

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang harus diimbangi dengan kemampuan beradaptasi terhadap Teknologi Informasi. Salah satunya di bidang Teknologi Informasi yang berkembang sangat pesat adalah teknologi yang berbasis multimedia.

Saat ini informasi yang disampaikan kadang-kadang masih bersifat manual, dalam arti kata penyediaan informasi yang disampaikan masih melibatkan manusia sebagai media penyampaian secara langsung. Jika ditinjau dari segi keefektifitasannya ada beberapa kelemahan dari informasi yang disampaikan secara manual diantaranya adalah Pertama faktor manusia itu sendiri. Sebagai manusia tentu saja tidak lepas dari kebutuhan-kebutuhan alamiah sehingga akan meninggalkan tugasnya sebagai informan. Kedua kurang efisiennya manusia didalam penyampaian informasi yang ingin disampaikan.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang

ada. Aplikasi *software* yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi *software* multimedia yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara, atau video, yang mudah dicerna oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara cepat, tepat dan menarik, sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkannya.

Kurang optimalnya media promosi dan informasi yang dimiliki **Rumah Sakit Medika Mulya Wonogiri** menjadi salah satu faktor kekurangan dalam memberikan informasi yang menggambarkan secara jelas tentang visi misi, tujuan, dan moto. Saat ini **Rumah Sakit Medika Mulya Wonogiri** mempunyai beberapa media promosi berupa brosur, spanduk, dan Informasi manual yang disampaikan dari mulut kemulut.

Dari kedua media presentasi tersebut memiliki kekurangan masing-masing diantaranya kurang ringkas, menarik, dan lengkap dalam penyampaian informasi kepada masyarakat. Dengan demikian **Rumah Sakit Medika Mulya Wonogiri** perlu memiliki media presentasi yang lebih mendukung, menarik, lengkap dan ringkas, sehingga dapat meningkatkan citra serta publikasi baik di tingkat lokal, nasional maupun global.

Dari uraian diatas maka guna mendukung penyusunan laporan skripsi sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penyediaan sebuah informasi harus benar-benar di perhatikan, karna kemudahan dalam

mendapatkan informasi dapat memberi citra yang baik pada sebuah lembaga. Maka judul dari skripsi ini adalah **“DESAIN APLIKASI COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA PADA RUMAH SAKIT MEDIKA MULYA WONOGIRI”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, bisa diambil rumusan masalah yaitu bagaimana membangun profil **RUMAH SAKIT MEDIKA MULYA WONOGIRI** dengan menggunakan media interaktif agar lebih mudah di mengerti dalam hal penjelasannya. Dengan bantuan software media interaktif ini dapat disajikan dengan bentuk berupa gambar, teks, suara, animasi, video.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan **COMPANY PROFILE** ini penulis memiliki beberapa batasan masalah, diantaranya :

1. Informasi yang disajikan berupa profile **RUMAH SAKIT MEDIKA MULYA WONOGIRI** yang telah digolongkan kedalam kategori tertentu teknik pengkategorianya dibagi menjadi :
 - a. Sejarah Rumah Sakit
 - b. Visi dan misi Rumah Sakit

- c. Tujuan Rumah Sakit
 - d. Moto Rumah Sakit
2. Software yang digunakan untuk aplikasi Company Profile ini adalah Swift 3D version 5, Adobe flash CS3 sebagai software utama dan didukung oleh Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 1,5.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat yang ingin dicapai oleh penulis dalam menyusun skripsi ini.

1.4.1 Tujuan

Berikut ini adalah beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dalam menyusun skripsi ini, diantaranya :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada **STMIK Amikom Yogyakarta** .
2. Memberikan alternatif media promosi **RUMAH SAKIT MEDIKA MULYA WONOGIRI** dengan menggunakan aplikasi multimedia.
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Perancangan Multimedia, dan Broadcasting TV.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah dapat dijadikan bahan referensi khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan Company Profile, sehingga memberikan wawasan yang luas dalam bidang multimedia.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode, diantaranya :

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu

dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan multimedia.

2. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan

3. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang multimedia.

1.5.2 Merancang Konsep

Merancang konsep ini merupakan suatu kegiatan analisa system dalam perancangan konsep suatu aplikasi yang akan dibuat.

1.5.3 Merancang Isi

Suatu pengembangan yang terlibat dalam rancangan isi dengan menyiapkan spesifikasi aplikasi yang rinci.

1.5.4 Implementasi Sistem

Implementasi system ini meliputi kegiatan perancangan sistem kedalam perangkat lunak Swift 3D dan Adobe flash CS3.

1.5.5 Uji Coba Sistem

Melakukan uji coba dari hasil implementasi sistem tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini disusun secara sistematis ke dalam lima bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia dan pengenalan software yang digunakan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis pengembangan system multimedia, penerapannya dalam system analisis dan perancangan system multimedia.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas proses imlementasi perancangan Profil **Rumah Sakit Medika Mulya Wonogiri** dan hasil pembahasan setelah pembuatan aplikasi tersebut.

5. BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan diuraikan dalam kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang di gunakan penyusun untuk menulis laporan baik berupa buku-buku, buku panduan, majalah dan internet.