

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi berkembang dengan pesat dan semakin marak diseluruh dunia. Hal ini memaksa manusia untuk menikmati berbagai informasi yang dihasilkan oleh teknologi tersebut. Pada dasarnya manusia merupakan makhluk dinamis yang tidak akan pernah berhenti dari kegiatan mencari maupun menyebarkan informasi. Teknologi yang diciptakan untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh manusia salah satunya adalah teknologi informasi yang berbasis komputer. Komputer merupakan teknologi yang cenderung lebih mudah diterima oleh masyarakat intelektual maupun masyarakat umum.

Perkembangan teknologi khususnya penggunaan komputer tentu saja tidak dapat dihindarkan lagi, sehingga memaksa manusia untuk dapat mengoperasikannya dengan baik. Sehubungan dengan hal tersebut, dengan kehadiran komputer maka informasi bisa didapat atau disebarkan melalui banyak sumber yang salah satunya adalah Aplikasi Multimedia.

PT. Time Excelindo Isp merupakan perusahaan milik STMIK AMIKOM yang bergerak dalam bidang perdagangan hardware dan bandwith. PT. Time Excelindo Isp tersebut terletak di lingkungan STMIK Amikom yang berada di

daerah Ring Road Utara. Namun keberadaan PT. Time Excelindo Isp ini belum banyak diketahui masyarakat luas khususnya bagi masyarakat yang belum bersentuhan dengan teknologi komputer, hal ini dikarenakan keterbatasan media (sarana) yang digunakan dalam menyampaikan informasi. Meskipun sudah menggunakan komputerisasi namun dalam penyampaian informasi kepada masyarakat masih secara manual sehingga kurang efektif dan efisien dalam penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat luas tentang informasi yang menarik serta akurat.

Untuk itulah “ **Analisis dan Perancangan Aplikasi Kios Informasi berbasis Multimedia PT. Time Excelindo Isp**” dipilih sebagai Judul Skripsi dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menyajikan informasi yang jelas dan menarik.

1.2. Rumusan Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini menyebabkan sebuah media informasi berbasis multimedia lebih dibutuhkan. Agar dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana menganalisis dan merancang Sistem Informasi berbasis Multimedia? Sehingga mampu memberikan informasi tentang PT. Time Excelindo Isp pada konsumen dengan lebih menarik, efektif dan efisien.”

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai media informasi PT. Time Exelindo Isp.

Aplikasi multimedia yang dinamis tersebut dimana didalamnya berisi informasi tentang PT. Time Excelindo Isp, yang meliputi Jenis produk yang dipasarkan, Profile perusahaan dan fasilitas serta informasi lainnya yang terdapat pada PT. Time Excelindo Isp.

Software yang digunakan untuk aplikasi multimedia ini adalah Macromedia Direktor Mx sebagai software utama, Flash MX 2004, Photoshop CS, dan CorelDraw 12 sebagai software pendukung.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan Penelitian

Bagi penyusun, tujuan dasar penelitian skripsi ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta, serta untuk mengarah pada sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian skripsi ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh selama menjalani studi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan Program “Strata 1” serta untuk memperoleh gelar “Sarjana” dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
- c. Menambah pengetahuan dan pengalaman secara langsung dengan malalui perancangan suatu objek multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
- d. Menyebarkan informasi yang berkaitan dengan PT. Time Excelindo Isp .
- e. Memperkenalkan kepada masyarakat mengenai salah satu wujud penerapan teknologi informasi khususnya aplikasi multimedia.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

- a. Bagi Pihak PT. Time Excelindo Isp.

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan akan menjadi suatu alternative baru dalam melakukan penyampaian informasi mengenai PT. Time Excelindo Isp.

b. Bagi Pihak Penulis

Dengan penelitian ini diharapkan akan mampu memberikan wawasan yang lebih luas dari apa yang telah didapatkan dibangku kuliah.

c. Bagi Dunia Ilmu Pengetahuan

Diharapkan dapat digunakan sebagai sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia serta sebagai bahan referensi tambahan dalam menganalisa hal-hal yang berkaitan dengan PT. Time Excelindo Isp dimasa yang akan datang.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh lebih akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang PT. Time Excelindo Isp, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara sistematis. Metode ini digunakan untuk menarik kesimpulan dengan cara pengamatan langsung untuk disajikan dalam bentuk informasi

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi 2 arah secara langsung dengan pihak yang bersangkutan. Metode ini digunakan untuk melengkapi

data dan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pihak terkait.

3. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperjelas gambaran tentang objek yang diambil datanya.

4 Metode Studi Pustaka

metode pengumpulan data yang memacu pada sumber informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil. Metode ini digunakan untuk mengetahui lebih lanjut tentang sejarah PT. Time Excelindo Isp.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

Bab II Dasar Teori

Pada bab ini akan diuraikan mengenai konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia dan menjelaskan tentang software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini.

Bab III Tinjauan Umum

Menguraikan atau menjelaskan gambaran umum profil PT. Time Excelindo Isp dan segala sesuatu yang berhubungan dengan PT. Time Excelindo Isp.

Bab IV Analisis Sistem Multimedia

Didalam bab ini diuraikan mengenai pengembangan multimedia yang meliputi pendefinisian dan identifikasi masalah, menganalisis sistem, analisis kebutuhan sistem, melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

Bab V Perancangan dan Implementasi Multimedia

Pada bab ini akan diuraikan penjelasan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia.

Bab VI Penutup

Kesimpulan mengenai penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran penelitian yang akan datang.

1.7. Alat dan Bahan

1. Hardware seperti :

- AMD ATHL 64 3000/939
- MB RS 480/482
- RAM DDR 256MB/PC 4200 Visipro
- HD 40 GB Seagate
- Case Simbada 380 watt
- VGA 64 MB

- Monitor Flat LG 15”
- Keyboard & Mouse PS/2
- CDRW 52x32x Lite On
- Speaker Simbada CST 6700
- UPS Prolink pro 600 VA.

2. Software seperti:

Sistem Operasi Microsoft Windows XP , Macromedia Director MX, Flash MX 2004, Adobe Photoshop CS, dan CorelDraw 12.

1.8. Jadwal Penelitian

Sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka penulis menyusun jadwal penelitian dan penyusunan laporan sebagai berikut :

Kegiatan	September				Oktober				November			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan	■											
Pelaksanaan		■										
a. Pengamatan												
- Wawancara		■										
- Observasi		■										
- Dokumentasi		■										
- Studi Pustaka		■										
b. Aplikasi												
- Analisa			■									

