

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini turut membantu manusia dalam memasuki abad milenium dengan berbagai macam bidang teknologi. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dengan tepat guna yang sesuai dengan kebutuhannya. Kemajuan teknologi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan berkembang dengan sangat pesatnya, sehingga memberikan dampak yang sangat besar pula bagi pembangunan berbagai fasilitas serta kemudahan-kemudahan yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan dan memberikan solusi pada berbagai dinamika sosial yang berkembang di masyarakat.

Perkembangan dunia komputer beberapa tahun terakhir maju dengan pesat baik pada perangkat keras maupun pada perangkat lunak komputer. Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi, dituntut adanya peran serta komputer dalam kemajuan teknologi tersebut, khususnya di dalam menyajikan suatu informasi, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi multimedia

yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video, yang mudah dicerna oleh para penggunanya. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara cepat, tepat dan menarik. Sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkannya. *Multimedia* berasal dari kata *Multi* yang berarti banyak, dan *Media* yang berarti sarana atau piranti untuk berkomunikasi. Jadi *Multimedia* adalah sarana atau piranti komunikasi yang menggunakan lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan suatu informasi.

Multimedia dapat berperan dibidang informasi pemasaran, periklanan, dunia *entertainment*, pariwisata dan kebudayaan. Saat ini khususnya Pemerintah Indonesia, sedang gencar-gencarnya menumbuhkan minat/budaya membaca pada masyarakat karena melalui membaca wawasan dan cakrawala berpikir seseorang akan terbuka mengenai berbagai bidang kehidupan, baik mengenai ilmu pengetahuan (*knowledge*), maupun pengetahuan teknis (*technical know how*) yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan kita sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat menuntut ilmu sepanjang hayat (*long life education*) yang seyogyanya berjalan terus menerus sepanjang kehidupan melalui media apapun dan bidang kehidupan manapun. Oleh sebab itu, upaya Pemerintah dalam menumbuhkan minat/budaya membaca ini seharusnya menjadi tanggung jawab semua pihak.

Begitu pula dengan perkembangan sarana pendukung program membaca di Indonesia, seperti rumah baca yang diperuntukkan sebagai tempat penyedia

fasilitas peminjaman buku dan tempat belajar bagi masyarakat, juga diperlukan sebuah promosi atau pengenalan tentang institusi tersebut yang kurang lebihnya berisi fasilitas dan pelayanan, visi dan misi, sasaran dan target pembaca, dan lain sebagainya. Dalam laporan ini penulis, bermaksud mengupas keberadaan sebuah Rumah Baca yang terletak di Mojosongo, Boyolali, Jawa Tengah yang bernama MANCA Mojosongo, dan menyajikan suatu sistem informasi melalui kios informasi.

Dari uraian diatas penulis memberi judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA YANG DINAMIS SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA RUMAH BACA MANCA MOJOSONGO, BOYOLALI”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka akan muncul permasalahan yang sedang terjadi di Rumah Baca MANCA Mojosongo. Rumusan masalah yang muncul pada Rumah baca Manca Mojosongo sesuai dengan judul yang diajukan penyusun adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat suatu aplikasi Multimedia untuk membantu mendapatkan donator untuk memenuhi kebutuhan buku di Rumah Baca MANCA Mojosongo, Boyolali.
2. Bagaimana merancang suatu informasi yang lebih interaktif dan menarik dengan kemampuan teknologi komputer sebagai media sosialisasi dalam upaya menumbuhkan budaya senang membaca sejak dini kepada

masyarakat, terutama dikalangan remaja dalam skala local daerah atau wilayah Mojosongo, Boyolali.

1.3. Batasan Masalah

Dilihat dari ruang lingkupnya, Multimedia mempunyai pengertian yang sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda. Agar dalam penyusunan Skripsi ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka di dalam penyusunan Skripsi ini, penyusun membatasi pada bidang informasi “Rumah baca MANCA Mojosongo, Boyolali dan batasan yang diambil adalah sejarah, fasilitas, pelayanan visi dan misi, sasaran dan target pembaca.

Dalam pembuatan informasi aplikasi multimedia “Rumah Baca MANCA Mojosongo, Boyolali” ini pembuatannya dibatasi pada *software-software* pembangun multimedia antara lain *software* pengolah gambar (Adobe photoshop 7.0), *software* pembuat multimedia interaktif (Macromedia Director MX), SWiSHmax dan Sothink Glanda sebagai *software* pembuatan animasi dan *software-software* lain yang mendukung.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia yang dikaitkan dengan dunia promosi.
3. Membantu pihak MANCA untuk mendapatkan donatur dengan cara membuat *company profile* yang nantinya akan diajukan bersama proposal ke percetakan untuk mendapatkan supply buku yang disisihkan dari setiap produksi.
4. Memberikan Informasi kepada masyarakat mengenai keberadaan suatu Rumah baca MANCA Mojosongo, Boyolali.
5. Menganalisa sistem yang digunakan untuk promosi pada Rumah baca MANCA Mojosongo, Boyolali.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Yaitu cara mendapatkan data dengan mengamati secara langsung ketempat objek penelitian oleh peneliti.

2. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada beberapa karyawan dan pihak-pihak yang terkait.

3. Metode Kearsipan

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

4. Metode Kepustakaan

Yaitu metode mencari literatur atau sumber yang dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam penyusunan skripsi ini.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dari penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

- **BAB II LANDASAN TEORI**

Menguraikan tentang sistem secara umum meliputi: pengertian multimedia, konsep dasar animasi, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, sistem penyajian multimedia, struktur sistem multimedia software yang digunakan

- **BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM**

Pada bab ini diuraikan dan dijelaskan mengenai gambaran umum dari Rumah Baca MANCA Mojosongo Boyolali. Serta Menguraikan tentang siklus hidup pengembangan aplikasi (sistem) multimedia, pendefinisian masalah multimedia, menganalisis sistem, melakukan studi kelayakan dan menganalisis kebutuhan sistem

- **BAB IV PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA**

Bab ini menguraikan proses pembuatan aplikasi dan memproduksi sistem

- **BAB V UJI PEMAKAIAN DAN MENGGUNAKAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan mengenai uji pemakaian, menggunakan sistem dan perawatan dalam membuat suatu software informasi

- **BAB VI PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis



1.7. Jadwal Penelitian

secara garis besar penyusunan Skripsi ini disusun secara sistematis dan berkesinambungan dalam tujuh tahap kerja. Adapun tahap kerja tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 1.1 Tabel Kegiatan

KEGIATAN	APRIL 2007				MEI 2007				JUNI 2007				JULI 2007			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Survey																
Persiapan dan Pengumpulan Data																
Analisis Sistem																
Perancangan dan desain aplikasi																
Pembuatan Aplikasi dan Testing																
Revisi dan Finishing																
Penyusunan Laporan																