

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia teknologi saat ini senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti adanya perkembangan teknologi, agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupannya. Adanya teknologi menyebabkan pekerjaan dapat dilakukan secara mudah dan cepat. Hal ini kemudian membuat pola pikir manusia menjadi lebih berkembang. Pola-pola tradisi lama yang berkonotasi dengan “etos kerja yang rendah dan lambat” akhirnya semakin terpinggirkan akibat adanya teknologi yang menjanjikan bagi manusia, yang mana kemudian membentuk zaman modern yang menuntut “serba cepat dan akurat”, dan bahkan menjurus pada sesuatu yang cepat saji atau instan. Hal ini terutama berlaku untuk teknologi informasi, dimana perkembangannya sangat cepat.

Kondisi ini sangat cocok terutama dengan adanya kebutuhan informasi yang baik. Informasi yang baik adalah harus jelas, akurat, terkini dan tepat waktu. Meskipun informasi yang diterima sangat akurat namun kalau datangnya terlambat maka tidak ada artinya lagi. Begitu pula apabila informasi tersebut sulit diakses, sehingga menyebabkan keterlambatan dalam menjalankan tugas maka akan menghambat kinerja. Untuk itu informasi merupakan kebutuhan pokok sehingga tidak boleh diabaikan, karena dengan tidak adanya informasi dapat menghambat bahkan menurunkan hasil kerja.

Hal ini seperti yang terjadi di wilayah gedung STMIK AMIKOM. Wilayah yang cukup luas dan jumlah ruangan yang cukup banyak membuat akses menuju salah satu ruang dengan tujuan tertentu menjadi cukup rumit. Banyak sekali tamu atau mahasiswa baru sangat kesulitan untuk mencari ruangan tertentu sehingga waktu terbuang percuma gara-gara tidak segera menemukan ruangan yang akan dituju. Lebih ironis lagi ketika melihat mahasiswa yang sudah cukup lama berkuliah juga ikut kebingungan untuk mencari ruangan yang dimaksud.

Untuk itu akan sangat berguna apabila mencoba memasukan teknologi informasi untuk membantu pemecahan masalah tersebut. Teknologi ini merupakan teknologi informasi, dimana berbasis pada komputer yang dapat menampilkan informasi mengenai lokasi STMIK AMIKOM sehingga dengan mudah dapat diakses oleh civitas akademika dan tamu STMIK AMIKOM. Metode aplikasi ini selain dapat menyajikan informasi secara akurat, juga dapat ditampilkan dengan penyajian menarik dan memberikan kemudahan yang dapat mempercepat akses bagi penggunaanya.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang timbul adalah bagaimana menyajikan informasi yang berupa peta digital STMIK AMIKOM ini menarik dan memenuhi syarat-syarat yakni *accurate*, *up to date* dan *relevan*. Untuk itu, aplikasi ini dapat memudahkan *user* dalam melakukan pencarian ruangan maupun wilayah yang berada di ruang lingkup gedung STMIK AMIKOM.

Permasalahan yang timbul adalah:

1. Bagaimana merancang aplikasi multimedia yang berkualitas dengan penyajian yang baik dan menarik untuk dipelajari oleh semua orang?
2. Bagaimana menerapkan suatu aplikasi multimedia yang sifatnya menarik untuk digunakan dan dapat mempermudah user menentukan lokasi yang berada di dalam gedung maupun di wilayah gedung STMIK AMIKOM?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi peta digital ini terdapat batasan-batasan dalam memberikan informasi tentang ruang lingkup kampus.

Aplikasi peta digital ini dapat dipakai tepat sasaran, dalam pelaksanaan pembuatan aplikasi ini lebih di fokuskan ruang lingkupnya pada :

1. Persiapan untuk membuat gambaran secara visual dan audio tentang bentuk dan macam-macam objek multimedia dalam bentuk peta digital.
2. Sekilas mengenai kegiatan pengimplementasiannya.
3. Software yang digunakan:

- a. Macromedia flash 8

Software yang berguna untuk menggabungkan animasi, gambar, video, suara, dan teks.

- b. Adobe Photoshop

Software yang berguna untuk mengedit gambar yang berkualitas tinggi.

- c. Adobe Audition 2.0

Software yang berguna untuk mengedit audio berupa file digital.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Diploma III jurusan Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui perkembangan aplikasi multimedia.
3. Mengimplementasikan teori dan praktikum selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

2. Bagi Pendidikan.
 - a. Dapat memberikan solusi dalam menghadapi masalah yang ada hubungannya dengan penyampaian metode pembelajaran tersebut.
 - b. Dapat digunakan sebagai referensi untuk metode pembelajaran yang lebih menarik dalam dunia pendidikan.

3. Bagi Mahasiswa.

Dapat memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung maupun tak langsung dengan mempraktekkan pengetahuan teoritis dengan menggunakan aplikasi multimedia.

4. Bagi Akademik.

Di harapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi atau data yang relevan dan akurat sehingga data yang diperoleh obyektif sebagai sumber dalam pelaksanaan kegiatan maka digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Pengambilan gambar gedung dan ruangan – ruangan kampus.

2. Metode Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berupa buku atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan sistematika penulisan seperti di bawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan sekilas tentang objek penelitian yang diambil dalam penyusunan Tugas Akhir.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan tugas akhir yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi ini.