

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan pesat pada saat ini turut membantu manusia terutama dibidang teknologi informasi. Perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa berubah ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi dapat menghasilkan ide-ide kreatif yang lebih baik. Dengan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia diharapkan bisa memberikan peranan penting dalam proses penyaluran informasi. Informasi disebarluaskan melalui banyak cara, salah satunya adalah aplikasi multimedia.

Multimedia merupakan kombinasi tiga elemen yaitu gambar, suara, dan teks. dengan memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan ketiga elemen tersebut. Menggabungkan link dan tool yang menghubungkan pengguna untuk menjelajahi jaringan informasi yang saling terhubung.

Pondok Pesantren As-Salafiyah adalah pondok pesantren yang dimiliki oleh person bukan berupa yayasan sebagaimana umumnya pondok pesantren lainnya yang bergerak dalam bidang pendidikan agama dan mampu mengajarkan ilmu-ilmu islam dengan baik. Namun selama ini masyarakat umum masih asing bahkan belum mengenal pesantren dengan baik pula mengenai tugas, metode pendidikan, struktur organisasi, dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pondok pesantren As-Salafiyah Yogyakarta. Salah satu cara penyampaian informasi kepada masyarakat umum selama ini melalui WEB dengan situs www.as-salafiyah.blogspot.com. Tetapi dengan adanya WEB dirasa masih perlu media informasi lain yang lebih efektif dan efisien, karena tidak semua orang bisa menggunakan WEB dan juga memerlukan biaya untuk ke Warnet. Untuk itu pondok pesantren As-Salafiyah Yogyakarta ingin meningkatkan mutu pelayanan kepada masyarakat umum dengan langkah

pendekatan yang lebih informatif yaitu dengan cara memperkenalkan kepada masyarakat umum tentang tugas, metode pendidikan, struktur organisasi, dan kegiatan-kegiatan yang ada pondok pesantren As-Salafiyah Yogyakarta melalui CD Interaktif yang diharapkan lebih efektif dan efisien.

Untuk itulah “**APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK Mendukung Publikasi Pondok Pesantren As-Salafiyah Yogyakarta**” dipilih sebagai judul Tugas Akhir dimana nantinya aplikasi ini diharapkan mampu menyajikan informasi yang jelas dan menarik.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menyampaikan informasi yang menjadi lebih efektif dan efisien, serta menarik minat publik mengenai pondok pesantren As-Salafiyah Yogyakarta melalui CD interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Dikarenakan informasi yang cakupannya luas maka untuk memberikan informasi kepada masyarakat umum mengenai profil dari Pondok Pesantren As-Salafiyah Yogyakarta, Aplikasi Multimedia disini hanya membatasi pada pengembangan informasi berbasis multimedia mengenai sejarah, Visi & Misi, Struktur organisasi, Metode Pendidikan, dan kegiatan-kegiatan dari Pondok Pesantren As-Salafiyah Yogyakarta.

Pada tahap pengolahan data dalam membangun Aplikasi Multimedia Interaktif ini dibutuhkan beberapa software, diantaranya : Macromedia Director MX 2004 sebagai software utama yang didukung software-software lain yaitu Adobe Photoshop CS, dan Adobe Audition 1,5.

1.4 Maksud Dan Tujuan

Maksud dan tujuan secara umum terbagi menjadi dua yaitu :

1. Internal

- a) Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

- b) Sebagai syarat kelulusan program Diploma III serta untuk memperoleh gelar Ahlimadya (Amd) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Teknik Informatika
- c) Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu objek Multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

2. Eksternal

- a) Memberikan informasi mengenai profil Pondok Pesantren As-Salafiyah kepada masyarakat luas.
- b) Membantu memudahkan dalam memperoleh informasi yang tidak hanya dari WEB saja tetapi dalam bentuk Cd Interaktive yang menyajikan animasi disertai teks, suara, gambar, maupun video.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh lebih akurat dan mampu menyajikan informasi dengan lengkap maka digunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Metode Wawancara (*Interview*)

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung terhadap bagian yang terkait dengan penelitian tugas akhir. Metode ini untuk mengumpulkan data tentang profil pemilik, latar belakang, visi dan misi, dan sejarah berdirinya Pesantren As-Salafiyah.

b. Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Metode ini untuk mengumpulkan data tentang system pendidikan dan struktur kepengurusan di Pesantren tersebut.

c. Metode Studi Pustaka

Yaitu menggunakan pustaka-pustaka yang ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan perbandingan. Metode ini untuk mengambil data tentang landasan teori yang digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam lima bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

2. Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, komponen-komponen multimedia, langkah-langkah mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia, teknik penyajian multimedia dan *hardware/software* yang diperlukan.

