

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini turut membantu manusia dalam memasuki abad milenial dengan bermacam-macam teknologi. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan satu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dengan tepat guna disertai kebutuhannya.

Perkembangan dunia komputer belakangan ini maju dengan pesatnya baik pada perangkat keras maupun perangkat lunak komputer. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam penyajian suatu informasi, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dengan suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi software yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara, atau video yang mudah dimengerti oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara tepat dan menarik sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

“Profil Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Media Informasi Bank BPR Gunung Mas Klaten” dipilih sebagai judul tugas akhir dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menyajikan informasi yang jelas dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat dirumuskan beberapa masalah:

1. Bagaimana cara penyajian informasi tentang Bank BPR Gunung Mas Klaten berbasis multimedia.
2. Bagaimana bentuk media informasi yang mampu menghadirkan informasi yang *up to date*.

1.3 Batasan Masalah

Pembahasan dalam tulisan ini mengarah pada ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia pada Bank BPR Gunung Mas Klaten dengan isi:

- Profil Bank BPR Gunung Mas Klaten
- Visi dan Misi
- Bidang usaha
- Struktur Organisasi

Software yang digunakan:

- Macromedia Director MX 2004
- Adobe Photoshop 7
- Adobe Audition 1.5

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan secara umum terbagi menjadi dua yaitu:

1. Internal
 - a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
 - b. Sebagai syarat kelulusan program Diploma III serta untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Manajemen Informatika.
 - c. Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu objek multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
2. Eksternal

- a. Sebagai alternatif baru metode penyampaian informasi dalam menginformasikan Bank BPR Gunung Mas Klaten.
- b. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia.
- c. Sebagai referensi penelitian yang akan datang berkenaan dengan masalah yang berkaitan Bank BPR Gunung Mas Klaten.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Studi yang dilakukan untuk pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

- *Metode Observasi*

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada Bank BPR Gunung Mas Klaten.

- *Metode Kepustakaan*

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang ada baik dari perpustakaan maupun dari pihak perusahaan yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang dibutuhkan.

- *Metode Literatur*

Suatu metode pengumpulan data didapat dari informasi yang kami peroleh dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan Tugas Akhir ini kami menjabarkan sistematika penulisan Tugas Akhir menjadi 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

- **Bab I Pendahuluan**

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

- **Bab II Dasar Teori**

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi pengertian multimedia, obyek-obyek multimedia, konsep penyusunan naskah, sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia.

- **Bab III Tinjauan Umum**

Bab ini berisi tentang uraian sekilas Bank BPR Gunung Mas Klaten.

- **Bab IV Pembahasan**

Di dalam Bab IV ini diuraikan mengenai proses perancangan dan pembuatan aplikasi, memproduksi sistem, melakukan tes pemakai dan menggunakan sistem dalam membuat suatu software informasi.

- Bab V Penutup

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

- Daftar Pustaka

1.7 Jadwal Kegiatan

Jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Tabel Rancangan Jadwal kegiatan

NO	Kegiatan	Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan	■	■										
2	Pelaksanaan		■	■	■	■	■	■	■	■	■		
	a. Pengamatan												
	- Observasi		■	■	■								
	- Literatur		■	■	■								
	- Studi Pustaka		■	■	■								
	b. Aplikasi												
	- Analisa					■	■						
	- Desain					■	■						

