

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan tempat karaoke di Yogyakarta akhir akhir ini semakin luas, membunt aktifitas dan kehidupan sehari hari tidak lepas dari berbagai hiburan, informasi dari media cetak ataupun elektronik sangat berpengaruh dalam meningkatkan bisnis berbasis hiburan. semakin banyak media yang mendukung dalam bidang hiburan.berbagai macam informasi yang ditawarkan dalam bentuk multimedia.multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang interaktif dan informatif dengan mengkombinasikan audio, animasi, video, grafik, teks yang digunakan untuk keunggulan bersaing.

Teknologi informasi sekarang semakin maju dan menawarkan berbagai kemudahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat luas, khususnya dalam dunia hiburan. Pengenalan dunia hiburan dengan teknologi informasi multimedia saat ini sangat diperlukan, karena sebagai penyajian informasi terhadap pelanggan, atau pihak pihak yang berkepentingan dengan pihak Shangrilla. Informasi ini dibutuhkan bagi para karyawan untuk meningkatkan kinerja. Dengan ditambahkan sarana multimedia yang lebih memadai, diharapkan pelanggan ataupun karyawan dapat lebih berkembang dan lebih maju.

Shangrilla Karaoke merupakan tempat karaoke keluarga yang menyediakan fasilitas yang terjangkau bagi para mahasiswa ataupun keluarga. Media yang dibutuhkan sudah cukup memadai. Mulai dari room yang nyaman sampai dengan LCD Proyektor yang lapang saat menyanyikan lagu ataupun meliha movie pilihan. Sebagai salah satu media penyampaian informasi serta bagian dari komputerisasi diharapkan dapat memberikan kebutuhan informasi yang interaktif. Untuk itu direncanakan membuat desain profil sekolah sebagai sarana informasi yang berbasis multimedia di Shangrilla Karaoke .

### **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dirumuskan masalah, yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk menampilkan informasi pada Shangrilla Karaoke, secara jelas, lengkap dan informatif.

### **C. Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing masing dalam bidang yang berbeda, untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini dapat dibatasi ruang lingkupnya menjadi lebih sempit, yaitu dengan bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia dalam bentuk CD Interaktif khususnya dalam bidang hiburan sebagai sarana informasi yang berbasis multimedia pada Shangrilla Karaoke, yang didalamnya berisi

informasi mengenai Shangrilla Karaoke tentang sejarah beridinya, visi dan misi, struktur organisasi, yang nantinya akan digunakan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan dan menginformasikan Shangrilla Karaoke kepada pihak pihak yang berkepentingan. Adapun software pendukung yang digunakan yaitu Adobe Macromedia Director MX, Adobe Photoshop Cs3, Adobe Audition 2.0

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan dari penyusunan laporan ini terdapat dua macam, yaitu:

##### **I. Tujuan**

###### **a. Internal**

- 1) Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya multimedia yang dikaitkan dengan media promosi.
- 2) Menerapkan ilmu dan teori yang diperoleh selama mengikuti pendidikan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat.

###### **b. Eksternal**

- 1) Memberikan gambaran, pengetahuan, dan pemahaman bagi akademik maupun masyarakat luas teknologi informasi khususnya multimedia.

- 2) Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan penyajian melalui multimedia dalam bentuk *company profile*.

## 2. Manfaat

### a. Internal

- 1) Mengembangkan diri dalam hal pengembangan dari aplikasi multimedia dan menguasai trik-trik animasi yang disertai dengan penyajian tampilan gambar yang menarik.
- 2) Mensosialisasikan teknologi komputer khususnya aplikasi multimedia sebagai alternatif baru metode promosi atau informasi dalam penyajian informasi.

### b. Eksternal

- 1) Dengan aplikasi multimedia dapat mempermudah sarana informasi yang lebih informatif khususnya pada Shangrilla Karaoke
- 2) Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang ditujukan kepada masyarakat dalam dunia hiburan

## E. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang baik dan bermanfaat, maka ada beberapa pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian ini, antara lain:

#### 1. Metode Kepustakaan

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

#### 2. Metode Wawancara

Pengumpul bahan dengan mengajukan pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada kepala sekolah Shangrilla Karaoke atau narasumber yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi sebagai acuan laporan penelitian.

#### 3. Metode Observasi

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

Metode Dokumentasi ini penyusun mengambil data dari arsip arsip atau dokumen dokumen pada instansi atau lembaga yang terkait.

#### 4. Studi Pustaka

Mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

## **F. 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 membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan dan jadwal kegiatan.

### **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, serta software yang digunakan.

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum Shangrilla Karaoke sejarah berdirinya, visi misi, tujuan dan struktur organisasi yang bernaung dibawah Shangrilla Karaoke.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas tentang indentifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik,

memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan dan beberapa saran baik kepada sekolah maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama dimasa yang akan data.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam penelitian.

