

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan diberbagai bidang teknologi terutama kemajuan teknologi informasi dan komputer, mendorong munculnya berbagai revolusi dan inovasi baru dalam penyajian informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi. Kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang pesat ditunjukkan oleh media-media elektronik yang serba digital. Hal tersebut menjadikan teknologi informasi memegang peranan penting untuk mendukung perkembangan dan kemajuan sebuah instansi.

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 yang berbasis multimedia interaktif untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang menarik dan berguna bagi masyarakat umum. Informasi aplikasi multimedia ini juga harus memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Sebelum perkembangan komputer multimedia interaktif, kertas atau dokumen sangat memegang peranan penting dalam penyampaian informasi ke masyarakat. Sejalan dengan perkembangan teknologi komputer multimedia interaktif, diharapkan dapat menyajikan suatu informasi yang lebih efektif dan dinamis sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, koran, majalah browser, dan lain-lain. tetapi juga dalam bentuk tampilan multimedia yang berupa cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik 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.

Perancangan aplikasi multimedia pada perusahaan memerlukan perancangan dan analisis yang tepat, artinya jangan sampai hasil yang didapatkan dari penerapan aplikasi multimedia tersebut ternyata tidak membawakan hasil yang maksimal, sehingga tujuan untuk meningkatkan keunggulan bersaing perusahaan tidak tercapai. Investasi dibidang multimedia tidaklah sedikit, sistem multimedia membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi dan sumber daya manusia yang mengerti dibidangnya.

Sebagai instansi pemerintah yang menjadi Lembaga penyiaran publik, TVRI Jogja membutuhkan media untuk presentasi, seminar dan publikasi kepada masyarakat dan instansi terkait dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai kinerja dan keberhasilan dalam bidang kerjanya, yang dikemas dalam bentuk paket multimedia interaktif sehingga bisa menarik minat penggunanya. Hal inilah yang melatar belakangi penyusun untuk menerapkan

judul skripsi **“Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Informasi Profil TVRI Jogja”**. Dengan adanya profile TVRI Jogja yang berbasis Multimedia Interaktif ini diharapkan dapat membantu mempromosikan TVRI Jogja dalam mencapai visi dan misi serta target pemasarannya. Disamping itu juga keberadaan dari Multimedia Interkatif sangat diperlukan untuk memberikan informasi yang komplek dalam mendukung presentasi serta menjalin kerjasama dengan pihak lainnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul skripsi, yang penulis buat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu **“bagaimana cara membuat media informasi dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang memberikan layanan informasi secara efektif, menarik dan dinamis serta berguna sebagai media presentasi dan berguna bagi penawaran kerjasama dengan perusahaan atau instansi terkait”**.

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 company profile. Untuk membuat media tersebut penyusun

menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS2 untuk perancangan desain grafis.

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 perancangan multimedia interaktif company profile.

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 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 didunia 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 alternative bagi masyarakat dalam melihat dan mendapatkan informasi yang diinginkan secara ringkas, tepat dan akurat.
- b. Memberi alternative kepada TVRI Jogja bahwa Multimedia merupakan salah satu cara untuk memberikan informasi yang akurat, lengkap dan ringkas kepada masyarakat luas.
- c. Sebagai koleksi dan referensi yang baru. Karena ini adalah aplikasi multimedia yang pertama bagi TVRI Jogja.

1.5. Metodologi Penulisan

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, perumusan masalah, batasan masalah yang akan dipakai sebagai acuan dalam penulisan.

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan laporan ini.

BAB III Tinjauan Umum dan Analisis

Pada bab ini akan diuraikan mengenai LPP TVRI Stasiun Yogyakarta dan akan diuraikan siklus pengembangan multimedia, pendefinisian masalah, studi kelayakan, serta metode analisis biaya-manfaat serta analisis dan perancangan sistem multimedia.

BAB IV Perancangan dan Implementasi Sistem Multimedia

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai pendefinisian masalah, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, menguji sistem menggunakan sistem dan memelihara sistem.

BAB V Penutup

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

Daftar Pustaka.

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literature yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

Lampiran

