

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dapat membantu kita dalam memberikan informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Dalam hal ini, pemanfaatan media aplikasi multimedia sebagai sarana penyampaian informasi kepada pengguna atau user. Media aplikasi multimedia memungkinkan untuk mendapat output yang lebih menarik dibanding dengan media cetak maupun elektronik lain.

Flash wedding merupakan sarana media informasi umum alternative yang dimiliki percetakan-percetakan sebagai salah satu pelayanan publik dibidang media informasi. Tujuan penyediaan flash wedding untuk mempermudah jasa layanan undangan, dan untuk memajukan dunia informasi.

Keunggulan lain yang dimiliki flash wedding adalah flash wedding bentuk lain dari undangan pernikahan, unik beda dengan undangan lain, user mencari undangan yang dapat mempermudah pengguna mengetahui informasi pernikahan, untuk teman atau saudara yang berada jauh di luar kota bisa dikirimkan melalui email, dan flash wedding juga bisa di jadikan sebagai sebuah souvenir pernikahan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa informasi sangat membantu user atau pengguna dalam memecahkan suatu permasalahan. Oleh sebab itu, flash wedding dijadikan objek penulisan tugas akhir dengan judul

"Penerapan Adobe Flash Sebagai Media Informasi Undangan Pernikahan Pada Percetakan Kidung"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

"Bagaimana membuat sebuah informasi undangan pernikahan dengan menggunakan adobe flash yang Minimalis namun tetap memudahkan dalam memberikan suatu informasi yang cepat,tepat dan akurat dengan menggunakan media informasi berbasis aplikasi multimedia".

1.3 Batasan Masalah

Teknologi aplikasi multimedia mencakup bidang-bidang yang cukup luas. Untuk menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas maka penulis perlu membatasi masalah yang akan dibahas dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini diantaranya :

1. Flash wedding yang akan di buat oleh penulis akan menampilkan informasi tentang isi dari undangan pernikahan yang akan dilaksanakan, oleh penulis pembuatan aplikasi menggunakan software utama yaitu Adobe Flash CS3, Corel Draw X3, Adobe Photoshop CS3.
2. Hasil dari pembuatan flash wedding ini dikemas dalam bentuk media CD yang berisikan media informasi undangan pernikahan

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatan media informasi ini adalah:

1. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang kemajuan media informasi yang sedang berkembang pada saat ini dalam bentuk flash wedding .
2. Mengembangkan pola keilmuan tentang teknologi informasi khususnya media informasi berbasis multimedia.

1.4.2 Manfaat penelitian :

1.4.2.1 Bagi penulis :

1. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.
2. Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan diploma 3 Teknik informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2.2 Bagi percetakan kidung:

1. Mempermudah dalam memberikan informasi kepada masyarakat tentang undangan pernikahan.
2. Sekaligus membantu memasarkan bentuk lain dari undangan pernikahan yang minimalis, unik, dan bisa juga untuk di jadikan sebuah sovenir undangan yang belum pernah ada.

1.4.2.3 Bagi akademik :

1. Meningkatkan ide kreatif bagi bagi para mahasiswa STMIK AMIKOM dalam bidang media informasi multimedia
2. Sebagai literatur pembelajaran mengenai pembuatan adobe flash.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pencarian fakta dan pengumpulan data yang digunakan antara lain yaitu :

1. Metode Observasi/*Observation*

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan jalan orang mengadakan observasi (observer) turut ambil bagian dalam kehidupan orang atau orang-orang yang diobservasi (observes).

Metode observasi ini digunakan penulis untuk memperoleh data dengan mengamati secara langsung mengenai undangan-undangan pernikahan. Data-data yang dapat penulis peroleh melalui metode observasi adalah gambar-gambar undangan pernikahan.

2. Metode Wawancara/*Interview*

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan jalan Tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis berdasarkan daftar pertanyaan baik tertulis maupun lisan mengenai masalah yang dibahas.

Metode wawancara ini digunakan penulis untuk memperoleh data dengan bertanya langsung kepada pihak Percetakan kidung sehubungan dengan masalah yang dihadapi oleh penulis.

3. Metode kearsipan/*Documentation*

Metode dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mempelajari dan mengumpulkan formulir-formulir atau dokumen-dokumen milik perusahaan yang ada kaitannya dengan penelitian.

Metode dokumentasi digunakan penulis untuk memperoleh data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

4. Metode kepastakaan/*Library*

Metode kepastakaan adalah suatu cara pengumpulan data dengan jalan mengumpulkan buku-buku pustaka yang digunakan sebagai referensi.

Metode kepastakaan digunakan penulis untuk melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka alamat web yang digunakan sebagai referensi atau sebagai bahan pembanding.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini disusun penulis dengan maksud agar pembaca memperoleh gambaran yang jelas mengenai isi laporan dan mempermudah dalam memahami isi penulisan secara keseluruhan, maka dari itu penulis mengajukan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini membahas tentang pengertian dari sistem informasi, multimedia, unsur-unsur multimedia, struktur sistem informasi multimedia, pengenalan software yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan tentang sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi, serta data-data lainnya yang diperoleh dari Percetakan Kidung.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai perancangan konsep, isi, naskah, grafik, penerapan rencana implementasi, kegiatan publikasi dan manual program.

Kegiatan implementasi ini terdiri dari mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia dan memelihara sistem multimedia.

BAB V : PENUTUP

Bagian ini berisi uraian singkat tentang penilaian akhir terhadap hal-hal yang terjadi sesuai rumusan masalah diatas.

Bagian ini berisi masukan atau saran yang membangun bagi lokasi objek penelitian yaitu Percetakan Kidung, serta bagi penulis yang akan berguna untuk penyusunan laporan dan penuntun ilmu yang akan datang .

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber yang digunakan untuk menyusun laporan, baik berupa buku, buku panduan, buku panduan tentang Undangn pernikahan, majalah, modul dan situs internet .

1.7 Rencana Kegiatan

Pembuatan tugas akhir "Penerapan Adobe Flash Sebagai Media Informasi Undangn Pernikahan Pada Percetakan Kidung" diperlukan waktu dua bulan.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

NO	TAHAP	BULAN I				BULAN II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	SURVEY OBJEK	■							
2	PERSIAPAN OBSERVASI		■						
3	PELAKSANAAN OBSERVASI			■					
4	DESAIN APLIKASI MULTIMEDIA				■				
5	PEMBUATAN APLIKASI DAN IMPLEMENTASI					■			
6	PENYUSUNAN LAPORAN						■		