

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia merupakan sebuah penyajian informasi dengan mempergunakan lebih dari satu medium komunikasi seperti teks, gambar serta animasi yang dapat disajikan secara interaktif. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis serta kepentingan instansi. Di dunia instansi, multimedia digunakan sebagai media presentasi pengajuan proposal, baik dalam instansi tersebut maupun instansi lain yang terkait. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media informasi dan pelatihan dalam sistem e-learning.

Dalam menyampaikan proposal tentang proyek pembuatan tanggul yang ada di Jalan desa Soropaten kecamatan Jatinom Klaten, Jawa Tengah instansi UPTD PU wilayah III Jatinom Klaten masih menggunakan sistem manual berupa berkas tertulis sebagai sarana penyampaian informasi interaktif seperti visi dan misi, profil, struktur organisasi, foto-foto kegiatan tujuan pembangunan, serta peta lokasi. Maka dari itu dengan adanya aplikasi multimedia interaktif diharapkan instansi luar maupun pihak terkait dapat lebih mengenal dan mengetahui secara mudah, dan lebih jelas.

Hal tersebut mendorong penulis untuk mencoba membuat Multimedia Interaktif Sebagai Media Presentasi Proposal Pembuatan Tanggul Jl.Deso Soropaten Kecamatan Jatinom oleh Unit Pelaksana Teknis Dinas Pekerjaan Umum Wilayah III Jatinom Klaten berbasis multimedia kepada Instansi Departemen Pekerjaan Umum (DPU) pusat.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka penulis akan mencoba untuk melakukan pembuatan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat aplikasi Multimedia Interaktif sebagai media presentasi sebuah informasi yang mudah dan sesuai dengan kebutuhan. Agar penyampaian proposal presentasi yang ada di instansi UPTD PU dapat diberikan dengan jelas dan lebih menarik?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas dan berdasarkan data-data yang diperoleh selama melaksanakan penelitian, maka penulis membatasi pada beberapa masalah saja. Karena adanya keterbatasan kemampuan penulis maka disesuaikan dengan situasi dan kondisi instasi UPTD PU wilayah III Jatinom. Dalam hal ini informasi tentang instansti tersebut, batasannya ialah : Profil, Perencanaan dan pembiayaan pembangunan proyek serta foto-foto dari pekerjaan yang akan dilaksanakan.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat program pendidikan pada jenjang Diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer AMIKOM Yogyakarta
2. Membuat aplikasi Multimedia Interaktif sebagai media presentasi yang dibutuhkan oleh pihak instansi tersebut

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diajarkan di kampus dan membandingkannya dengan kenyataan yang ada di lapangan
2. Mahasiswa dapat membantu memperbaiki media penyampaian informasi yang telah ada sehingga dapat memberi kontribusi semaksimal mungkin bagi Unit Pelaksana Teknis Dinas Pekerjaan Umum Wilayah III Jatinom Klaten

1.5.2 Bagi Unit Pelaksana Teknis Dinas Pekerjaan Umum Wilayah III Jatinom Klaten

1. Sebagai media presentasi proposal pembuatan tanggul Jl.Deso Soropaten Kecamatan Jatinom kepada DPU Pusat
2. Referensi penulisan karya dalam bentuk Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang mengambil Tugas Akhir

1.5.3 Bagi Dinas Pekerjaan Umum Pusat kabupaten Klaten

Sebagai media informasi agar dapat mengetahui rencana pembuatan ataupun pembangunan yang telah dilakukan oleh UPTD PU wilayah III Jatinom secara terperinci.

1.6 Metode Penelitian

1. Observasi

Mengamati kebutuhan software/hardware yang biasa digunakan pengguna disaat menggunakan komputer

2. Interview

Melakukan tanya jawab kepada pengguna secara langsung atau menyebarkan quisioner tentang penggunaan sistem operasi dan aplikasi dilingkungan pendidikan

3. Studi Pustaka

Pengambilan data atau informasi dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertai, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain

1.7 Sistematik Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan

BAB II. LANDASAN TEORI

Landasan Teori, bab ini berisi konsep dasar multimedia yang menjelaskan ataupun menguraikan mengenai teori yang dipakai dalam menyusun laporan penelitian ini dan software (perangkat lunak) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini

BAB III. TINJAUAN UMUM

Pada bab ini menjelaskan Sejarah, Profil dan Kegiatan-Kegiatan yang meliputi tentang instansi UPTD PU wilayah III Jatinom

BAB IV. PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan serta memaparkan hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan aplikasi multimedia interaktif sebagai tindak lanjut dari pengumpulan data-data yang bersangkutan

