

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semua kegiatan yang akan dilakukan membutuhkan informasi dan bisa juga dikatakan setiap kegiatan dituntut untuk menghasilkan informasi. Informasi yang disajikan secara cepat, tepat dan akurat akan membuat kita semakin mudah untuk mengambil sebuah keputusan. Saat ini Multimedia untuk pusat informasi menjadi kebutuhan tersendiri dalam menginformasikan suatu produk, tempat, perusahaan dan lain-lain. Perangkat Komputer dan teknologinya adalah alat bantu yang paling tepat dalam membuat multimedia informasi saat ini.

Tuntutan kebutuhan akan informasi sebuah lembaga dan fasilitasnya bagi masyarakat umum semakin banyak mendorong terbentuknya sebuah system informasi berbentuk multimedia interaktif untuk melayani kebutuhan informasi sebuah lembaga tertentu. Dengan berkembangnya perangkat multimedia dan jaringan komputer, pengelolaan informasi dapat berlangsung lebih baik lagi.

Sebuah lembaga yang berdiri menyesuaikan kebutuhan masyarakat di sekitarnya. Setiap pengembangan dan sosialisasi lembaga maka sebuah lembaga membutuhkan media promosi untuk memperkenalkan pada masyarakat dan jaringannya berbentuk company profile dengan edisi cetak ataupun multimedia.

Pada umumnya setiap media promosi yang berbentuk company profile interaktif sudah di buat baku dengan isi konten yang sudah ada. Sehingga orang yang melihatnya statis, di lain sisi setiap yayasan memiliki agenda,acara, dan pengembangan lembaga berganti-ganti setiap tahunnya. Sehingga, harus adanya informasi yang update yang berkaitan dengan sebuah lembaga. Dengan kebutuhan update informasi pada Company Profile Yayasan, maka dibutuhkan integrasi aplikasi dengan struktur pendukung yang mengupdate setiap aktifitas lembaga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat diambil pokok permasalahan yang dihadapi yaitu :

Bagaimana membuat Media Informasi Yayasan Salman Al Farisi berbasis Mulimedia yang dapat di update informasinya tanpa mengubah aplikasi utama?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pembahasan tidak terlalu meluas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka dijabarkan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Menampilkan informasi Yayasan Salman Al Farisi melalui aplikasi mutimedia berupa :

- a. Profil Yayasan Salman Al Farisi yang meliputi Visi Misi, profil, Sejarah Berdiri, struktur Yayasan, Berita, Peta Lokasi, Lembaga-lembaga Yayasan dan perangkatnya.
2. Database dari aplikasi yang dibangun tidak menjadi pembahasan dalam penelitian ini.
3. Menggunakan bahasa pemrograman Action Script 2.0.
4. Editing Gambar menggunakan Adobe Photoshop.
5. Struktur data XML menggunakan Butterfly XML Editor.
6. Editing musik menggunakan Adobe audition.
7. Memburning CD(Compact Disk) menggunakan Nero Express.
8. Cover CD menggunakan Nero Coverdesigner.
9. Pengguna sistem informasi wisata berbasis aplikasi multimedia yaitu :
 - a. User yaitu masyarakat umum dan donatur yang ingin mengetahui informasi tentang profil dan informasi seputar perkembangan sebuah yayasan.
 - b. Admin yaitu pihak yayasan yang berwenang mengganti informasi dan mengubah tema dalam company profile.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan perbandingan antara teori yang telah didapat di kampus dengan praktek langsung di lapangan.

2. Menerapkan pengetahuan Teknologi Informasi baik teori dan praktik yang diimplementasikan dengan aplikasi nyata guna ketrampilan dan kecakapan dalam penerapan ilmu.
3. Memenuhi persyaratan Skripsi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK Amikom Yogyakarta).

1.5 Manfaat

Adapun beberapa manfaat penelitian yang diajukan, yaitu :

1. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan cakrawala tentang perkembangan teknologi informasi khususnya aplikasi multimedia dan juga mempermudah masyarakat dalam mencari informasi sebuah lembaga.

2. Bagi Mahasiswa STMIK Amikom.

Hasil penelitian dapat digunakan oleh mahasiswa STMIK AMIKOM untuk menambah pengetahuan tentang multimedia selain itu juga agar hasil penelitian ini dapat dipergunakan oleh mahasiswa lain yang akan meneliti topik yang sama, sehingga hasil penelitian dapat di kembangkan.

3. Bagi Penulis

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyediaan data yang berbentuk informasi yang akurat, relevan dan tepat waktu bagi pengguna aplikasi ini, maka peneliti menggunakan 4 metode pengumpulan data yaitu :

a. Metode Observasi

Peneliti mengumpulkan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti dalam hal ini "YAYASAN SALMAN ALFARISI YOGYAKARTA" dalam hal memperoleh informasi yayasan.

b. Metode Wawancara

Peneliti mengumpulkan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan yayasan terkait dalam hal ini ketua yayasan beserta karyawannya "YAYASAN SALMAN ALFARISI YOGYAKARTA"

c. Metode Kearsipan

Peneliti mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari data – data dan arsip yang sudah ada sehubungan dengan permasalahan yang diteliti.

d. Metode Kepustakaan (Studi pustaka)

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

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab. Masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

- **BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistem penulisan dan rencana kerja yang akan dipakai sebagai acuan dalam penulisan skripsi.

- **BAB II : Landasan Teori**

Pada bab ini menjelaskan konsep dasar Multimedia, sejarah Multimedia, serta pengertian multimedia, sistem perangkat lunak yang digunakan, spesifikasi komputer yang digunakan. Membahas tentang pengertian XML, sintaks xml serta bagian-bagian dari XML.

Pada bab ini juga akan di uraikan mengenai pengenalan dan gambaran secara umum tentang obyek penelitian yaitu Yayasan Salman Al Farisi Yogyakarta.

- **BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini membahas tentang kelemahan sistem lama dengan metode PIECES, kebutuhan sistem, dan kelayakan sistem. Perancangan sistem meliputi merancang konsep, merancang grafik, merancang naskah, dan merancang isi

- **BAB IV : Implementasi**

Pada bab ini akan dibahas mengenai perancangan program Media Informasi Yayasan Salman Al Farisi yang berbasis aplikasi multimedia, diuraikan mengenai pendefinisian masalah, merancang

konsep, merancang interface, memproduksi sistem, menguji sistem menggunakan sistem dan memelihara sistem.

- **BAB V : Penutup**

Pada bab ini akan berisikan tentang kesimpulan dan saran. Pembuatan Kesimpulan didasarkan pada analisis yang obyektif dan diperkuat dengan bukti-bukti yang telah ditemukan, sedangkan saran merupakan manifestasi dari peneliti untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan

- **Bagian Akhir**

Bagian akhir dari skripsi berisi daftar pustaka dan daftar lampiran. Daftar Pustaka berisi sumber-sumber pustaka yang digunakan peneliti baik dari Buku, Majalah, Narasumber maupun data dari Internet. Daftar Lampiran berisi surat keterangan