

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan akan teknologi informasi di zaman yang serba modern ini begitu cepat. Hal ini ditunjukkan oleh media-media elektronik yang serba digital. Sektor informasi saat ini memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Informasi juga merupakan suatu pengetahuan yang harus diketahui oleh masyarakat umum, guna menambah dan memperluas wawasan pengetahuan tentunya. Sejalan dengan perkembangan teknologi, informasi sering memanfaatkan salah satu kecanggihan teknologi, salah satunya 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 informasi yang lebih efektif sehingga promosi informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, koran, majalah, dan lain-lainnya. tetapi juga dalam bentuk cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik (photo/gambar) dan diharapkan manusia 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 untuk di lihat.

Perkembangan ilmu dan teknologi di era modern kini pun 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 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.

Dengan adanya kios informasi notebook yang berbasis multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu mempromosikan produk dan jasa yang di tawarkan oleh Jogja Notebook Centre dan dapat mencapai visi dan misi serta target pemasarannya. Disamping itu juga, keberadaan kios informasi ini sangat diperlukan untuk memberikan informasi yang kompleks dalam mendukung presentasi serta menjalin kerjasama dengan pihak lainnya.

1.2 RUMUSAN MASALAH.

Untuk tercapainya suatu visi dan misi pada Jogja Notebook Centre, maka pengimplementasian teknologi informasi sangat diperlukan untuk mendukung didalam informasi Jogja Notebook Centre. Berdasarkan latar

belakang masalah yang ada, maka ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu, bagaimana cara membuat suatu media informasi pada Jogja Notebook Centre dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar dapat menggambarkan produk dan jasa yang di tawarkan serta informasi tentang Jogja Notebook Centre itu sendiri.

Diharapkan dengan cara ini juga diharapkan dapat lebih efisien dalam penyampaian informasi tentang Jogja Notebook Centre.

1.3 BATASAN MASALAH

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas sekali, sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup kecil, yaitu sebatas penyajian informasi yang interaktif, berupa kios informasi. Untuk membuat media tersebut panyusun menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS, Cool Edit Pro 2.0.

1.4 MAKSUD DAN TUJUAN

Maksud dari penulisan ini adalah untuk menunjang penguasaan ilmu yang telah diberikan oleh Lembaga Pendidikan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Disamping itu juga dapat memberikan gambaran kerja dan menjadi masukan bagi penyusun.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penyusun. Dalam hal ini adalah sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta yang mempunyai maksud dan tujuan yang bersifat dari dalam, diantaranya sebagai berikut:

- a. Mengembangkan dan menerapkan semua yang telah didapat berupa ilmu dan pengetahuan baik teori maupun praktikum yang didapat selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang aplikasi multimedia sehingga diharapkan nantinya dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam bidang teknologi aplikasi multimedia sekaligus dapat membawa nama baik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Eksternal

Yang dimaksud dengan pengertian eksternal adalah bertujuan keluar bagi masyarakat, dunia pendidikan, media informasi untuk kalangan dunia usaha pada umumnya. Tentang dibuatnya bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

- a. Suatu alternatif bagi masyarakat dalam melihat dan mendapatkan informasi yang diinginkan secara ringkas, tepat dan akurat.
- b. Memberi alternatif kepada Jogja Notebook Centre sebagai salah satu media promosi. Multimedia merupakan salah satu cara untuk memberi informasi yang akurat, lengkap dan ringkas kepada calon pembeli atau pengguna jasa.

1.5 METODOLOGI PENELITIAN.

1.5.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk menyusun skripsi ini adalah:

- a. Metode observasi, yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini.
- b. Metode penelitian, yaitu metode pengumpulan data melalui tanya jawab lisan kepada pihak yang berkompeten dengan permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi.

1.5.2 Penelitian Studi Pustaka

Selain mengumpulkan data, dalam penyusunan skripsi ini juga melakukan penelitian literature yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas, sehingga dapat diperoleh landasan teori didalam menganalisa data yang ada.

1.5.3 Analisis Data

Data yang telah terkumpul dianalisis agar dapat digunakan dalam perancangan sistem informasi. Secara umum, analisis yang dilakukan antara lain meliputi bentuk, isi, tipe, ukuran, maupun sumber data.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN.

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk mengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah :

BAB I : Pendahuluan

Yaitu bab yang berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang akan di pakai sebagai acuan dalam penulisan.

BAB II : Dasar Teori

Pada bab ini menjelaskan pengertian dari konsep dasar, langkah dalam pengembangan sistem, struktur sistem, sistem penyajian, perangkat lunak yang di gunakan, dan spesifikasi komputer yang di gunakan.

BAB III : Tinjauan Umum Jogja Notebook Centre

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang gambaran umum tentang Jogja NoteBook Centre berupa sejarah, struktur organisasi, visi dan misi serta media promosi perusahaan.

BAB IV : Analisis Sistem Multimedia

Pada bab ini penulis membahas tentang analisis PIECES. (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services). dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah.

BAB V : Perancangan dan Implementasi Sistem Multimedia

Pada bab ini penulis membahas tentang desain sistem yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem dan implementasi sistem.

BAB VI : Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan juga saran bagi penyusun yang isinya lebih membangun.