

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi sekarang ini didukung dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, teknologi komputer adalah salah satu sebagai pendukung manusia dalam meningkatkan kemudahan serta memberikan fasilitas – fasilitas dalam menyelesaikan tugas – tugasnya. Oleh karena itu berbagai macam bentuk teknologi informasi yang sangat menarik bermunculan, diantaranya multimedia dan layanan internet. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, ada berbagai aplikasi yang digunakan untuk menunjang daya saing suatu perusahaan dan organisasi, salah satunya adalah aplikasi multimedia. Disamping itu teknologi multimedia telah banyak mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer. Perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa berubah ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi dapat menghasilkan inovasi – inovasi yang lebih baik. Teknologi Informasi khususnya multimedia diharapkan bisa memberi peran penting dalam proses penyaluran informasi.

Saat ini teknologi informasi multimedia telah mencapai beragam bentuk cara penyajian maupun penyampaian informasi kepada masyarakat secara dinamis dan menarik dalam bentuk multimedia sebagai bagian dari perkembangan teknologi

informasi. Sekarang ini multimedia khususnya multimedia interaktif banyak dikembangkan dan mempunyai tujuan tertentu yang dapat digunakan untuk Presentasi, Pembelajaran (CD Interaktif), Quiz Interaktif, Game, Profil dan lainnya.

Media promosi yang selama ini diterapkan oleh pihak kampus ISI Yogyakarta sebenarnya sudah mendekati sempurna karena sudah menggunakan company profile, website, brosur, poster dan publikasi pada seminar – seminar. Namun guna menyempurnakan informasi dan promosi yang lebih menarik lagi, maka dibutuhkan suatu media yang mampu memberikan informasi yang secara cepat dan akurat.

Alasan inilah yang kemudian mendorong penulis untuk merancang dan membuat sebuah profil cd interaktif berbasis multimedia pada kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang dapat menciptakan hasil yang lebih bagus dalam penginformasiannya.

Dari pemaparan singkat diatas maka di buat suatu media yang terdiri dari banyak komponen/media seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, dan animasi yang saling terintegrasi yang mampu untuk berinteraksi dengan penggunanya. Berdasarkan hal inilah yang melatarbelakangi penelitian ini sehingga diangkat judul seperti berikut ini “ *Profil CD Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta* “

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dirumuskan masalah, yaitu *“Bagaimana membuat sebuah profil CD interaktif pada ISI Yogyakarta agar dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi ?”*.

1.3 Batasan Masalah

Pemanfaatan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia dalam bentuk CD interaktif. CD interaktif tersebut berisi informasi mengenai kampus ISI Yogyakarta tentang sejarah berdirinya, Visi & Misi, karya-karya mahasiswa, kegiatan mahasiswa, fasilitas, lambang, fakultas dan program, dan kontak

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Internal :

1. Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA.
2. Menerapkan ilmu dan teori – teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktik . digunakan guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu ke dunia nyata.
3. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.

1.4.2 Eksternal :

1. Memberikan gambaran, pengetahuan dan pemahaman bagi akademik maupun masyarakat luas mengenai teknologi informasi khususnya di bidang Multimedia.
2. Membantu mempromosikan ISI Yogyakarta ke masyarakat yang lebih luas lagi.
3. Dapat digunakan sebagai contoh dan referensi dalam penyusunan tugas akhir.
4. Dan sebagai media alternative sumber informasi mengenai instansi yang bersangkutan.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian antara lain

1. Metode Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yaitu mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca buku literatur dan sumber informasi lain yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

2. Metode Wawancara

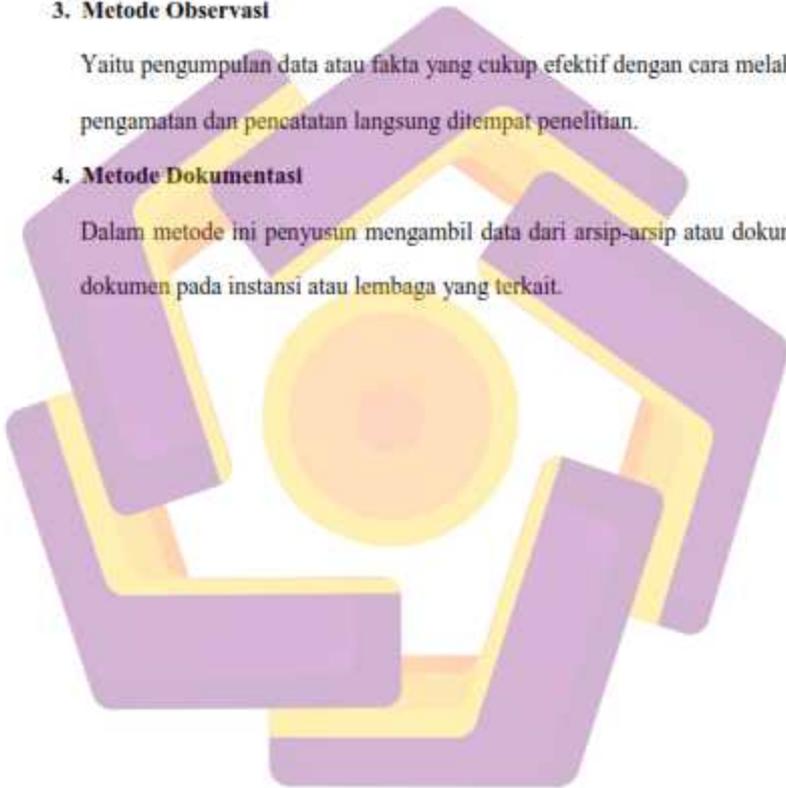
Yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data menjadi informasi dengan cara melakukan wawancara secara langsung dengan narasumber.

3. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan langsung ditempat penelitian.

4. Metode Dokumentasi

Dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen – dokumen pada instansi atau lembaga yang terkait.



1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, masing – masing bab akan dirincikan masalah – masalahnya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar teori yang merupakan penjelasan secara teoritis yang digunakan sebagai landasan untuk pemecahan masalah.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tinjauan umum pada Sanggar Lukis Djogja Modern Painting dan tinjauan umum materi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang rancangan sistem, memproduksi sistem, pengelasan sistem sampai pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir.