

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini berkembang begitu cepat khususnya dalam bidang aplikasi multimedia. Multimedia merupakan pemanfaatan dari pengembangan antara gambar, suara, animasi serta video menggunakan komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan dalam bentuk interaktif yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, dan berkomunikasi. Bila di bandingkan dengan informasi dalam bentuk teks (huruf dan angka) yang umumnya terdapat dalam media cetak, tentu informasi dalam bentuk multimedia yang dapat lebih mudah di pahami dan diterima.

Dalam hal ini, fungsi multimedia dilibatkan dalam banyak bidang kegiatan. Tidak hanya dunia hiburan tetapi juga bidang iklan, permainan computer (Game), bisnis Online, komunikasi, hingga belajar mengajar. Dengan tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyimpanan informasi dan pesan, multimedia dapat juga dirancang sebagai media iklan sekolah umum, maupun sebuah tempat kursus secara secara menarik dan mudah dipahami.

Pembuatan aplikasi multimedia dalam periklanan atau sebuah profil sekolah DJ akan lebih efektif karena dapat menarik perhatian pembaca atau

pencari informasi dalam memilih tempat kursus ataupun sekolah. Dalam hal ini pembaca dapat melihat apa yang ditawarkan oleh sebuah sekolah DJ tersebut tidak hanya dalam bentuk teks, namun dapat melihat seperti foto, video, suara, visi misi, profil pengajar, dan banyak hal lainnya.

Dengan adanya media Informasi berbasis multimedia interaktif mengenai pembuatan profil sekolah DJ ini diharapkan dapat membantu mempermudah penggunaannya, khususnya pada pemula (talent) agar dapat memperoleh pengetahuan dalam memilih tempat sekolah atau kursus yang baik.

1.2 Rerumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul skripsi yang telah dibuat dapat diambil kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana membuat media Informasi dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang membantu proses penyampaian informasi secara mudah, modern dan menarik.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk membatasi penulis dalam membahas pembuatan aplikasi ini. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup kecil, yaitu :

1. Perancangan dan pembuatan antarmuka memanfaatkan software Adobe Photoshop CS, Corel Draw X5, Macromedia Director MX , Button Shop 4.25 dan Software pendukung lainnya.
2. Aplikasi berbasis analisi dan desain profil Pull DJ (Disk Jokey) School berbasis multimedia denagan memanfaatkan software Macromedia Director MX.
3. Media penyimpanan aplikasi ini adalah menggunakan media CD.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Memenuhi syarat kelulusan jenjang strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ STMIK AMIKOM” Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi berbasis multimedia mengenai Analisi dan desain Pull DJ School, di mana beriklan lebih mudah efisien waktu dan biaya.
3. Menerapkan ilmu yang didapat selama menjadi mahasiswa “STMIK AMIKOM YOGYAKARTA”.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Memberikan informasi tentang Pull DJ School secara luas.
2. Menghasilkan media informasi yang menarik dan interaktif sehingga dapat membantu dalam memilih tempat sekolah atau kursus DJ yang berkualitas.
3. Dapat mempermudah pengetahuan mengenai apa itu DJ (Disc Jokey).

1.6 Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode diantaranya:

1. Metode Pustaka

Dengan cara membaca buku-buku dan mempelajari literature tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

2. Metode Observasi

Dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung kegiatan yang ada di Pull DJ School (Disk Jokey) dan Fadeout Management.

3. Metode Wawancara

Penyusun bertanya langsung kepada pemilik Pull DJ School dan Fadeout Management serta guru pengajar yang berada distudio, guna melengkapi data.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas dan memudahkan penyusunan skripsi ini maka penulis mencantumkan sistematikanya, adapun sistematika tersebut adalah :

1. BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini akan berisi teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan laporan ini .

3. BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi penjelasan tentang gambaran umum Pull DJ School dan Fadeout Management, analisis sistem dan perancangan sistem.

4. BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan.

5. BAB V : Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.