

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini turut membantu manusia dalam memasuki abad milinea dengan bermacam-macam bidang teknologi. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang/usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dengan tepat guna disertai dengan kebutuhannya.

Perkembangan dunia komputer belakangan ini maju dengan pesatnya baik pada perangkat keras maupun perangkat lunak komputer, seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam penyajian suatu informasi karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila di tampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi software yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video, yang mudah dimengerti oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara tepat dan menarik sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, banyak organisasi yang dalam memperkenalkan organisasinya, salah satunya adalah IKATAN MAHASISWA MINANG AMIKOM YOGYAKARTA atau disingkat "IMMAM" yang dalam memperkenalkan organisasinya menggunakan fasilitas multimedia.

IMMAM merupakan salah satu organisasi mahasiswa minang yang berada di AMIKOM Yogyakarta, dengan berbagai promosi dan publikasi untuk memberikan

informasi, dan struktur organisasi bagi para mahasiswa Minang di AMIKOM, namun pada IMMAM ini belum tersedia media informasi dan promosi yang berbasis multimedia. Untuk itu maka penulis merencanakan membuat "COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI ORGANISASI IKATAN MAHASISWA MINANG AMIKOM YOGYAKARTA".

1.2 Rumusan Masalah

Penerapan pemanfaatan teknologi ini ditujukan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan pembangunan media informasi perusahaan, khususnya dalam hal memberikan kontribusi terhadap IMMAM untuk menarik perhatian mahasiswa minang yang belum mengenal organisasi tersebut.

Penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang di harapkan maka berikut penulis merumuskan masalah yang akan di pecahkan, yaitu :

Bagaimana manfaat sebuah sistem informasi berbasis multimedia sebagai alternatif media penyajian informasi dan promosi.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing-masing bidang yang berbeda. Dalam hal memfokuskan pembahasan masalah tersebut, agar dalam penyusunan skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penyusun membatasi pada bidang informasi "IMMAM"

Informasi tentang batasannya adalah, lokasi basecamp, visi misi dan sejarah organisasi, struktur organisasi dan data lengkap anggota, departemen IMMAM dan dokumentasi foto. Berbagi ilmu dan promosi yang membahas tentang IMMAM. Dalam

perancangan Media Interaktif ini, menggunakan beberapa software multimedia diantaranya

1. Adobe Flash CS3
2. Adobe Photoshop CS3

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Multimedia dengan bentuk media interaktif bertujuan agar memudahkan para anggota untuk mengetahui berita informasi-informasi visi misi dan sejarah, struktur organisasi dan data lengkap keanggotaan:

1. Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah penulis sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta berusaha :

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktik guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu ke dunia nyata.
- b. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Eksternal

Bagi masyarakat atau kalangan pendidikan pada umumnya tentang dibuatnya buhasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Sosialisasi teknologi multimedia pada semua pihak yang ada pada masyarakat, diharapkan meningkatkan kualitas organisasi ini serta ajang silaturahmi tempat berkumpulnya anggota

- b. Memfokuskan pemahaman anggota terhadap keunggulan penyajian informasi melalui multimedia dalam bentuk Media Interaktif
- c. Penerapan teknologi multimedia dalam dunia bisnis, dan memudahkan promosi organisasi kepada masyarakat khususnya masyarakat Sumatra barat, bahwasanya Ikatan Mahasiswa Minang Amikom Yogyakarta telah berdiri di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Metode Pengumpulan Data

Melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada IMMAM.

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan pada IMMAM.

3. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak perusahaan yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang di butuhkan.

4. Metode Literatur

Suatu metode pengumpulan data didapat dari informasi yang kami peroleh dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan dan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Secara teoritis tentang konsep multimedia, juga tentang konsep-konsep analisis dan perancangan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis sistem, perancangan antarmuka atau tampilan serta perancangan proses.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi dan testing sistem

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

1.7 Jadwal Kegiatan Penelitian

1.7.1 Tabel Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan / tahun						
		Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April
		2011	2011	2011	2012	2012	2012	2012
1	Studi Kepustakaan	■	■	■				
2	Pengumpulan Data		■	■				
3	Analisis		■	■	■			
4	Pembuatan Sistem/Program		■	■	■	■		
5	Pengujian Sistem					■	■	
6	Penulisan Laporan Akhir							■

1.7.2 Keterangan Tabel Jadwal Kegiatan Penelitian

1. Studi keperustakaan dijadwalkan pada bulan november hingga akhir bulan desember.
2. Pengumpulan data dilakukan dari bulan november hingga desember.
3. Analisis dilaksanakan dari bulan november hingga januari.
4. Pembuatan sistem dan program dijadwalkan memakan waktu empat bulan dan dikerjakan pada bulan desember hingga maret.

5. Pengujian sistem akan dilaksanakan pada bulan februari hingga maret.
6. Penulisan laporan akhir disusun pada bulan april.

