

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era informasi pada saat ini sejalan dengan terus berkembangnya pembangunan khususnya sektor pendidikan nampak pada setiap perkembangan informasi yang dilaksanakan oleh pemerintah ataupun oleh perusahaan-perusahaan swasta.

Perkembangan teknologi khususnya pada teknologi komputerisasi yang semakin hari semakin meningkat sejalan dengan kebutuhan pasar yang terus menuntut keefektifan, kemudahan, kecepatan sampai dengan keringanan pembiayaan untuk mendapatkan hasil dan kepuasan yang diinginkan.

Melihat dari begitu pesatnya dunia teknologi khususnya dibidang komputerisasi maka sudah selayaknya hal ini menjadi satu dari sekian alternatif untuk mendapatkan kemudahan yang ditawarkan diatas dalam meningkatkan promosi suatu institusi pendidikan yang tentunya dipengaruhi oleh teknologi komputer.

Dengan perpaduan teknologi pada pembahasan tersebut, kita akan menspesifikasikan pengintegrasian xml dengan adobe flash dalam pembuatan media promosi pada lembaga pendidikan BIAS Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Integrasi *xml* dan adobe flash dalam pembuatan media promosi dan pembelajaran berbasis *multimedia*, ini merupakan suatu aplikasi berbasis multimedia yang digunakan dalam sistem media promosi bagi suatu lembaga/institusi. Dengan adanya integrasi dengan *xml* seorang Administrator dapat dengan mudah *update* informasi yang ada.

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi Integrasi *xml* dan adobe flash dalam pembuatan media promosi berbasis multimedia ini terdiri atas media *player*, photo galery, *audio player*, dan informasi teks yang dinamis. Pada pengembangannya program dibatasi pada beberapa permasalahan, antarlain:

1. Aplikasi ini dioperasikan pada PC (*stand alone*).
2. Kemudahan *update* informasi dengan memanfaatkan file/document *xml*.
3. Hasil proyek aplikasi (*.exe*) dipublikasikan dalam bentuk CD (*compact Disk*) ataupun DVD (*Digital Versatile Disc*).

1.4 Maksud dan Tujuan

Pengembangan Integrasi *xml* dan adobe flash dalam pembuatan media promosi berbasis multimedia pada lembaga pendidikan BIAS Yogyakarta, memiliki beberapa maksud dan tujuan, antara lain :

1. Untuk memberikan suatu alternatif promosi institusi berbasis multimedia.
2. Memberikan kemudahan pada Administrator untuk mengupdate informasi secara secara efisien.
3. Sebagai latihan untuk dijadikan titik pandang seberapa jauh pengertian – pengertian yang telah didapat dan menerima pemikiran - pemikiran tentang komputer semenjak awal kuliah hingga tulisan ini dibuat.
4. Disamping itu akan dicoba menjadikan tulisan ini sebagai bahan penulisan ilmiah agar dapat dikembangkan lagi pada karya – karya ilmiah selanjutnya.
5. Sebagai tujuan jangka panjang, agar sistem ini dapat dikembangkan lebih lanjut, sehingga kerja dari sistem ini menjadi lebih baik.
6. Untuk memenuhi syarat kelulusan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Teknik Informatika "STMIK AMIKOM YOGYAKARTA".
7. Menerapkan ilmu dan teori yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di "STMIK AMIKOM YOGYAKARTA" ke dalam dunia kerja.
8. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan ilmu pengetahuan baru sesuai dengan teknologi informasi saat ini, khususnya pada bidang pemrograman yang berkaitan dengan

pembuatan sebuah *software* aplikasi berbasis multimedia sebagai media media promosi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di dapat dari penelitian ini antara lain :

5.1.1 Lembaga Pendidikan BIAS

Dari penelitian ini manfaat yang di dapat oleh institusi pendidikan BIAS Yogyakarta antara lain :

1. Meningkatkan Promosi institusi agar lebih dikenal berbagai kalangan masyarakat luas.
2. Kemudahan seorang admin dalam mengupdate informasi dari hasil aplikasi yang telah ada (aplikasi ini).

5.1.2 Bagi Mahasiswa

Manfaat yang diperoleh bagi mahasiswa antara lain :

1. Dapat merealisasikan atau mengimplementasikan keilmuan yang di dapat selama menjadi mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA kepada masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Pengembangan Integrasi *xml* dan adobe flash dalam pembuatan media pembelajaran dan promosi berbasis multimedia dikembangkan dalam beberapa tahap pengembangan, antara lain :

1. Kepustakaan

Merupakan metode yang berpedoman pada buku-buku yang sesuai dengan obyek penelitian maupun kelengkapan informasi lain yang dibutuhkan.

2. Identifikasi Masalah

Dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat, menuntut pula dalam sektor pendidikan khususnya dalam menunjang sarana sistem promosi institusi berbasis multimedia sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat dalam hal ini promosi.

3. Penentuan Penggunaan Solusi

Dengan didasari pengetahuan tentang permasalahan yang timbul kemudian ditentukan solusi atau pemecahan masalah, manakah yang baik untuk dipergunakan dan di implementasikan.

4. Implementasi Permasalahan

Dimulainya proses pengembangan aplikasi dengan pengumpulan data, mendisain, penulisan program beserta rancangan dialog bagi *user*, sehingga program dapat digunakan sebagaimana mestinya.

5. Pengujian Program

Sistem diimplementasikan secara langsung dengan menjalankan aplikasi yang ada untuk menguji keberhasilan aplikasi dalam mencapai hasil akhir yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dipahami dan dimengerti serta terstruktur, sistematika penyusunan laporan disajikan dalam lima bab dengan uraian masing-masing sebagai berikut :

BAB I: Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan atau berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II: Dasar Teori

Pada bab ini menerangkan teori-teori yang melandasi penyusunan dan pembuatan aplikasi seperti: sejarah multimedia dan menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum seperti : penggunaan perangkat lunak (*software*).

BAB III: Analisis dan Perancangan Promosi Berbasis Multimedia

Pada bab ini menjelaskan analisis *Piesces*, metode analisis biaya-manfaat, analisis kebutuhan sistem dan perancangan promosi berbasis multimedia.

BAB IV: Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tahap-tahap pembuatan promosi berbasis multimedia. Mulai pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

BAB V : Penutup

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang bersifat membangun.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusunan untuk menulis laporan baik berupa buku, buku paduan, majalah dan internet.

BAB II DASAR TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem adalah merupakan metode atau cara yang teratur (untuk melakukan sesuatu, dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu tujuan. Kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu¹⁾.

Sistem memiliki karakteristik atau sifat tertentu yaitu komponen (component), batas siste (boundary), lingkungan (environment), penghubung (interface), masukan (input), keluaran (output), dan sasaran (objectives) atu tujuan (goals).

Sistem dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Sebagai sistem abstrak dan sistem fisik.
2. Sebagai alamiah dan sistem buatan manusia
3. Sebagai sistem tertentu dan sistem tak tentu.
4. Sebagai sistem tertutup dan sistem terbuka.

¹⁾ Jeriy Fithesald, Adria F. Fitz Gerald, Waen D. Stalling , Jr. *Fundamental of System Analysis* (edisi kedua : New York : John Willey & Soms, 1981, hal. 5)