar para generasi muda tidak lupa akan kebudayaan-kebudayaannya sendiri.

1.3 Batasan Masalah

Teknologi aplikasi multimedia mencakup bidang-bidang yang luas. Untuk menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas maka penulis perlu membatasi masalah yang akan dibahas dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini. Batasan-batasan itu adalah : aplikasi yang digunakan untuk

membuat aplikasi adalah Adobe Flash CS3 (dengan Actionscript 2.0), Adobe Photoshop CS3, Adobe Premiere CS3 dan Adobe After Effect CS3.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatan aplikasi multimedia ini adalah :

- 1) Memberikan informasi kepada siswa siswi yang ada di lingkungan sekolah tentang kebudayaan-kebudayaan yang ada di Yogyakarta.
- 2) Mengembangkan pola keilmuan tentang teknologi informasi khususnya media informasi berbasis multimedia.
- 3) Hasil dari pembuatan aplikasi multimedia ini akan ditaruh dalam komputer yang ada di perpustakaan sekolah atau di standing computer desktop yang bisa ditaruh di mana saja di lingkungan sekolah.

Manfaat penelitian :

Bagi penyusun :

- 1) Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK Amikom Yogyakarta.

- 2) Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan diploma tiga teknik informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK Amikom Yogyakarta.

Bagi Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan Yogyakarta :

- 1) Membantu penyampaian informasi tentang kebudayaan di Yogyakarta kepada para siswa sekolah.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pencarian fakta dan pengumpulan data yang digunakan adalah :

1.5.1 Metode Observasi/*Observation*

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan di objek penelitian. Metode ini digunakan penyusun untuk memperoleh informasi mengenai bagaimana proses pembuatan aplikasi multimedia.

1.5.2 Metode Wawancara/*Interview*

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis berdasarkan daftar pertanyaan baik tertulis maupun lisan mengenai masalah yang dibahas. Metode wawancara ini digunakan penulis untuk memperoleh data dengan bertanya langsung kepada Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan Yogyakarta sehubungan dengan masalah yang dihadapi oleh penulis.

1.5.3 Metode Kearsipan/*Documentation*

Metode dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mempelajari dan mengumpulkan formulir-formulir atau dokumen-dokumen milik perusahaan yang ada kaitannya dengan penelitian. Metode dokumentasi digunakan penulis untuk memperoleh data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

1.5.4 Metode Kepustakaan/*Library*

Metode kepustakaan adalah suatu cara pengumpulan data dengan jalan mengumpulkan buku-buku pustaka yang digunakan sebagai referensi. Metode kepustakaan digunakan penulis untuk melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pustaka atau alamat web yang digunakan sebagai referensi atau sebagai bahan pembandingan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini disusun penulis dengan maksud agar pembaca memperoleh gambaran yang jelas mengenai isi laporan dan mempermudah dalam memahami isi penulisan secara keseluruhan, maka dari itu penulis mengajukan sistematika sebagai berikut :

1.6.1 BAB I : PENDAHULUAN

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

1.6.2 BAB II : DASAR TEORI

Bab ini membahas tentang pengertian dari aplikasi, multimedia, unsur-unsur multimedia, ensiklopedia, struktur aplikasi multimedia, pengenalan software yang digunakan.

1.6.3 BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan tentang sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi, serta data-data lainnya yang diperoleh dari Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan Yogyakarta.

1.6.4 BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai perancangan konsep, isi, naskah, grafik, penerapan rencana implementasi, kegiatan publikasi dan manual program. Kegiatan implementasi ini terdiri dari mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia dan memelihara sistem multimedia.

1.6.5 BAB V : PENUTUP

Bab ini akan mengemukakan :

1.6.5.1 Kesimpulan

Bagian ini berisi uraian singkat tentang penilaian akhir terhadap hal-hal yang terjadi sesuai rumusan masalah di atas.

1.6.5.2 Saran

Bagian ini berisi masukan atau saran yang membangun bagi Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan Yogyakarta, serta bagi penulis yang melakukan penelitian di masa yang akan datang.

1.6.5.3 Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi sumber-sumber yang digunakan untuk menyusun laporan, baik berupa buku, buku laporan, maupun situs internet.

1.7 Rencana Kegiatan

Pembuatan tugas akhir yang berjudul "PEMBUATAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA MULTIMEDIA UNTUK MEMPERKENALKAN BUDAYA YOGYAKARTA DI BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN YOGYAKARTA" diperlukan 6 bulan.

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

KEGIATAN	BULAN																							
	APRIL				MEI				JUNI				JULI				AGS				SEPT			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
PENELITIAN																								
PENGUMPULAN DATA																								
ANALISIS DATA																								
PEMBUATAN PROYEK UJI COBA ANALISIS KELAYAKAN																								
PEMBUATAN LAPORAN																								