

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik. Salah satu yang berkembang cukup pesat adalah dalam bidang teknologi informasi khususnya teknologi berbasis multimedia yang mempunyai peranan penting dalam proses penyaluran informasi.

Pada saat ini masyarakat mempunyai kecenderungan untuk memperoleh informasi secara cepat dan tepat. Penerapan teknologi yang unggul akan menciptakan konsekuensi yang logis yaitu kerapnya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat guna untuk berdampingan bersama kualitas sumberdaya pengolah dan kelengkapan infrastruktur penunjang.

Salah satu kemajuan teknologi informasi pada saat ini adalah dibidang aplikasi multimedia, karena multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih indah dan hidup. Multimedia memiliki banyak kelebihan, diantaranya adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Compuere Technology Research (CTR)*. Menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang

dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Untuk itu multimedia sangat efektif menjadi media informasi yang ampuh.

Pada penerapan teknologi multimedia dapat diaplikasikan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan yang berbeda beda. Sebagian perusahaan yang besar atau menengah sekarang ini banyak yang menerapkan jalur informasi melalui teknologi berbasis multimedia. Dalam mengembangkan dan meningkatkan LPM Magistra Yogyakarta dibutuhkan suatu media yang mana media tersebut harus memadai dan handal, dalam hal ini aplikasi multimedia sangat efektif dan efisien. Untuk melengkapi media yang ada dalam penyampaian informasi saat ini penulis bermaksud untuk membuat media informasi berbasis multimedia dalam bentuk *company profile* LPM Magistra Yogyakarta. Hal tersebut menggugah penulis untuk membangkitkan kembali minat masyarakat untuk lebih mengenal tentang LPM Magistra melalui media informasi berbasis multimedia, oleh karena itu penulis mengambil judul : **“ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA LPM MAGISTRA”**.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara membuat media informasi mengenai LPM Magistra agar lebih dikenal oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar tampak lebih menarik dan dapat diterima dengan baik dan jelas bagi masyarakat umumnya.

1.3. BATASAN MASALAH

Dari rumusan masalah yang ada agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk menyampaikan informasi mengenai LPM Magistra.

Tampilan yang menarik sangat dibutuhkan dalam penyajian informasi, untuk itu dibutuhkan software-software pengolah gambar, teks, suara dan animasi. Software-software yang penulis gunakan adalah Macromedia Director MX sebagai software utama dan beberapa software pendukung seperti Swish MAX, Cool Edit pro, Adobe Photoshop 7.0, dan software pendukung lainnya.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan diadakan penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi multimedia untuk menyajikan informasi mengenai LPM Magistra.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama dalam mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.
4. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang obyek permasalahan dari penelitian.

5. Sebagai bahan untuk menyusun tugas skripsi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian adalah :

1.5.1. Metode Observasi

Data-data diperoleh melalui pengamatan secara langsung pada lokasi dilingkungan LPM Magistra.

1.5.2. Metode Wawancara

Data diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan serta penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak LPM Magistra.

1.5.3. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

1.5.4. Metode Dokumentasi

Dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi atau lembaga yang terkait serta pada media massa dan internet.

1.6. SISTIMATIKA LAPORAN PENELITIAN

Agar memudahkan dalam penyusunan skripsi, skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam enam (6) Bab. Penyusun menjabarkan dan menguraikan, masing-masing Bab akan mencakup masalah-masalah yang akan dibahas, sebagai berikut :

Bab I. Pendahuluan

Bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan diadakan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika laporan penelitian.

Bab II Dasar teori

Pada bab ini membahas tentang sistem secara umum yang meliputi pengertian multimedia, elemen-elemen multimedia, konsep penyusunan naskah dan sistem perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

Bab III Tinjauan Umum

Diuraikan dan dijelaskan tentang gambaran umum dari LPM Magistra Yogyakarta.

Bab IV Analisis Sistem Multimedia

Menguraikan analisis sistem multimedia yang akan dikembangkan dengan menggunakan metode analisis biaya-manfaat, analisis aspek bisnis dan kebutuhan sistem.

Bab V Perancangan dan Implementasi Sistem Multimedia

Membahas tentang merancang konsep aplikasi multimedia yang meliputi teknik penyajian dan fungsi efektif multimedia dalam merancang konsep aplikasi multimedia dan alat bantu untuk merancang aliran aplikasi multimedia. Kegiatan implementasi dan tindak lanjut implementasi. Kegiatan implementasi terdiri dari: Memproduksi, Mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.

Bab VI Penutup

Meliputi tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan pembuatan Skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN