

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam memasuki peradaban baru sekarang ini arus informasi terasa semakin cepat, teknologi komputerpun semakin canggih. Perkembangan teknologi komputer telah memasuki babak baru yang mempengaruhi peradaban manusia. Teknologi komputer telah menjadi bagian yang besar dalam mewarnai kehidupan manusia saat ini, yaitu diantaranya dalam bidang ekonomi, bidang pariwisata, bidang pertanian, bidang pendidikan, bidang pemerintahan, bidang militer, dan sebagainya yang hampir semuanya telah menerapkan teknologi komputer.

Dalam pembuatan Company Profile tentunya diperlukan alat bantu yaitu multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual. Dengan adanya teknologi multimedia telah mempengaruhi cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, audio (suara) animasi dan video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain.

Multimedia mampu memberikan informasi kepada pengguna komputer dengan menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup. Selain dapat digunakan sebagai alat dalam pembuatan Company Profile, multimedia dapat juga digunakan dalam pembuatan video clip, iklan televisi, sebagai alat dalam

presentasi atau seminar, dan juga dalam mendesain majalah dan pembuatan film baik animasi maupun film biasa.

Pembuatan informasi sebagai promosi berbasis multimedia ini adalah suatu strategi agar informasi yang dikemas mencapai sasaran dan dapat diminati masyarakat luas. Oleh karena itu, dalam penyusunan laporan skripsi ini penulis mengangkat judul: "**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA PT. JAMSOSTEK**", dengan harapan pembuatan multimedia interaktif ini dapat memberikan informasi yang berguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana cara melakukan analisis dan perancangan sebuah Compani Profile berbasis multimedia sebagai media promosi pada PT. Jaminan sosial Tenaga Kerja (JAMSOSTEK) Yogyakarta.

1.3 Batasan masalah

Untuk menjaga agar pembahasan dalam penulisan ini tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka pembahasan akan dibatasi pada hal :

1. Ruang lingkup penelitian dilakukan di pada PT. Jaminan sosial Tenaga Kerja (JAMSOSTEK) Yogyakarta.

2. Fitur atau fasilitas yang akan dirancang pada media informasi tersebut antara lain mengenai sejarah, visi dan misi, kegiatan yang dilakukan, dan lain sebagainya yang berisi informasi tentang PT. Jaminan sosial Tenaga Kerja (JAMSOSTEK) Yogyakarta, serta ditambah dengan fasilitas tersendiri bagi anggota PT. Jaminan sosial Tenaga Kerja (JAMSOSTEK) Yogyakarta.
3. Software yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini adalah Macromedia Director MX 2004 , Macromedia Flash MX 2004 Adobe Photoshop CS2 , dan Adobe Audition 2.0.
4. Media yang digunakan adalah media informasi yang berbasis multimedia sebagai sarana promosi kepada masyarakat luas.

1.4 Tujuan dan Manfaat penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian dan penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi kepada masyarakat luas agar lebih menarik.
3. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.

4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya multimedia.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari Skripsi dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. **Bagi Penulis.**

Menerapkan ilmu serta teori – teori yang telah diperoleh oleh penulis selama berada di bangku kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikannya pada dunia kerja nantinya.

2. **Bagi PT. Jaminan sosial Tenaga Kerja (JAMSOSTEK) Yogyakarta.**

Membantu dalam proses pengenalan kepada masyarakat atau sebagai alat promosi melalui media teknologi komputer yaitu dalam bentuk Company profile.

3. **Bagi Iptek.**

Penulisan skripsi ini dapat menambah kepustakaan dibidang teknologi informasi baik analisis dan desain multimedia interaktif. Dapat digunakan sebagai contoh dan referensi dalam penyusunan Skripsi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penyusun akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang dikira memungkinkan, antara lain adalah :

a. Metode observasi /*Observation*

Penyusun melakukan pengamatan secara langsung terhadap PT. Jaminan sosial Tenaga Kerja (JAMSOSTEK) Yogyakarta.

b. Metode wawancara /*Interview*

Penyusun mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak PT. Jaminan sosial Tenaga Kerja (JAMSOSTEK) Yogyakarta.

c. Metode kearsipan /*Documentation*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

d. Metode kepustakaan /*Library*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembandingan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis akan membagi dalam beberapa bab, yaitu :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

Bab II : Dasar Teori dan Tinjauan Organisasi

Pada bab ini menerangkan tentang dasar teori yang penulis gunakan dalam pengajuan penelitian terdiri dari konsep analisis sistem, desain sistem dan perangkat lunak yang digunakan serta gambaran umum PT. Jaminan sosial Tenaga Kerja (JAMSOSTEK) Yogyakarta..

Bab III : Analisis Sistem

Pada bab ini penulis membahas tentang analisis sistem yang terdiri dari analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis efisiensi, analisis pelayanan dan analisis kelayakan.

Bab IV : Perancangan Dan Implementasi Sistem

Dalam bab ini akan membahas tentang perancangan aplikasi multimedia dan hasil akhir pembuatan animasi. Perbandingan sistem yang lama dengan sistem yang baru serta perancangan sistem secara umum dan perancangan secara rinci. Kegiatan implementasi terdiri dari : mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia dan memelihara sistem multimedia.

Bab V : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

Daftar Pustaka

Lampiran

1.7 Tahapan Penelitian

Pembuatan Skripsi ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan penelitian dengan etimasi waktu dan tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan

Persiapan peneliti baik dari segi materil maupun spirituil guna melakukan penyusunan skripsi.

2. Pengajuan Abstraksi Skripsi

Mengajukan Abstraksi Skripsi guna memperoleh ijin dari objek penelitian dan mengajukan ke pembimbing dari STMIC AMIKOM Yogyakarta.

3. Pengambilan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan program dan untuk mendukung skripsi.

4. Analisa Data

Menganalisa permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat, serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem.

5. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

6. Pembuatan Laporan

Menyusun laporan skripsi dengan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.

7. Desain Program

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem, dan desain grafis aplikasi multimedia.

8. Uji coba program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.

