

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

LPK Mandiri Pacitan sebagai lembaga yang bergerak dibidang pendidikan komputer memerlukan publikasi secara luas kepada publik atau masyarakat umum. Karena tanpa publikasi yang luas masyarakat tidak akan mengetahui lembaga ini.

Untuk mendukung publikasi luas kepada masyarakat umum perlu adanya sarana publikasi yang baik. Perkembangan teknologi sekarang memungkinkan sarana publikasi yang lebih baik lagi. Mengingat lembaga ini bergerak di bidang pendidikan komputer maka publikasi perlu semenarik mungkin. Guna menarik perhatian publik Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Pada LPK Mandiri Pacitan sangat cocok, selain hasilnya menarik, publikasi dengan multimedia mempermudah penyampaian informasi kepada publik dan masyarakat umum.

Perkembangan multimedia yang pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang. Memanfaatkan hal tersebut dalam memenuhi kepentingan masing-masing dimana pemakai tidak hanya dapat menyaksikan *image* diam tetapi juga dapat melihat animasi video sekaligus bisa mendengar stereo. Maka aplikasi multimedia diharapkan menjadi sebuah jawaban. Karena informasi yang menarik akan mudah diingat dan mengena pada sasaran.

Oleh karena itu kami sebagai mahasiswa yang berkecimpung dalam dunia informatika, mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang penulis dapatkan semaksimal mungkin untuk mencoba membuat judul “Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Pada LPK Mandiri Pacitan Dengan Macromedia Director MX 2004”.

Untuk mendukung berhasilnya program tersebut, perlu adanya sebuah publikasi kepada masyarakat dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai kinerja dan keberhasilan dalam bidang kerjanya, yang dikemas dalam bentuk paket multimedia interaktif sehingga bisa menarik minat para masyarakat.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang dihadapi penulis dalam perancangan aplikasi multimedia interaktif ini, yaitu :

- Bagaimana menampilkan sebuah media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif yang lebih efisien dan bisa menjadi alat bantu promosi agar tercapainya visi dan misi dari “LPK Mandiri Pacitan”.

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas sekali, sesuai dengan fungsi dan penerapan pada bidang yang berbeda. Dalam hal ini penulis membatasi masalah hanya pada “Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif

Sebagai Media Promosi Pada LPK Mandiri Pacitan Dengan Marcomedia Director MX 2004^m yang berisi CD :

Profil; halaman ini berisi, sejarah, visi dan misi dan tujuan lembaga. Materi, Fasilitas, Informasi lain; halaman ini berisi, struktur organisasi, peta lokasi, galeri foto dan kontak.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini antara lain :

1. Untuk menerapkan dan mempraktekkan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh dalam perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi multimedia khususnya bagi penulis sendiri.
2. Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat.
3. Memperkenalkan LPK Mandiri yang berada di Kabupaten Pacitan agar dapat dikenal oleh masyarakat luas.
4. Sebagai prasyarat untuk memenuhi kelulusan jenjang Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif dengan Marcomedia Director MX 2004 ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, diambil dengan berbagai cara atau metode, antara lain :

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan di LPK Mandiri Pacitan.

2. Metode Wawancara

Mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak terkait di LPK Mandiri Pacitan.

2. Metode Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi.

1.6. Sistematika Penyusunan

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis menggunakan sistematika penyusunan sebagai berikut :

BAB I: Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari Tugas Akhir yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penyusunan yang digunakan.

BAB II: Dasar Teori

Pada bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan, serta tool-tool pendukung dalam merancang aplikasi.

BAB III: Tinjauan Umum

Pada bab ini berisi tentang Tinjauan Umum dari LPK Mandiri Pacitan.

BAB IV: Pembahasan

Bab ini membahas proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB V: Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan Tugas Akhir yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber pustaka yang diambil baik dari Buku, Majalah, Narasumber maupun dari data di Internet.