

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Receach (CTR) menyatakan bahwa hanya mampu mengingat, 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 30 % dari yang dilihat, didengar dan dilaksanakan sekaligus¹). Multimedia menjadi tool yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.

Multimedia dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat umum suatu perusahaan ataupun suatu lembaga pemerintah dan swasta, yang mana pada pembahaasan sekarang kami mengambil lembaga pemerintah yang bergerak dalam bidang Akselerator dan Proses Bahan atau PTAPB BATAN Yogyakarta

PTAPB (Pusat Teknologi Akselerator dan Proses Bahan) BATAN Yogyakarta beralamat di Jl. Babarsari, Yogyakarta bergerak dibidang penelitian energi nuklir. *PTAPB* adalah salah satu fasilitas dari beberapa fasilitas yang dimiliki oleh *BATAN*. Kedudukannya dibawah Deputy Bidang Penelitian Dasar dan Terapan, dan dipimpin oleh seorang Kepala (eselon II) yang bertanggung jawab kepada Deputy Bidang

¹ M.Suyanto multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing



Penelitian Dasar dan Terapan. Dalam melaksanakan tugasnya Kepala Puslitbang Teknologi Maju dibantu oleh 6 (enam) eselon III yaitu: seorang Kepala Bagian, 4(empat) orang Kepala Bidang, seorang Kepala Balai dan seorang Kepala Unit (eselon IV).²⁾

Sebagai instansi pemerintah, selama ini PTAPB BATAN YOGYAKARTA banyak dikunjungi siswa mahasiswa atau institusi lainnya untuk melakukan kunjungan studi wisata, penelitian dan kerja paraktek . Namun selama ini masyarakat umum masih asing dengan apa yang menjadi tugas dan apa saja kegiatan yang dilakukan oleh *PTAPB (Pusat Teknologi Akselerator dan Proses Bahan) BATAN Yogyakarta* dikarenakan kurang efektifnya cara penyampaian kepada masyarakat tentang tugas, wewenang dan produk yang dihasilkan *PTAPB BATAN Yogyakarta* selama ini..

Selain itu masyarakat juga masih belum tahu apa saja produk yang dihasilkan oleh *PTAPB BATAN Yogyakarta*. Saat ini *PTAPB BATAN Yogyakarta* ingin meningkatkan mutu pelayanan kepada masyarakat umum dengan langkah pendekatan secara lebih informatif, yaitu dengan cara memperkenalkan kepada masyarakat tentang apa yang menjadi tugas, wewenang, dan produk yang dihasilkan *PTAPB BATAN Yogyakarta* selama ini dengan media yang lebih efektif dan efisien.

² suratman introduksi proteksi radiasi bagi siswa/mahasiswa praktek puslitbang teknologi maju BATAN yogyakarta

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menyampaikan informasi yang menjadi lebih efektif dan menarik minat publik mengenai PTAPB (Pusat Teknologi Akselerator dan Proses Bahan) BATAN Yogyakarta melalui CD interaktif

1.3. Batasan Masalah

Berhubung dengan informasi yang cakupannya luas maka untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas mengenai profil dari *PTAPB BATAN Yogyakarta*, Aplikasi Multimedia disini hanya membatasi pada pengembangan informasi berbasis multimedia mengenai sejarah, struktur organisasi, unit kegiatan dari *PTAPB BATAN Yogyakarta* ini.

Dalam hal ini menggunakan seperangkat komputer multimedia dengan software utama Macromedia Director MX 2004 untuk membuat aplikasi multimedia dan didukung software lain seperti Adobe Photoshop 7, Adobe Premiere Pro, Adobe Audition 1.5, serta Swish Max.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang kami lakukan dalam pembuatan multimedia interaktif tersebut dapat kami bagi menjadi dua, yaitu:

1) Tujuan Khusus :

- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang *Diploma III STMIK AMIKOM YOGYAKARTA*.
- Memperdalam dan mempraktekkan secara langsung ilmu yang telah diperoleh selama belajar di *STMIK AMIKOM YOGYAKARTA*.
- Melatih daya imajinasi dan kreatifitas kami.
- Guna mempersiapkan kami bekerja dalam sebuah tim yang nantinya akan sangat berguna ketika kami berkarir.

2) Tujuan Umum:

- Memberikan informasi mengenai profil dari badan ini kepada masyarakat luas.
- Mambantu memudahkan dalam memperoleh informasi yang tidak hanya dari buku yang berupa teks dan gambar saja tetapi dalam format digital yang menyajikan animasi disertai teks, suara, gambar, maupun video dalam suatu *cd interaktif*.
- Badan ini diharapkan mampu memberikan solusi untuk mengatasi krisis energi khususnya listrik yang sangat dibutuhkan masyarakat luas.

1.5. Metode Pengumpulan Data

1. Interview/ wawancara

Dengan menyakan secara langsung kepada nara sumber mengenai masalah-masalah mengenai sistem informasi dan objek yang diteliti. Data yang diambil berupa dokumentasi ilmiah dari *BEM (Badan Elektro Mekanik) PTAPB BATAN YOGYAKARTA*.

2. Observasi

Penulis terjun secara langsung dan melakukan pengamatan terhadap objek yang diteliti sesuai dengan pokok permasalahannya. Data yang diambil berupa foto bangunan, kegiatan dan produk-produk yang dihasilkan *PTAPB BATAN YOGYAKARTA*.

3. Kepustakaan

Mempelajari melalui literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dengan membaca buku serta sumber tulisan lainnya yang memberikan informasi dengan lengkap melalui buku *Introduksi Proteksi Radiasi Bagi Siswa/Mahasiswa Praktek* yang diberikan oleh *PTAPB BATAN YOGYAKARTA*

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan ini agar dapat dengan mudah untuk dimengerti dan disusun dengan rapi, maka sistematika dalam penulisan laporan ini disusun dalam lima (5) BAB yang masing-masing adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai konsep dasar dari multimedia, objek multimedia, struktur presentasi, dan langkah pengembangan sistem multimedia yang akan diterapkan dalam penulisan Tugas Akhir ini.

BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini berisi tentang gambaran umum mengenai PTAPB BATAN Yogyakarta.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang pendefinisian masalah, merancang konsep, menulis naskah, merancang isi, merancang grafik, dan memproduksi sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dari sistem multimedia yang telah dibuat serta masukan maupun saran untuk lebih menyempurnakan sistem tersebut.