

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi yang begitu pesat telah mengantar manusia pada suatu peradaban baru yaitu, peradaban masyarakat informasi. Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik. Salah satu yang berkembang cukup pesat adalah bidang teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang mempunyai peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Multimedia berasal dari kata *Multi* yang berarti banyak dan *media* yang berarti sarana atau piranti untuk berkomunikasi yang berkaitan dengan hubungan dua arah yang saling bertimbal balik. Multimedia adalah sarana atau piranti komunikasi melalui lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan informasi.

“Kios Informasi sebagai media promosi pada Lembaga Pendidikan Pramugari-Pramugara Indonesia merupakan sarana yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, karena kios informasi merupakan pusat informasi yang didalamnya terdapat informasi-informasi yang lengkap mengenai Lembaga Pendidikan Pramugari-Pramugara Indonesia. Dalam hal ini kios informasi terintegrasi kedalam satu unit komputer yang dirancang khusus untuk menyajikan informasi. Selain itu informasi yang disajikan mampu menarik perhatian orang banyak sehingga selain menjadi sarana penyampaian informasi juga dapat digunakan sebagai media promosi pada Lembaga Pendidikan Pramugari-Pramugara Indonesia kepada masyarakat luas.

## B. RUMUSAN MASALAH

Penerapan teknologi multimedia dapat diaplikasikan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan yang berbeda. Dalam dunia promosi dukungan teknologi komunikasi terutama multimedia telah dirasakan sebagai suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan tersebut. Permasalahan yang dapat diambil dari beberapa hal tersebut diatas adalah :

- a. Bagaimana membangun aplikasi multimedia yang nantinya dapat menjadikan sesuatu yang mempunyai nilai untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.
- b. Bagaimana mengembangkan multimedia pada Lembaga Pendidikan Pramugari-Pramugara Indonesia sehingga nantinya dapat memberikan kepuasan yang lebih terhadap pengguna multimedia.
- c. Sejauh mana multimedia dapat memberikan daya dukung terhadap promosi pada Lembaga Pendidikan Pramugari-Pramugara Indonesia Yogyakarta. Bagi pengguna multimedia atau calon siswa LPPI.

## C. BATASAN MASALAH

Dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup permasalahan pada pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk menyajikan informasi bagi Lembaga Pendidikan Pramugari-Pramugara dalam bentuk Kios Informasi. Kios Informasi ini menampilkan sejarah, visi dan misi, fasilitas, para pengajar, program pendidikan, serta struktur organisasi lembaga.

Dalam pembuatan informasi aplikasi multimedia “Kios Informasi sebagai media promosi pada Lembaga Pendidikan Pramugari-Pramugara Indonesia” ini, pembuatan aplikasinya dibatasi pada Software-software pembangun multimedia antara lain software pengolah gambar (Adobe Photoshop 7.0), software pembuat interaktif (Macromedia Director), serta (Cool Edit) sebagai pengolah suara.

#### D. MAKSUD DAN TUJUAN

Maksud dan tujuan dibuatnya laporan penelitian ini adalah:

1. Untuk menerapkan, mengembangkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi multimedia khususnya bagi penulis sendiri, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam dunia teknologi, khususnya bidang teknologi informasi menggunakan aplikasi multimedia.
2. memperkenalkan dan mempromosikan tentang Lembaga Pendidikan Pramugari-Pramugara Indonesia kepada masyarakat luas.
3. sebagai persyaratan untuk memenuhi syarat kelulusan D-3 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ("AMIKOM")

#### E. METODE PENGUMPULAN DATA

Pelaksanaan penelitian ditujukan untuk memberikan kemudahan pemahaman terhadap system yang berjalan . hal ini dilakukan untuk mendapatkan data-data dengan kebutuhan pada proses penyusunan. Adapun metode yang akan dilaksanakan dalam melaksanakan penelitian adalah sebagai berikut:

##### 1. **Observasi**

Merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan oleh personel pada obyek penelitian yang akan diteliti.

##### 2. **Interview (wawancara)**

Mengadakan Tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang berkepentingan dengan organisasi dalam pencarian informasi mengenai penelitian obyek ataupun pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

### 3. Metode kepustakaan

Pengumpulan data melalui buku-buku atau literatur-literatur yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

### 4. Dokumentasi

Suatu metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengambil dari dokumen-dokumen lembaga pendidikan yang berkaitan dengan masalah.

## F. SISTEMATIKA PENULISAN

### BAB I :PENDAHULUAN

Dalam bab ini mengurai mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, dan tujuan penulisan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### BAB II :DASAR TEORI

Dalam bab ini diuraikan masalah pengenalan system secara umum dan system perangkat keras yang diinginkan

### BAB III :TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan membahas mengenai gambaran umum LPPI Yogyakarta, yang meliputi sejarah singkat, visi dan misi, system pendidikan, persyaratan calon siswa-siswi Pramugari-Pramugara, system yang sedang berjalan dan kendala-kendala dalam menjalankan LPPI, struktur organisasi.

### BAB IV :PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan secara lengkap proses pembuatan aplikasi multimedia dengan menggunakan perangkat-perangkat lunak yang digunakan.

**BAB V :PENUTUP**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari semua proses yang telah dilakukan serta beberapa saran yang mungkin diperlukan oleh peneliti yang akan datang

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**