

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia akan informasi semakin lama semakin berkembang. Perkembangan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi yang semakin canggih serta perubahan pola pikir manusia yang mampu menghasilkan ide-ide yang kreatif. Manusia sebagai makhluk yang dinamis tidak pernah berhenti dari kegiatan mencari dan menyebarkan informasi, dimana informasi itu didapat atau disebarkan melalui banyak sumber yang salah satunya adalah aplikasi multimedia.

Saat ini perkembangan teknologi informasi sudah merambah mulai dari sekolah-sekolah sampai perusahaan. FASTA Notebook Center merupakan salah satu contoh perusahaan yang berkembang cukup baik di Yogyakarta. Mengingat banyaknya pesaing, maka FASTA memberikan sesuatu yang berbeda berupa CD Interaktif untuk mengenalkan FASTA secara audio visual dan interaktif agar dapat meningkatkan daya tarik konsumen untuk membeli produk-produk yang ditawarkan oleh FASTA Notebook Center, maka penulis membuat Tugas Akhir dengan judul “CD-Interaktif Berbasis Multimedia sebagai Sarana Penunjang Publikasi FASTA Notebook Center.”

B. Rumusan Masalah

Tugas Akhir ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada FASTA Notebook Center. Adapun perumusan masalah untuk FASTA Notebook Center adalah:

“Bagaimana membuat media publikasi dengan memanfaatkan komputer yang didukung dengan perangkat lunak multimedia, agar dapat menunjang publikasi FASTA Notebook Center?”

C. Batasan Masalah

Rumusan masalah di atas, agar mendapatkan hasil yang lebih optimal dan maksimal maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk penyampaian informasi mengenai FASTA Notebook Center. Batasan tersebut meliputi: profil perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi, produk/layanan, denah lokasi FASTA Notebook Center.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan tugas akhir ini adalah:

1. Bagi penulis:
 - a. Mengimplementasikan aplikasi multimedia untuk meningkatkan disiplin ilmu yang telah penulis peroleh di dalam maupun di luar kampus.

- b. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan di bidang teknologi.
- c. Menerapkan teknologi informasi yang berbasis multimedia dalam dunia nyata.
- d. Sebagai syarat kelulusan program Diploma III, serta untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA pada jurusan Manajemen Informatika.

2. Bagi FASTA Notebook Center:

Sebagai media publikasi secara audio visual dan interaktif agar dapat meningkatkan daya tarik konsumen untuk membeli produk-produk yang ditawarkan oleh FASTA Notebook Center.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penyusunan tugas akhir dan perancangan Aplikasi ini antara lain adalah:

1. Membantu dan memberi kemudahan bagi FASTA Notebook Center dalam mempublikasikan produk-produknya.
2. Sosialisasi teknologi, khususnya teknologi informasi berbasis multimedia.
3. Sebagai referensi penelitian yang akan datang berkenaan dengan masalah yang berkaitan dengan FASTA Notebook Center.

F. Metode Pengumpulan Data

Penyusunan laporan tugas akhir ini tentunya perlu data-data yang nantinya dapat mendukung dalam penyusunan laporan. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penyusunan laporan ini yaitu:

1. Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukannya jawab langsung dengan bagian yang terkait dengan penelitian tugas akhir.

3. Metode Studi Pustaka

Yaitu melakukan studi ke perpustakaan untuk mengumpulkan data dari sumber-sumber yang berupa buku atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

4. Metode Dokumentasi

Yaitu menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, dan lain-lain. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar. Dokumen yang dipilih harus memiliki kredibilitas yang tinggi.

G. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami, maka dalam penulisan laporan ini di bagi ke dalam lima bab yang tiap-tiap babnya akan di uraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis akan menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia serta pemaparan tentang software yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini memberikan penjelasan tentang data-data yang terkumpul dari obyek penelitian. Data-data yang disajikan berupa sejarah berdirinya perusahaan, visi dan misi, nilai-nilai dasar FASTA, ciri-ciri anggota FASTA, dan janji kerja FASTA.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini diuraikan tentang pembahasan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu mengenai merancang konsep, merancang isi, menganalisa sistem, memproduksi sistem dan penggunaan sistem. Dimana software-software yang akan digunakan adalah: Macromedia Flash, Adobe Photoshop CS2, Adobe Audition 1.5 dan SwishMax.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan aplikasi ini, serta saran-saran yang berguna baik bagi penulis dan pembaca laporan ini.

H. Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan

Bulan Kegiatan	September 2008				Oktober 2008				November 2008			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan	■											
Survey		■	■									
Pengambilan Data			■									
Perencanaan			■	■								
Pembuatan aplikasi							■	■	■	■	■	
Uji Coba Aplikasi										■	■	■
Penyusunan Laporan										■	■	■