

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang ini saat segala sesuatu di dunia ini berkembang dengan sedemikian pesatnya, tidak terkecuali teknologi. Manusia tidak bisa lepas dari kemajuan teknologi, secara tidak sengaja manusia juga mengikuti kemajuan teknologi tersebut. Salah satu teknologi yang sekarang berkembang dan terus dikembangkan adalah multimedia.

Multimedia sebenarnya adalah suatu istilah generik bagi suatu media yang menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan pembelajaran maupun bukan. Keragaman media ini meliputi teks, audio, animasi, video, bahkan simulasi. Tay (2000) memberikan definisi multimedia sebagai kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Ketika tamu ataupun nasabah Bank Andara pada umumnya ingin mengetahui lokasi atau pun ruangan dari Bank Andara maka metode pencarian yang digunakan oleh tamu dan nasabah pada umumnya sekarang ini masih manual dan metode ini kurang efektif.

Dari permasalahan diatas penulis akan menggabungkan antara pembuatan denah ruang dengan aplikasi multimedia agar tamu maupun nasabah Bank Andara lebih mengetahui di mana ruangan yang ingin di datangi. Ketika tamu dan nasabah

ingin mengetahui bagaimana lokasi ataupun denah maka informasi yang di dapat akan lebih mudah dan lebih bisa memahami karena penggunaan sistem yang dapat dimengerti.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pokok suatu permasalahan yang menjadi acuan untuk mencari solusi terbaik. Dalam penulisan skripsi ini yang menjadi rumusan masalah adalah *bagaimana membuat denah ruangan Bank Andara agar lebih mudah, menarik dan lebih bisa dipahami oleh tamu dan nasabah bank.*

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulisan membatasi permasalahan yang akan dibahas di dalam penulisan skripsi ini. Adapun permasalahan yang akan dibahas tentang membuat aplikasi pemetaan ruangan di Bank Andara antara lain :

1. Menampilkan informasi tentang denah ruangan pada PT. Bank Andara
2. Memfokuskan pembuatan aplikasi pada ruangan IT dan ruangan teller pada PT. Bank Andara
3. Sebagai media kios informasi pada PT. Bank Andara
4. Menggunakan software macromedia director MX4
5. Menggunakan software adobe photoshop CS2
6. Menggunakan software acdsee9

Batasan masalah tersebut dimaksudkan untuk lebih memudahkan pembahasan dan kejelasan mengenai permasalahan yang akan disampaikan, namun tidak menutup kemungkinan batasan tersebut dapat berubah hal ini tergantung pada kendala – kendala yang dihadapi.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Prasyarat untuk memenuhi kelulusan jenjang strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Referensi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM, dalam membuat Tugas Akhir atau Skripsi dikemudian hari.
3. Sebagai media informasi berbasis multimedia yang lebih menarik dan mudah dipahami untuk mengetahui ruangan yang terdapat di Bank Andara.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Sebagai media promosi bagi PT. Bank Andara.
2. Kegunaan Akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta menambah khasanah pengetahuan bagi segenap civitas akademik jurusan SI, dalam rangka memberikan stimulasi atau

rangsangan bagi peneliti-peneliti berikutnya dalam rangka upaya mengkaji, mengembangkan serta mengatasi permasalahannya.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Terciptanya suatu pembahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan dalam mempelajari bidang multimedia, sumber – sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya. Pengumpulan data menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

a. Studi Kepustakaan

Yaitu penelitian dengan mengambil bahan - bahan dari kepustakaan serta sumber lain yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat diperoleh landasan teori dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan skripsi.

b. Studi Lapangan

Yaitu melakukan penelitian dengan cara mendapatkan data – data secara langsung yaitu dengan cara observasi atau pengamatan secara langsung di Bank Andara.

c. Studi Internet

Yaitu melakukan penelitian dengan cara mengambil dan mempelajari data – data yang berhubungan dengan analisis terhadap masalah – masalah yang akan diteliti

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini lebih sistematis dan terarah maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan dibagi menjadi lima bab, tiap – tiap bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas konsep dasar multimedia, hal – hal yang mendukung dalam perancangan dan pembuatan multimedia, Elemen – elemen multimedia, macam – macam struktur multimedia, penyajian aplikasi multimedia dan software / hardware yang diperlukan.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN

Membahas tentang seputar Bank Andara, Metodologi penelitian, Analisis sistem yang sedang berjalan dan rancangan sistem baru.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menguraikan tentang proses pembuatan Projek Multimedia dengan menggunakan perangkat -perangkat lunak yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Meliputi tentang kesimpulan dari semua penelitian dan saran dari penulis berkaitan dengan hasil laporan