



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu dan teknologi di era modern ini semakin pesat perkembangan tersebut, dapat membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan mereka (manusia itu sendiri) untuk membantu meringankan aktivitas dalam rutinitas kehidupan sehari-hari. pemanfaatan teknologi oleh manusia tentu saja diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi sebagai pengguna (*user*). Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu teknologi informasi (berita) dalam bidang ilmu pengetahuan umum, yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna serta kualitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan fakta (berupa berita/ informasi) yang ada.

Pada saat ini sektor informasi memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Informasi merupakan suatu pengetahuan yang harus diketahui oleh masyarakat umum, guna menambah dan memperluas wawasan pengetahuan. sejalan dengan perkembangan teknologi, informasi sering memanfaatkan salah satu kecanggihan teknologi, yaitu teknologi komputer multimedia interaktif untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang menarik dan berguna bagi masyarakat umum.

Sebelum perkembangan komputer multimedia interaktif, kertas sangat memegang peranan penting dalam promosi diberbagai bidang maupun dalam

memberikan informasi ke masyarakat. Tetapi sejalan dengan perkembangan teknologi komputer multimedia interaktif, dapat diharapkan menyajikan suatu promosi dan informasi yang lebih efektif sehingga promosi dan informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, koran, majalah browser, dan lain-lain. tetapi juga dalam bentuk cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik (photo/gambar) dan diharapkan user lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang ditampilkan, karena mereka dimanjakan dengan kecanggihan teknologi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif sehingga informasi yang ditampilkan lebih menarik.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah membuat game dan membuat film-film animasi, seperti film-film kartun.

Dari uraian di atas maka penulis sepakat untuk memberi judul "*PROFIL ASRAMA AMUK HANTARUKUNG YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI*" dalam penyusunan skripsi.

Asrama Amuk Hantarukung Yogyakarta merupakan sekretariat KM –HSS Yogyakarta, sebuah wadah berkumpul dan berorganisasi Mahasiswa HSS, dan pusat informasi dan komunikasi intern dan ekstern Mahasiswa HSS Yogyakarta.

AMHSS KS AH Yogyakarta efektif berdiri pada 10 Januari 2004 di kotamadya Yogyakarta dan masih berkegiatan sampai saat ini.

AMHSS KS AH Yogyakarta menyadari akan pentingnya pengembangan skill & knowledge dari SDM bidang IT, sehingga AMHSS KS AH Yogyakarta selalu berusaha untuk tetap responsif dan inovatif terhadap perkembangan jaman yang sedemikian cepat, dan selalu berusaha melakukan riset-riset yang berkaitan dengan teknologi terbaru yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efisiensi, efektifitas, produktifitas dalam sebuah organisasi

1.2. RUMUSAN MASALAH

Dalam menghadapi laju pertumbuhan dan pembangunan suatu organisasi yang sudah sedemikian kompleksnya sejalan dengan peningkatan pesat di bidang teknologi komputer serta derasnya arus informasi dan komunikasi, maka dibutuhkan tersedianya suatu sistem informasi berbasis multimedia cd interaktif sebagai alternatif proses penyampaian informasi dan sebagai alat bantu promosi agar tercapainya visi dari AMHSS KS AH Yogyakarta (Asrama Mahasiswa Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan Amuk Hantarukung) tersebut. Sedangkan sistem informasi berbasis multimedia yang akan dirancang merupakan sebuah sistem baru dan pertama yang nantinya akan diimplementasikan oleh pihak AMHSS KS AH. Untuk dapat menyelesaikan masalah sesuai yang diharapkan, maka berikut penulis rumuskan masalah yang akan dipecahkan, yaitu:

“Bagaimana memanfaatkan sebuah sistem informasi berbasis multimedia sebagai alternatif media penyajian informasi dan promosi?”

1.3. BATASAN MASALAH

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit karena ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi dan penerapannya maka permasalahan dibatasi pada:

Profil dari AMHSS KS AH Yogyakarta (Asrama Mahasiswa Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan Amuk Hantarukung) yang didalamnya berisi tentang:

- Sejarah AMHSS KS AH Yogyakarta
- Organisasi
- KeAnggotaan

Informasi yang di sampaikan diantaranya:

- Aktifitas
- Fasilitas

Software yang digunakan:

- Macromedia Flash 8
- Swish Max
- Cool Edit Pro 2.0
- Adobe Photoshop Cs2
- Nero 7 Premium

1.4. MAKSUD DAN TUJUAN

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

Maksud :

- Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

Tujuan :

- Untuk membuat sistem informasi berbasis multimedia sebagai media informasi dan promosi pada AMHSS KS AH Yogyakarta.
- Untuk mengetahui bentuk penyajian suatu informasi alternatif bagi masyarakat umum sebagai media informasi dan promosi.

1.5. METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan tugas ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

- Interview

Yaitu metode Tanya-jawab kepada Ketua Asrama dan para pendiri dari AMHSS KS AH Yogyakarta itu sendiri, guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan.

- Kepustakaan

Yaitu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui Proposal yang berhubungan dengan pembuatan Skripsi ini.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Agar memudahkan penulisan Skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan Skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

- Bab II Dasar Teori

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi pengertian multimedia, objek-objek multimedia, konsep penyusunan naskah, Sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini. Gambaran umum AMHSS KS AH Yogyakarta, yang meliputi sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, tujuan AMHSS KS AH Yogyakarta.

- Bab III Analisis

Membahas tentang perancangan aplikasi multimedia meliputi pendefinisian masalah aplikasi multimedia, menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

- Bab IV Perancangan dan Implementasi Multimedia

Menguraikan tentang pembuatan animasi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan animasi.

- Bab V Implementasi Multimedia

Memproduksi system, mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.

- Bab VI Penutup

Meliputi tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan Skripsi ini.

- Daftar Pustaka

- Lampiran

