

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Sekarang ini, yang namanya teknologi sudah berkembang sangat cepat, segala aspek kehidupan memanfaatkan teknologi, manusia pun dituntut cepat mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Dan salah satu teknologi itu adalah multimedia. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk dapat melihat gambar-gambar tiga dimensi, foto, animasi gerak dan video serta mendengarkan suara stereo yang lebih baik. Multimedia dapat bergerak di berbagai bidang, baik itu bidang pemasaran, periklanan, maupun dunia entertainment. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output yang lebih baik daripada menggunakan media table dan grafik konvensional.

Multimedia merupakan kombinasi 3 elemen yaitu suara, gambar dan teks dengan memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan antara teks, audio dan gambar, menggabungkan jaringan informasi yang saling terselubung.

Kebutuhan manusia akan informasi semakin lama semakin meningkat. Peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi yang semakin canggih. Manusia sebagai makhluk yang dinamis, tidak pernah berhenti dari kegiatan mencari dan menyebarkan informasi, informasi didapat/disebarkan melalui banyak sumber yang salah satunya adalah Aplikasi Multimedia.

Mudika Kidul Loji merupakan komunitas muda-mudi katolik paroki Gereja Kidul Loji. Ini dikarenakan keterbatasan media (sarana) yang digunakan

dalam menyampaikan informasi, media yang digunakan masih manual yaitu penyediaan informasi yang menggunakan sumber daya manusia sebagai informan. Beberapa kelemahan dari pusat informasi yang bersifat manual diantaranya adalah faktor manusia itu sendiri, sebagai manusia tentunya tidak lepas dari sifat manusiawinya sehingga kurang efektif dan efisien dalam penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh mudika paroki yang lain tentang informasi yang menarik serta akurat.

Untuk itulah "ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA MUDIKA KIDUL LOJI YOGYAKARTA" dipilih sebagai judul skripsi dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menyajikan informasi yang jelas dan menarik.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang ada, penulis merumuskan beberapa masalah, yaitu :

Bagaimana cara menampilkan informasi tentang Mudika Kidul Loji secara menarik, jelas, dan lengkap?

1.3 BATASAN MASALAH

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang sangat sempit yaitu bagaimana memanfaatkan

perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai informasi Mudika Kidul Loji.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

1.4.1 Internal

- a. Mengembangkan dan menerapkan semua yang telah didapat selama pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dalam dunia nyata.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang aplikasi multimedia sekaligus dapat membawa nama baik STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2 Eksternal

- a. Membuat aplikasi multimedia sebagai sarana alternative dalam penyampaian informasinya.
- b. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia.
- c. Sebagai referensi penelitian yang akan datang berkenaan dengan masalah yang berkaitan dengan Mudika Kidul Loji.

1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-

permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

a. Metode Wawancara

Dengan metode ini penulis akan melakukan wawancara dengan Ketua/Pimpinan dari Mudika Kidul Loji.

b. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung pada Mudika Kidul Loji yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat.

c. Metode Dokumentasi

Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui proses-proses yang pernah dilakukan oleh Mudika Kidul Loji dalam menangani program kerja.

d. Metode Kepustakaan

Penulis memanfaatkan teori-teori yang ada yang menyangkut ilmu-ilmu sistem informasi dan teknologi informasi khususnya dalam bidang multimedia.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian , metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

- BAB II** **Dasar Teori**
- Bab ini berisi tentang pengenalan sistem (sesuai dengan judul) secara umum dan tentang sistem perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program.
- BAB III** **Tinjauan Umum Dan Analisis Sistem**
- Bab ini berisi tentang tinjauan umum atau gambaran umum tentang objek yang menjadi pilihan dalam pembuatan skripsi ini. Sedangkan Analisis berisi tentang analisis yang digunakan dan studi kelayakannya. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.
- BAB IV** **Pembahasan**
- Bab ini berisi tentang pembahasan dari desain aplikasi multimedia yang akan dibuat, termasuk di dalamnya penjelasan tentang komponen-komponen yang digunakan untuk mendukung aplikasi multimedia tersebut secara mendetail.
- BAB V** **Penutup**
- Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penyusunan skripsi dan saran yang diusulkan.