

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Multimedia merupakan pemanfaatan dari penggabungan antara gambar, suara, animasi serta video menggunakan komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan dalam bentuk interaktif yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Bila dibandingkan dengan informasi dalam bentuk teks (huruf dan angka) yang umumnya terdapat pada media cetak, tentu informasi dalam bentuk multimedia yang dapat lebih mudah diterima.

Dewasa ini, fungsi multimedia dilibatkan untuk banyak bidang kegiatan. Tidak hanya dunia hiburan, tetapi juga bidang iklan, presentasi, bisnis online, permainan komputer, komunikasi hingga proses belajar mengajar. Dengan tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, multimedia dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan sesuatu.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sebuah pembelajaran, pembelajaran bisa berlangsung dengan baik jika disertai dengan media yang sesuai dengan pembelajaran pada saat itu. Media pembelajaran diciptakan untuk mempermudah pengguna memahami dan menguasai materi belajar. Saat ini media pembelajaran telah berkembang sedemikian rupa, apalagi dengan lahirnya teknologi komputer dan internet

yang mampu memberikan sesuatu yang abstrak menjadi lebih nyata dan terasa.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan sarana pembelajaran yang berisi materi dan metode yang dirancang secara sistematis dan menarik. Multimedia interaktif sebagai bagian dari teknologi informasi mampu mendukung dalam kemudahan sebuah proses pembelajaran. multimedia interaktif dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah, singkat, dan menyenangkan.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mengenai pembuatan profil perusahaan ini diharapkan dapat membantu mempermudah pengguna, khususnya pada tingkat pemula agar dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan sebuah karya berbasis multimedia interaktif berupa profil perusahaan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul skripsi yang telah dibuat dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana media pembelajaran yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi multimedia dapat membantu proses transformasi pengetahuan.

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah diperlukan untuk membatasi penulis dalam membahas pembuatan aplikasi ini. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini

penulis membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup kecil, yaitu:

1. Perancangan dan pembuatan antarmuka memanfaatkan software Macromedia Flash dan SwishMax.
2. Memanfaatkan software CamStudio untuk membuat video tutorial pembelajaran.
3. Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi multimedia pembelajaran mandiri yang ditampilkan secara interaktif dan dapat digunakan tanpa harus menghadirkan pengajar.
4. Aplikasi berisi pembelajaran mengenai profil perusahaan dan tutorial pembuatan profil perusahaan untuk pemula berbasis multimedia interaktif dengan memanfaatkan software Macromedia Flash.
5. Media penyimpanan aplikasi ini adalah dengan menggunakan mediaCD.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memenuhi syarat kelulusan jenjang strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat sebuah aplikasi berbasis multimedia interaktif mengenai pembelajaran pembuatan profil perusahaan yang dapat membantu proses belajar menjadi lebih mudah, singkat, dan menyenangkan

3. Untuk menerapkan disiplin ilmu dan pengetahuan baik teori maupun praktikum yang didapatkan penulis selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata.

## **E. Metode Pengumpulan Data**

### **1. Study Literatur**

Metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet, dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan objek penelitian

### **2. Kepustakaan (Library)**

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

## **F. Sistematika Penulisan**

Tahap-tahap yang akan penulis lakukan dalam penyusunan laporan ini adalah:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan laporan ini.

### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul yang akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan rancangan terhadap penelitian yang dilakukan.

### BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah sistem selesai dianalisa dan didesain secara rinci selanjutnya diimplementasikan dan dites.

### BAB V : PENUTUP

Bagian terakhir laporan yang berisikan tentang kesimpulan dan saran

### DAFTAR PUSTAKA.

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literatur yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.