3. Bab III : Tinjauan Umum

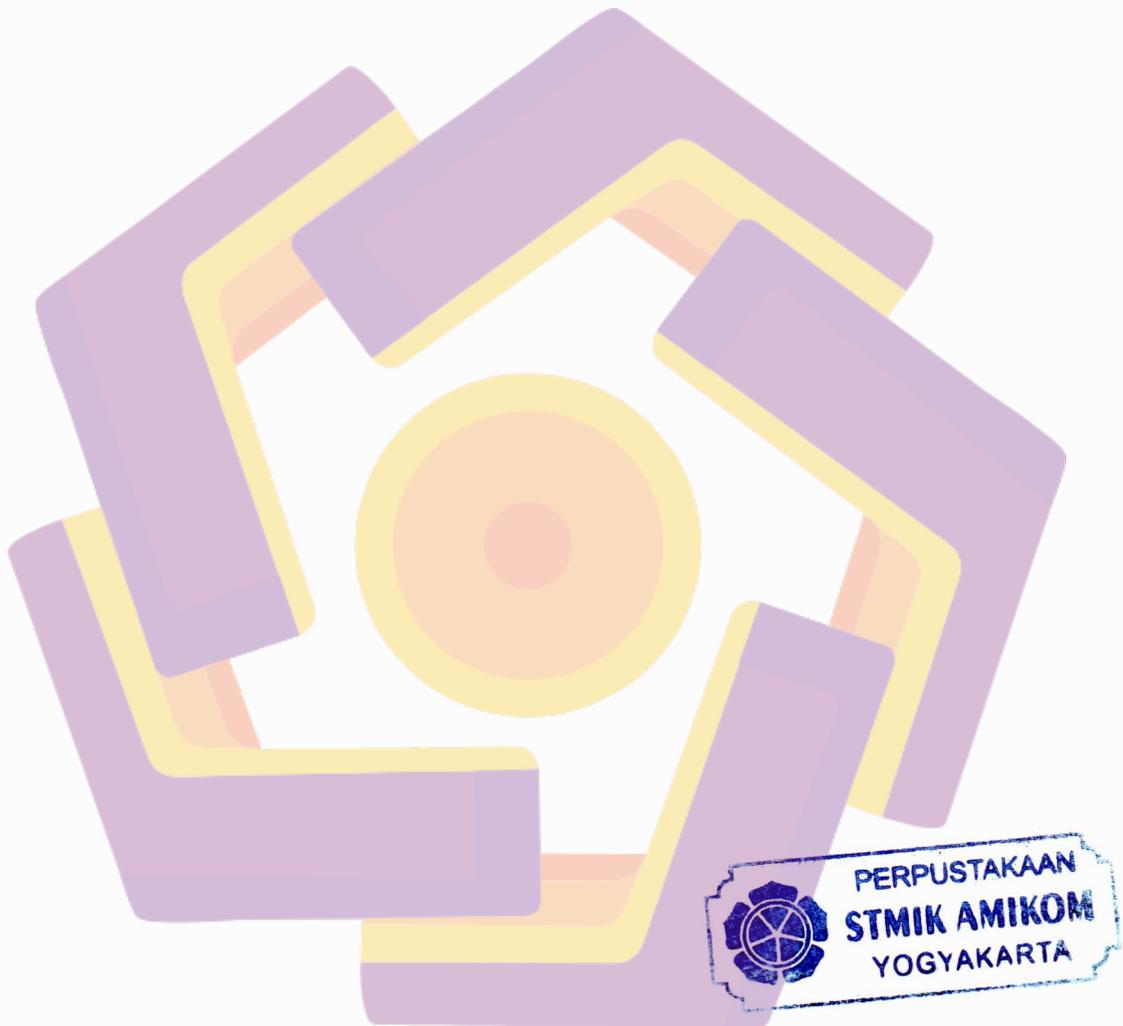
Pada bab ini memberikan penjelasan tentang data-data yang terkumpul pada objek penelitian di Pesantren As-Salafiyah dan analisis dari pemakaian aplikasi Multimedia Interaktif terhadap Pesantren As-Salafiyah.

4. Bab IV : Pembahasan

Pada bab ini diuraikan tentang pembahasan dari aplikasi yang telah dibuat yaitu mengenai merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem dan penggunaan sistem.

5. Bab V : Penutup

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis tugas akhir yang akan datang.



1.7 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

Bulan	November		Desember				Januari				Februari			
Kegiatan	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan														
Survei														
Pengambilan Data														
Perencanaan														
Pembuatan Aplikasi														
Uji Coba Aplikasi														
Penyusunan Laporan														