

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Kebutuhan informasi di rasa penting bagi semua kalangan. Informasi dapat diperoleh dari berbagai sumber, salah satunya adalah informasi yang di peroleh melalui internet. Interconnected network atau yang lebih populer dengan sebutan internet adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer- komputer dan jaringan-jaringan di seluruh dunia . Secara harfiah, internet adalah rangkaian komputer yang terhubung ke beberapa jaringan lain. Ketika komputer terhubung secara global dengan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket data, maka rangkaian jaringan komputer yang besar ini dapat dinamakan internet.

Akses internet dapat dilakukan dimana pun dan kapanpun sehingga banyak sekali media yang memberikan jasa pelayanan internet, salah satunya adalah warung internet. Teknologi warung internet harus diakui merupakan teknologi andalan dalam memberikan alternatif akses internet yang murah bagi banyak orang serta bentuk fisik bangunan juga mempengaruhi yang dulu hanya beberapa komputer sekarang sudah lebih dari lima puluh komputer sehingga membutuhkan bangunan yang lebih besar mengakibatkan persaingan bisnis internet semakin bersaing.

Melihat dari permasalahan tersebut kelompok kami mengambil tema “APLIKASI MULTIMEDIA INFORMASI SLB YAPENAS YOGYAKARTA” agar para pencari informasi di SLB YAPENAS menjadi mudah dalam mencari informasi di SLB YAPENAS.

Mengacu pada permasalahan di atas kami mengambil tempat di SLB YAPENAS selain mempunyai letak yang setrategis dan merupakan SI B yang sering di gunakan untuk penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pembuatan aplikasi multimedia informasi SLB YAPENAS Yogyakarta.
2. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi berbasis komputer yang pembaharuan informasinya dapat dilakukan dengan mudah?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang di bahas untuk membatasi meluasnya ruang lingkup pembahasan adalah :

1. Pembuatan sebuah aplikasi multimedia berupa profil dan informasi.
2. Atribut-atribut penelitian yang meliputi sejarah, visi misi, fasilitas, serta struktur organisasi.
3. Perangkat lunak yang dipakai meliputi :

Macromedia Director 2004, Adobe Photoshop CS 2, Adobe Audition 2.0, Adobe Premiere.

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu prasyarat kelulusan D3 Manajemen Informatika pada sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Menghasilkan sebuah aplikasi multimedia yang bermanfaat bagi pemilik dan peneliti dalam mengambil informasi.
3. Mengetahui berapa jauh teknologi multimedia berpengaruh dan berdampak terhadap penerapan teknologi sebagai sarana informasi.
4. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang obyek dan permasalahan dari penelitian.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sebagai media promosi dan memperkenalkan bahwa STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai institusi pendidikan yang mampu mencetak profesional-profesional muda khususnya di bidang multimedia.
2. Manfaat bagi pengelola SLB Yapenas dengan adanya aplikasi multimedia informasi dapat dijadikan fasilitas serta kemudahan dalam proses pencarian informasi serta media promosi
3. Manfaat bagi penyusun dapat menerapkan ilmu dan teori-teori yang diperoleh selama dalam mengikuti perkuliahan ke dalam aplikasi nyata

secara praktik, guna membantu mendukung kemampuan dan kualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh dalam kehidupan nyata.

1.6 Metode pengumpulan data

Dalam pengumpulan data, penulis selaku peneliti menggunakan beberapa metode :

a. Metode Observasi

Yaitu pengamatan secara langsung ditempat penelitian terhadap obyek yang akan di jadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan tugas akhir.

b. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara bertatap muka serta tanya jawab antara narasumber yaitu pemilik warnet dengan pewawancara yaitu penulis.

c. Dokumentasi

Melakukan pengambilan gambar-gambar dan pemotretan pada obyek penelitian yang akan di jadikan bahan dokumentasi.

d. Metode pustaka

Menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai bahan pembanding.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian disusun dengan sistematika dalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang diadakan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat, mulai dari perencanaan konsep-konsep, komponen-komponen, langkah-langkah dasar, teknik penyajian multimedia serta pengenalan *hardware* dan *software* yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir.

BAB III Tinjauan Umum

Bab ini akan membahas mengenai gambaran umum SLB Yapenas, meliputi sejarah singkat berdirinya SLB Yapenas, visi misi, fasilitas serta struktur organisasi.

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini menjabarkan serta memaparkan hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan aplikasi multimedia dari penyusunan format aplikasi sampai penyelesaian akhir aplikasi.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan Tugas Akhir serta beberapa saran-saran yang membangun dari semua pihak.

1.8 Jadwal Kegiatan

Dalam pembuatan Tugas Akhir yang berjudul “Aplikasi Multimedia Informasi Slb Yapenas Yogyakarta” diperlukan waktu tiga bulan. ini bisa dilihat pada table 1.1

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan

No	TAHAP	DESEMBER 2009				JANUARI 2010				FEBRUARI 2010			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Survei objek												
2	Persiapan observasi												
3	Pelaksanaan observasi												
4	Desain multimedia												
5	Pembuatan aplikasi dan implimentasi												
6	Penyusunan laporan												