

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. latar Belakang

Teknologi Informasi ( TI ) adalah suatu teknologi yang menggunakan computer yang digunakan untuk mengelola data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi , bisnis , pemerintahan , maupun pendidikan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Multimedia sebagai bagian dari perkembangan teknologi informasi, merupakan salah satu sarana untuk menghasilkan informasi dan menyampaikan tersebut kepada masyarakat secara dinamis dan menarik. Disamping itu, pada abad 21 ini multimedia segera menjadi ketrampilan dasar yang sama pentingnya dengan ketrampilan membaca. Sesungguhnya multimedia mengubah hakikat membaca itu sendiri. Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata – kata.

Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks , grafiks , animasi , audio dan gambar vidio. Kelebihan multimedia adalah menarik indra dan menarik minat , karena merupakan gabungan antara pandangan , suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer , yaitu *Computer Teknology Research ( CTR )* ,

menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat , 30 % dari yang didengar. Tetapi , orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar, dan 80 % dari yang dilihat ,didengar , dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif dan dapat menjadi tolok ukur yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan atau intitusi di bidang promosi.

Jurusan Teknik Pertambangan Fakultas Teknologi Mineral Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta sebagai salah satu institusi pendidikan yang ada di Indonesia, dirasa perlu dalam meningkatkan keunggulan bersaing disaat semakin menjamurnya institusi – institusi lain yang menawarkan jasa di bidang pendidikan saat ini. Dalam hal ini multimedia sangatlah tepat sebagai sarana dalam menyampaikan infomasi kepada masyarakat secara dinamis dan menarik.

Oleh karena itu, dalam menyusun tugas akhir ini penulis mengangkat judul "Profil Jurusan Teknik Pertambangan Fakultas Teknolgi Mineral Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta Sebagai sarana Informasi Berbasis Multimedia".

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas maka penulis mencoba membuat rumusan masalah mengenai cara membuat *Company Profile* yang berbasis multimedia pada Jurusan Teknik Pertambangan Fakultas Teknologi Mineral Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta.

Permasalahan yang dihadapi dalam hal ini adalah karena promosi yang dilakukan hanya menggunakan brosur, link website, atau promosi langsung ke

sekolah – sekolah menengah tingkat atas. Penulis menganggap hal tersebut masih kurang efisien dalam memperkenalkan atau mempromosikan Jurusan Teknik Pertambangan Fakultas Teknologi Mineral Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta kepada masyarakat. Maka penulis mencoba untuk merumuskan masalah sebagai berikut : " Bagaimana membangun aplikasi multimedia yang berupa Company Profile yang dapat membantu Jurusan Teknik Pertambangan Fakultas Teknologi Mineral Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta dalam hal publikasi atau promosi kepada masyarakat sehingga meningkatkan keunggulan bersaing."

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam memfokuskan pembahasan masalah tersebut, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan, untuk mempermudah dalam penyusunannya, maka penulis hanya akan membahas beberapa masalah mengenai profil Jurusan Teknik Pertambangan Fakultas Teknologi Mineral Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta, diantaranya :

1. Sejarah singkat
2. Visi, misi, dan tujuan
3. Struktur organisasi
4. Akademik
5. Staf pengajar dan administrasi
6. Fasilitas sarana dan prasarana
7. Lokasi objek

Dalam pembuatan aplikasi multimedia ini software yang digunakan adalah : Macromedia Flash MX 2004, Macromedia Director MX, Audobe Photoshop CS, Cool Edit Pro 2.0, dan SWISH max.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan penyusunan tugas akhir ini adalah, sebagai berikut :

##### **1. Internal**

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari penulis dalam hal ini adalah sebagai berikut :

- Mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh, baik teori maupun praktikum yang di dapat dari STIMIK AMIKOM.
- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang D III STIMIK AMIKOM.
- Mengembangkan kemampuan diri terhadap teknologi informasi terutama yang berbasis multimedia.

##### **2. Eksternal**

Bagi Jurusan Teknik Pertambangan Fakultas Teknologi Mineral Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta khususnya dan masyarakat umumnya, tujuan penelitian dan penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- Sebagai alat penyajian informasi yang efektif untuk menarik minat dan bakat mahasiswa terhadap Jurusan Teknik

Pertambangan Fakultas Teknologi Mineral Universitas  
Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta.

Sebagai sarana untuk mempublikasikan atau mempromosikan Jurusan Teknik  
Pertambangan Fakultas Teknologi Mineral.

### **1.5. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah sebuah tata cara yang digunakan dalam  
mengumpulkan bahan guna menyusun sebuah karya tulis ilmiah. Adapun metode  
penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### **1 Metode Kepustakaan**

Metode kepustakaan yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk  
menyusun sebuah karya tulis ilmiah atau penelitian ilmiah dengan cara  
mengumpulkan bahan – bahan atau materi – materi yang diperlukan dengan  
merujuk pada buku, catalog, atau sumber tertentu.

Dalam hal ini penulis merujuk pada brosur dan catalog yang  
disediakan oleh lembaga.

#### **2 Metode Interview (Wawancara )**

Metode interview yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk  
mengumpulkan data menjadi informasi dengan cara melakukan wawancara  
secara langsung dengan sumber.

Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara langsung  
dengan Ketua Jurusan dan Staf Jurusan Teknik Pertambangan Fakultas Teknologi  
Mineral Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta.

#### **3 Metode Observasi**

Metode observasi yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di lapangan maupun secara tidak langsung yaitu dengan mengamati data – data yang sudah ada diluar objek sedang diteliti.

Penulis melakukan observasi dengan bertanya langsung kepada mahasiswa aktif dari jurusan atau lembaga yang terkait, melakukan browsing pada link webside serta melakukan pemotretan di lokasi.

#### **4 Metode Dokumentasi**

Metode dokumentasi yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengumpulkan data – data yang sudah didokumentasikan oleh pihak yang telah terkait atau berkepentingan dengan objek yang sedang diteliti.

Dalaoam hal ini penulis meminta file – file dokumentasi lembaga dalam bentuk CD

#### **1.6. Sistematika dan Penulisan**

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan sistematika penulisan seperti dibawah ini :

##### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah,perumusan masalah,batasan masalah,tujuan penelitian,metode pengumpulan data,sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

##### **BAB 11 LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan berisi penjelasan tentang konsep dasar multimedia, sejarah perkembangan multimedia, pengertian multimedia, struktur sistem multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan system multimedia dan hardware software yang akan digunakan.

#### BAB 111 TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan diuraikan tentang sejarah singkat jurusan Teknik Pertambangan fakultas Teknologi Mineral UPN VETERAN YOGYAKARTA, visi, misi, dan struktur organisasi yang ada.

#### BAB 1V PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan Company Profile dengan menggunakan hardware dan software yang mendukung.

#### BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran