

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, semakin marak dan berkembang pesat, sehingga banyak membantu masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah di hasilkan oleh teknologi tersebut. Sebagai konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang tunggal adalah kemajuan suatu bidang usaha yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna, berdampingan bersama aktifitas sumber daya pengolah dan kelengkapan infrastruktur penunjangnya.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah bidang komputer, khususnya bidang multimedia yang sangat berperan dalam penyampaian berita atau informasi. Komputer multimedia dapat di pakai dalam berbagai bentuk kehidupan di antaranya untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar yang berbentuk interaktif.

Kerajinan Tenun Songket Melati merupakan salah satu kerajinan dari kebudayaan Kabupaten Sambas. Untuk mengetahui informasi Kerajinan Tenun Songket Melati ini melakukan berbagai kegiatan-kegiatan promosi melalui berbagai pameran, surat kabar, dan brosur. Sebagai generasi muda penerus bangsa kita harus berfikir bagaimana caranya agar kita bisa memberikan kemudahan bagi orang lain yang ingin maju dalam memiliki keterampilan. Apalagi sekarang banyak Negara-

negara luar yang mengakui kebudayaan daerah Indonesia sebagai kebudayaan mereka, seperti reog ponorogo, batik, lagu daerah dan lain-lain. Jadi kita sebagai warga Indonesia wajib melestarikan kebudayaan kita sendiri. Fenomena di atas merupakan salah satu permasalahan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia saat ini.

Dengan dasar tersebut maka penulis mencoba memberikan solusi dengan membuat layanan informasi dengan cara melihat tampilan melalui gambar, teks, dengan gabungan animasi, sound yang dapat menarik perhatian dan memudahkan konsumen atau pelanggan sebagai penerima informasi dan promosi.

Untuk itu dalam skripsi ini, penulis mengambil judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MULTIMEDIA PADA KERAJINAN TENUN SONGKET MELATI SEBAGAI SARANA PROMOSI KEBUDAYAAN KABUPATEN SAMBAS”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi multimedia yang berkualitas dengan penyajian interaktif.
2. Bagaimana menerapkan suatu metode penyedia informasi yang sifatnya membangun dan dapat memberi manfaat. Untuk itu solusi tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi multimedia yang disajikan dalam bentuk CD interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi mengenai kerajinan tenun songket melati, penulis membatasi masalah pada penyampaian informasi secara umum, tetapi menonjolkan kerajinan tenun songket melati secara khusus, yaitu meliputi informasi tentang ruang lingkup kerajinan tenun songket melati. Untuk mempromosikan agar metode pembelajaran yang dipakai tepat sasaran dalam pelaksanaannya pembuatan aplikasi ini lebih di fokuskan ruang lingkungnya pada :

1. Persiapan untuk membuat gambaran secara visual dan audio tentang bentuk dan macam-macam objek multimedia dalam bentuk CD interaktif.
2. Sekilas mengenai kegiatan pengimplementasiannya.
3. Software yang digunakan:
 - a. Macromedia Director MX
 - b. Adobe Photoshop
 - c. Adobe Audition 2.0
 - d. Swish Max

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian Skripsi ini adalah untuk menunjang ilmu yang telah di berikan oleh Lembaga “STMIK AMIKOM” Yogyakarta. Disamping itu juga dapat memberikan gambaran kerja menjadi input atau masukan bagi penulis.

Adapun tujuan yang ingin di capai oleh penulis dalam pembuatan Skripsi ini adalah:

A. Tujuan Secara Khusus

Skripsi ini di buat untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan S1 Program Studi Sistem Informasi, pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

B. Tujuan Secara Umum

- a. Membuat suatu aplikasi multimedia yang bisa mendukung Kerajinan Tenun Songket Melati sebagai fasilitas penyampaian informasi.
- b. Untuk menerapkan, mengembangkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi multimedia, khususnya bagi penulis sendiri, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam dunia teknologi informasi menggunakan aplikasi multimedia.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Karena tanpa kelengkapan data dilapangan suatu laporan skripsi akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penyusunan laporan yang paling penting. Untuk mendapatkan tersebut, penulis melakukan tahapan penelitian di antaranya:

- a. Observasi

Adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap obyek penelitian sehingga mendapatkan data yang relevan dan tidak diragukan kebenarannya.

b. **Kepustakaan**

Metode yang dilakukan dengan menggunakan buku-buku perpustakaan yang meliputi literatur, catatan dan bacaan lain yang menunjang penulisan.

c. **Metode Wawancara**

Penulis mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak terkait di tempat Kerajinan Tenun Songket Melati.

1.6 Sistematis Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam lima bab, pada tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

a. **Bab I Pendahuluan**

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak telalu menyimpang dari pokok bahasan, maksud dan tujuan serta metode pengumpulan data.

b. **Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini yang akan dibahas mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal penyusunan dan pembuatan aplikasi multimedia yang akan dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar sistem, dasar

informasi dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia, dan sistem perangkat lunak/software yang digunakan. Software yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini diantaranya adalah Macromedia Director MX, Adobe Photoshop CS2, dan Adobe Audition 2.0, swish max.

c. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini akan diuraikan tentang, Tinjauan Umum, gambaran umum objek penelitian, misalnya, struktur organisasi, atau gambaran umum produk, serta analisis data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

d. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini akan diuraikan tentang memproduksi sistem, menguji sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

e. Bab V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan juga saran bagi penyusun yang isinya lebih membangun.

f. Daftar Pustaka

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