

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin maju, khususnya teknologi informasi, setiap orang saat ini mencari berbagai informasi yang diinginkannya melalui berbagai macam media, entah informasi yang diperoleh baik dari media cetak maupun media elektronik. Teknologi informasi dalam memberikan informasi pun ikut berkembang, khususnya bidang multimedia, berbagai macam informasi ditawarkan dalam bentuk multimedia. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang interaktif dan informatif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, yang digunakan untuk keunggulan bersaing.

Teknologi informasi menawarkan berbagai kemudahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat luas. Peran teknologi informasi khususnya multimedia dalam memberikan informasi sangat berpengaruh, karena dengan penyampaian informasi melalui gambar maupun foto-foto, teks, audio, yang didesain secara khusus akan membuat pengguna lebih tertarik untuk melihatnya dan mengetahui berbagai macam informasi.

Pengenalan Instansi pemerintah dengan teknologi informasi multimedia saat ini sangat diperlukan, karena sebagai sarana penyajian informasi kepada masyarakat, atau bahkan pihak-pihak lain yang berkepentingan dengan Instansi tersebut. Informasi ini sangat dibutuhkan bagi masyarakat yang

berkepentingan, sehingga masyarakat dapat mengetahui lebih awal berbagai divisi-divisi khusus yang ada di Instansi tersebut seperti direktorat humas yang bertugas menangani berbagai macam hubungan kepada masyarakat. Informasi yang didapat akan menjadi gambaran kepada masyarakat yang berkepentingan dengan direktorat tersebut agar jelas kemana harus datang kesalah satu dari berbagai macam direktorat dan divisi dengan tugas masing-masing yang diharapkan.

Direktorat Humas POLDA DIY merupakan salah satu Direktorat yang berada di POLDA DIY. Membangun opini publik yang sensitif terhadap POLRI, sebagai pelindung dan memberikan pelayanan serta mengayomi masyarakat. Tetapi media informasi yang disampaikan masih bersifat konvensional, sehingga banyak menyita waktu dan kurang efektif. Multimedia sebagai salah satu media penyampaian informasi serta bagian dari komputerisasi diharapkan dapat memberikan kebutuhan informasi yang interaktif. Untuk itu direncanakan untuk membuat desain profil Direktorat Humas POLDA DIY sebagai sarana informasi yang berbasis multimedia.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dirumuskan masalah, yaitu Bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk menampilkan informasi pada Direktorat Humas POLDA DIY secara jelas, lengkap, informatif dan menarik.

C. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya masing-masing dalam bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini dapat dibatasi ruang lingkungannya menjadi lebih sempit, yaitu dengan bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia dalam bentuk CD Interaktif sebagai sarana informasi yang berbasis multimedia pada Direktorat Humas POLDA DIY, yang nantinya akan digunakan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan dan menginformasikan Direktorat Humas POLDA DIY kepada masyarakat dan pihak-pihak yang berkepentingan. Adapun Software pendukung yang digunakan yaitu Adobe Macromedia Director MX, Adobe Photoshop Cs2, 3ds Max.

D. Tujuan Dan Manfaat

Adapun tujuan dari penyusunan laporan ini terdapat dua macam, yaitu :

1. Tujuan

a. Secara Internal

- 1) Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti kuliah Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.



b. Secara Eksternal

- 1) Memberikan gambaran, pengetahuan, dan pemahaman bagi masyarakat luas mengenai teknologi informasi khususnya multimedia.
- 2) Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan penyajian informasi melalui multimedia dalam bentuk CD company profile.

2. Manfaat

a. Secara Internal

- 1) Mengembangkan diri dalam hal pengembangan dari aplikasi multimedia dan menguasai trik-trik animasi yang disertai dengan penyajian tampilan gambar yang menarik.
- 2) Untuk mensosialisasikan teknologi komputer khususnya aplikasi multimedia sebagai alternatif baru metode promosi atau informasi dalam penyampaian informasi.

b. Secara Eksternal

- 1) Aplikasi multimedia dapat mempermudah sarana informasi yang lebih informatif khususnya pada Direktorat Humas POLDA DIY.
- 2) Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang ditujukan kepada masyarakat dalam dunia kepolisian.

E. Metode Pengumpulan Data

Cara mendapatkan data yang baik dan bermanfaat, maka ada beberapa pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian ini, antara lain:

1. Metode Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca buku literature dan sumber informasi lain yang ada hubungan dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

2. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan langsung di tempat penelitian.

3. Metode Dokumentasi

Dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi atau lembaga yang terkait.

F. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, masing-masing bab akan dirincikan masalah-masalahnya sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB II DASAR TEORI

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, serta pengenalan Software yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum Direktorat Humas POLDA DIY, visi misi, struktur organisasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang identifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem dan manual program.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan seluruh kegiatan dan beberapa saran baik kepada pihak sekolah maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam penelitian

G. Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	KETERANGAN	November 2008				Desember 2008				Januari 2009			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Proposal		■										
2.	Penelitian lapangan			■									
3.	Pengambilan data					■							
4.	Perancangan system												
5.	Pemrograman										■		
6.	Uji coba											■	

