

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi di era modern ini semakin pesat. Perkembangan tersebut dapat membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan oleh manusia itu sendiri, untuk membantu meringankan aktivitas dalam rutinitas kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi oleh manusia tentu saja diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi sebagai pengguna (*user*). Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah, terciptanya kemajuan suatu teknologi informasi dalam bidang ilmu pengetahuan umum yang berdaya guna dan tepat guna, serta kualitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan fakta berupa berita atau informasi yang ada.

Hal ini ditunjukkan oleh media-media elektronik yang serba digital. Sektor informasi memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Informasi merupakan suatu pengetahuan yang harus diketahui oleh masyarakat umum, guna menambah dan memperluas wawasan pengetahuan.

Salah satunya, teknologi informasi berbasis pada komputer. Yang cenderung lebih bisa diterima oleh masyarakat. Multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk dari teknologi informasi tersebut yang

menggabungkan gambar, tulisan, suara, animasi, dan video menjadi sebuah sistem informasi yang berguna bagi masyarakat. Sehingga, penerima informasi merasa puas karena mendapat informasi yang akurat dan menarik. Dan bila itu semua terlaksana dengan baik, maka sebuah instansi apapun akan memiliki “brand image” yang baik dimata masyarakat umum.

Dalam hal ini SUMBER ALAM KECEMOET sebagai salah satu Kerajinan Batu Alam dari Gunungkidul yang berada di Yogyakarta dan ingin meningkatkan citra baik yang telah mereka miliki. Jalan untuk mencapai hal tersebut adalah dengan menggunakan media informasi yang bisa diakses oleh masyarakat seperti radio dan sebagainya. Namun, SUMBER ALAM KECEMOET belum memiliki media yang bisa digunakan sebagai media presentasi dan promosi yang menarik untuk menjangkau media tersebut.

Media yang mampu mewujudkan hal tersebut adalah media yang dikemas dalam sebuah Multimedia Interaktif. Karena, media ini mempunyai kelebihan untuk menyimpan data yang relatif lebih banyak dibanding media yang lain. Disamping itu, keberadaan dari Multimedia Interaktif juga sangat diperlukan untuk memberikan informasi yang kompleks dalam mendukung presentasi serta menjalin kerjasama dengan pihak lain.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, di rumuskan beberapa permasalahan yang berhubungan dengan pembuatan multimedia interaktif SUMBER ALAM KECEMOET adalah :

Bagaimana menampilkan informasi tentang SUMBER ALAM KECEMOET secara menarik, interaktif dan lengkap. yang menyuguhkan gambaran kondisi nyata dari SUMBER ALAM KECEMOET itu sendiri. Untuk hal tersebut perlu adanya multimedia interaktif yang diharuskan membawa ketertarikan masyarakat pada SUMBER ALAM KECEMOET.

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari media interaktif berbasis multimedia agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Penyediaan fitur antara lain link menu, link informasi (sejarah, profil, dan visimisi) dan fasilitas galeri (gambar) & video.
2. Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition, Shotink Glanda, Adobe Flash dan Macromedia Director MX
3. Aplikasi yang digunakan hanya berjalan pada sistem operasi *windows*.
4. Pengenalan tentang SUMBER ALAM KECEMOET.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan secara umum terbagi menjadi dua yaitu :

- a. Sebagai syarat kelulusan program Sarjana serta untuk memperoleh gelar Sarjana (S.kom) di Sekolah Tinggi Manajemen

Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

- b. Menghasilkan sebuah aplikasi multimedia menjadi media informasi yang menarik dan dapat dimengerti oleh masyarakat sekitar yang semula hanya berupa papan nama dan kartu nama sekarang digantikan menjadi aplikasi multimedia.

### 1.5. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan tugas skripsi ini. karena tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan skripsi ini akan mengalami hambatan, karena data merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting. Untuk mendapatkan data tersebut melakukan beberapa tahapan penelitian, metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian adalah:

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung maupun pengamatan secara tidak langsung terhadap obyek yang sedang diteliti.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait di SUMBER ALAM KECEMOET tersebut yang menangani secara langsung

data-data perpustakaan yang ada untuk mendapat informasi tentang data perpustakaan.

### 3. Metode Kearsipan

Yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari lembaga dalam bentuk dokumen.

### 4. Metode Kepustakaan (*Library*)

Teknik pengumpulan data dengan cara membaca literature atau buku yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

### 5. Analisis dan Perancangan, menganalisis masalah dan membuat perancangan Media Interaktif pada SUMBER ALAM KECEMOET.

### 6. Pembuatan Media Interaktif pada SUMBER ALAM KECEMOET , mengimplementasikan hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

### 7. Pengujian, melakukan pengujian terhadap Media Interaktif pada SUMBER ALAM KECEMOET yang dibuat disesuaikan dengan perancangan awal.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan, dan jadwal kegiatan

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan tentang landasan teori yang digunakan dalam penulisan tugas akhir dan pembuatan multimedia interaktif. Untuk membuat media tersebut penyusun menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop CS3 untuk perancangan desain grafisnya, animasi dan aplikasi interaktifnya menggunakan Macromedia Director Mx 2004, Macromedia Flash Mx, Sothink Glanda, serta untuk video dan suara menggunakan Adobe Audition 1.5 dan Ulead Studio 10.

## **BAB III : ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM**

Berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, analisa kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan sistem yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja sistem.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang pembuatan animasi, teknik dasar, dan hasil aplikasi pembuatan animasi.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.