

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan pesat pada masa sekarang ini turut membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan untuk memperingan beban aktifitas di dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan dari teknologi yang tunggal adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat guna, berdampingan bersama aktifitas kualitas sumber daya pengolah dan kelengkapan infrastruktur penunjangnya.

Aplikasi Multimedia yang memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya dan menarik dibanding dengan media lain seperti koran atau radio. Kemampuan dari multimedia komputer untuk menyajikan suatu informasi sangatlah tampak, karena disajikan dalam bentuk elemen-elemen multimedia seperti : suara, teks, grafik, video, maupun animasi yang diharapkan dapat dirancang suatu system yang lebih interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam model teks tetapi penggabungan dari elemen-elemen multimedia tersebut sehingga user dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan.

Perkembangan teknologi dibidang aplikasi multimedia saat ini semakin marak bersaing dan banyak digunakan orang. Teknologi multimedia sudah mampu bersaing dan sangatlah fleksibel digunakan di berbagai lembaga, baik

lembaga pendidikan, pemerintahan, pertahanan, hiburan, sosial, politik, ilmiah dan ataupun lembaga ekonomi. Di dalam dunia pemasaran hubungan teknologi multimedia telah dirasakan sebagai suatu terobosan baru dalam mencari alternative suksesnya kegiatan tersebut. Sebagian besar perusahaan-perusahaan besar atau menengah menerapkan jalur pemasaran melalui teknologi berbasis multimedia, sebagai contoh adalah multimedia dapat digunakan untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi, seperti film kartun.

Pada saat ini penyajian informasi yang dilakukan Lembaga Pendidikan Alfabank Yogyakarta adalah melalui file- file kearsipan, web atau brosur-brosur serta spanduk dan baliho sehingga masih memiliki keterbatasan dalam menyampaikan informasi yang akurat dan lengkap, dan biasanya hanya digunakan sebagai media informasi yang singkat agar bisa diketahui oleh mahasiswa saja. Selain itu memakan banyak waktu jikalau harus memuat informasi yang lengkap dan akurat.

Oleh karena itu informasi yang diberikan melalui media file-file kearsipan belum sepenuhnya informasi dijabarkan secara lengkap dan akurat. Maka untuk mengatasi masalah tersebut, penulis ingin memberikan solusi dalam mempermudah penyampaian atau penyajian informasi kepada pengguna (user)

Yaitu dengan layanan kios informasi berbasis multimedia interaktif yang memang dibutuhkan oleh Lembaga Pendidikan Alfabank Yogyakarta.

Berdasarkan uraian diatas maka penyusun bermaksud menjadikan Lembaga Pendidikan Alfabank Yogyakarta sebagai obyek penelitian skripsi

dengan mengangkat judul “Pembuatan Informasi Anjungan pada Lembaga Pendidikan Alfabank Yogyakarta Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan PHP dan MySQL”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka penyusun merumuskan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana merancang suatu system kios informasi yang lebih akurat, lengkap dan interaktif sebagai penyedia informasi dengan kemampuan dari teknologi komputer tentang Lembaga Pendidikan Alfabank Yogyakarta?”

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia khususnya dalam meningkatkan pelayanan dan penyajian informasi kepada masyarakat khususnya calon mahasiswa baru Lembaga Pendidikan Alfabank Yogyakarta dan umumnya masyarakat luas.

Penyusun ingin menyajikan informasi tentang gambaran umum, Visi, Misi, Galeri, Profil, Sejarah Lembaga Pendidikan Alfabank Yogyakarta dalam bentuk kios informasi.

Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini, antara lain :
Delphi 6, Macromedia Dreamweaver, Macromedia Flash MX 2004, Adobe Photoshop 7.0, Cool Edit Pro, dan Swish Max, sehingga nanti hasil akhirnya berupa multimedia interaktif.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dan penyusunan skripsi ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan pelayanan dan peyajian informasi tentang Lembaga Pendidikan Alfabank Yogyakarta.
2. Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi khususnya multimedia.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Menjalin kerja sama dengan instansi yang dijadikan mahasiswa sebagai tempat untuk penelitian.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan ini adalah sebagai syarat kelulusan program studi Strata I jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Adapun tujuan lain yaitu diharapkan dalam melakukan penelitian dan penyusunan skripsi ini yaitu dapat menyajikan suatu informasi yang baik dan menarik tentang

Lembaga Pendidikan Alfabank Yogyakarta bagi mahasiswa, masyarakat, calon mahasiswa dll.

1.6 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai pengertian multimedia, fungsi efektif multimedia , struktur desain multimedia, langkah-langkah dalam pengembangan system multimedia, software yang digunakan dan spesifikasi komputer yang dipakai.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini membahas tentang perancangan aplikasi multimedia meliputi pendefinisian masalah aplikasi multimedia, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

BAB IV Implementasi Sistem

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang penerapan rencana implementasi system, kegiatan implementasi sistem, serta

rancangan sistemnya dimulai dari merancang konsep hingga pemeliharaan.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan kritik saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA



