

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, maka meningkat pula kemudahan serta fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Teknologi komputer adalah salah satunya, yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini bahkan mungkin dalam kehidupan mendatang. Sedangkan Aplikasi multimedia merupakan salah satu bagian dari teknologi computer saat ini, yang semakin dikembangkan oleh para pengembang software dalam dunia komputer. Multimedia telah banyak mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer dengan cara penggabungan media teks, gambar, visual audio, serta animasi yang terintegrasi. dari aplikasi ini dapat dihasilkan suatu tampilan yang menarik. Kecanggihan aplikasi ini banyak menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang untuk memanfaatkan dalam hal-hal yang positif sesuai dengan kepentingannya masing-masing.

Suatu informasi akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Dengan adanya aplikasi multimedia, manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang pendidikan, publikasi, pemasaran, dan masih banyak

lagi kegunaan lainnya. dalam bidang publikasi khususnya, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif, serta lebih menarik dalam penyajiannya. Aplikasi multimedia menyajikan audio visual, atau animasi suatu objek yang dibahas dengan tatanan warna yang menarik, gambar, foto, serta suara yang menarik dan bervariasi sehingga menghilangkan rasa jenuh atau bosan dan menjadi daya tarik untuk mempelajari obyek lainnya. Penerapan software multimedia seperti ini disebut dengan Education Interactive.

Berkaitan dengan hal yang diuraikan diatas maka penyusun ingin membuat aplikasi multimedia yaitu "Profil Break Coffee & Book Yogyakarta Berbasis Multimedia", dimana nantinya diharapkan setelah adanya cd interaktif tentang ini, diharapkan mahasiswa bisa lebih mudah tentang aplikasi multimedia ini.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan masalahnya sebagai berikut: " Bagaimana membuat aplikasi multimedia sebagai media dalam membuat judul, Profil Break Coffee & Book Yogyakarta Berbasis Multimedia".

1.3 BATASAN MASALAH

Ruang lingkup pendesainan multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan aplikasinya yang berbeda pada masing-masing bidang. Dalam

profil Break Coffee & Book, disini penyusun mengambil ruang lingkup yang kecil dari pendesainan multimedia tersebut, guna memfokuskan pengenalan dan pembahasan tentang Perusahaan tersebut. Adapun informasi yang akan ditampilkan meliputi sejarah Cafe Break Coffee & Books, visi dan misi Cafe Break Coffee & Books, produk-produk yang gunakan Cafe Break Coffee & Books, pelayanan atau service yang diberikan oleh Cafe Break Coffee & Books, lokasi tempat dimana Cafe Break Coffee & Books berada, serta galeri foto mengenai Cafe Break Coffee & Books, semuanya ditata dengan baik sehingga dapat menarik perhatian banyak orang.

Software yang penulis gunakan untuk mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah Macromedia Flash 8 sebagai software utama., Adobe Photoshop CS, dan Adobe Audition 1.5 sebagai software pendukung. Dan pada akhirnya akan dikemas dalam bentuk CD Interaktif.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Membuat aplikasi multimedia sebagai alternatif baru dalam penyampaian informasi yang bertujuan membangun image perusahaan, terhadap sistem yang ditawarkan, dan mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media lain yang sudah lebih dahulu dikenal perusahaan. Disamping itu ada beberapa tujuan lainnya yaitu :

- Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.

- Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat.
- Menambah pengalaman dan ketrampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.
- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 METODE PENGAMBILAN DATA

Pengambilan data sebagai metode dalam penelitian untuk bahan analisa dan pengkajian hipotesis.

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis antara lain :

1. Observasi

Dilakukan oleh penulis dengan cara penulis datang langsung ke Break Coffee & Books Yogyakarta dan melakukan pencatatan secara cermat dan teliti atas semua objek yang sedang diteliti.

2. Wawancara (*Interview*)

Dilakukan dengan cara penulis mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan Café Break Coffee & Book's Yogyakarta secara langsung dengan Owner atau Manager Café Break Coffee & Book's Yogyakarta terkait.

3. Kearsipan (*Dokumentation*)

Penulisan membaca dan mempelajari arsip-arsip tentang data Café Break Coffee & Book's yang ada.

4. Kepustakaan (*Library*)

Penulis membaca literature atau buku-buku yang berkaitan dengan pengolahan data perpustakaan.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Penyusunan laporan penelitian ini akan tersusun secara sistematika menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini menguraikan tentang :

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Maksud dan Tujuan
- E. Metode Pengambilan Data
- F. Alasan Pemilihan Judul
- G. Sistematika Penulisan

Bab II : Dasar Teori

Bab ini menerangkan tentang masalah mengenai pengenalan sistem secara umum, konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak (software) yang digunakan.

Bab III : Tinjauan Umum

Bab ini menjelaskan mengenai profil perusahaan serta aplikasi yang digunakan dalam pembuatan cd interaktif.

Bab IV : Perancangan Sistem

Dalam bab ini Penyusun akan membahas sistem yang akan diusulkan, perancangan sistem yang ada dan kemudian diimplementasikan dengan perancangan sistem dan prosedur dari permasalahan sistem. perancangan sistem akan diuraikan tentang rancangan sistem secara rinci mengenai pemahaman tentang Profil Break Coffe & Book Yogyakarta, yaitu desain rancangan grafis tampilan dan rancangan dialog layar.

Bab V : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

1.7 JADWAL KEGIATAN

Penulis mempunyai rencana kegiatan yang dijadikan acuan dalam penyusunan laporan Tugas praktek ini. Berikut ini adalah tabel jadwal rencana kegiatan yang akan dilakukan:

No	Kegiatan	April		Mei				Juni				Juli	
		III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II
1	Proposal Tugas Praktek												
2	Penelitian Lapangan												
3	Analisa Data												
4	Perancangan Sistem												
5	Pemrograman												
6	Uji coba												
7	Penyelesaian Laporan												
8	Bimbingan Tugas Praktek												

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian

1.8 Penutup

Demikian proposal ini saya ajukan, dengan harapan Bapak/Ibu bersedia memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian di perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.