

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu teknologi yang berkembang saat ini sangat cepat sehingga dapat membantu masyarakat untuk memasuki peradaban baru di era teknologi. Penerapan teknologi yang unggul adalah untuk terciptanya kemajuan suatu kreatifitas yang bermanfaat teknologi tepat guna yang menunjang dari sebuah tempat kursus dilakukan suatu kebijakan dengan menggunakan metode-metode yang memanfaatkan teknologi.

Perkembangan teknologi dibidang aplikasi Multimedia yang saat ini semakin marak bersaing dan banyak digunakan orang. Maka multimedia sangatlah efektif dan menjadi tool yang ampuh untuk penyampaian informasi serta untuk meraih keunggulan bersaing tempat kursus. Keunggulan tempat kursus adalah kualitas dari tempat kursus itu sendiri baik sumberdaya manusia maupun fasilitas yang ada. Disamping itu juga diperlukan suatu cara untuk menyampaikan informasi tempat kursus kepada masyarakat. Sehingga perlu profile untuk memperkenalkan tempat kursus tersebut kepada anak - anak muda dan masyarakat agar informasi yang akurat dapat tersampaikan.

Peran komputer didunia kekreatifitasan sekarang sudah tidak dapat dipisahkan, semua pekerjaan lebih cepat dan praktis dengan adanya komputer, bahkan pemanfaatan komputer untuk membantu penyampaian informasi tempat kursus terutama Disc Jockey Course. Dengan melihat kemampuan multimedia yang begitu bermanfaat tersebut, maka saya mencoba menerapkan aplikasi multimedia ini pada Disc Jockey Course, dimana sistem yang digunakan pada Disc Jockey Course ini sebelumnya masih disampaikan secara manual yaitu dengan mencetak brosur setiap ada promosi.

Permasalahan yang demikian ini, maka diperlukan sebuah media informasi yang dapat mencakup seluruh informasi tentang tempat kursus, dengan hal tersebut untuk mempermudah penyampaian informasi masyarakat luas perlu dilihat media informasi berbasis multimedia demikian informasi dapat disampaikan dengan mudah. Berdasarkan pokok permasalahan tersebut, maka judul yang diangkat dari penelitian ini adalah "ANALISA PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KURSUS DISC JOCKEY BERBASIS MULTIMEDIA".

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara penyajian informasi yang dimiliki DISC JOCKEY COURSE secara lengkap, akurat dan relevan berbasis multimedia.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas dengan fungsi penerapan, masing-masing bidang yang berbeda. Dalam melakukan pembahasan masalah tersebut, agar dalam penyusunan skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada. Maka penyusun membatasi pada bidang informasi “Analisa Pengembangan Sistem Informasi Kursus Disc Jockey Berbasis Multimedia”. Dalam hal ini informasi tentang batasannya adalah:

1. Pembuatan aplikasi multimedia berupa multimedia interaktif yang menampilkan sejarah, galeri, berita, fasilitas, program – program, dan price list yang tersedia ditempat kursus Disc Jockey
2. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia tersebut adalah Macromedia Director MX, Adobe Photoshop, Adobe Audition.
3. Media yang akan digunakan adalah hardware yang berupa CD yang dapat diaplikasikan pada komputer.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian:
 - a. Sebagai salah satu syarat guna memenuhi persyaratan kelulusan program Strata I di Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

- b. Untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang ruang lingkup tempat kursus dengan menggunakan teknologi dan aplikasi multimedia.

2. Manfaat Penelitian:

Bagi tempat kursus Disk jockey dapat digunakan sebagai sarana pendukung memperkenalkan ruang lingkup sekolah kepada masyarakat.

1.5 Metode Pengumpulan Data:

Data yang disampaikan dalam pembahasan skripsi ini agar lebih akurat maka metode pelaksanaan dalam pembahasan skripsi ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan bertatap muka secara langsung dengan nara sumber yang terkait dengan tempat kursus Disc Jockey di Purwokerto.

2. Observasi

Dengan cara pengamatan pada Disc Jockey Course di Purwokerto.

3. Dokumentasi

Dengan cara pengumpulan data/arsip dari lembaga atau instansi

4. Kepustakaan

Dengan cara membaca dan melihat majalah, surat kabar, dan internet yang berhubungan dengan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari 5 bab, diantaranya adalah:

Bab I Pendahuluan

Membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, metode pengumpulan data, tujuan, sistematika penulisan, dan jadwal penelitian.

Bab II Dasar Teori & Tinjauan Umum

Pada bab ini membahas pengertian dari multimedia, struktur sistem informasi multimedia dan pengenalan perangkat lunak yang digunakan serta menguraikan dan menjelaskan tentang gambaran umum tempat kursus disc jockey.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Membahas tentang analisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi, dan melakukan studi kelayakan aplikasi berbasis multimedia.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan Sistem

Menjelaskan tentang elemen penyusun sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan membahas proses implementasi perancangan profil perusahaan dengan director MX dalam bentuk aplikasi dan cara pemakaiannya.

Bab V Penutup

Kesimpulan penulisan skripsi dan saran – saran dalam pemakaian program dan pengembangannya.

1.7 Jadwal Penelitian

Adapun tahap kerja tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini:

Jadwal Kegiatan Penelitian

Waktu	Bulan											
	Februari 2009				Maret 2009				April 2009			
Minggu ke	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan		X										
Pengumpulan Data		X	X									
Analisis dan Disain Program		X	X	X	X	X	X	X				
Pembuatan Laporan						X	X	X	X			

Tabel 1.1