

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

1.1.1 Pengertian Multimedia

Kebutuhan manusia akan informasi semakin lama semakin meningkat. Peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi yang semakin canggih. Manusia sebagai makhluk yang dinamis, tidak pernah berhenti dari kegiatan mencari dan menyebarkan informasi, informasi didapat atau disebarkan melalui banyak sumber yang salah satunya adalah Aplikasi Multimedia.

Multimedia merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks dengan memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan antara teks, audio dan gambar, menggabungkan *link* dan *tool* yang menghubungkan *user* untuk menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung,¹

Shooter Billiard & Lounge adalah salah satu tempat hiburan yang terletak di Yogyakarta sedikit banyak telah dikenal oleh masyarakat baik di wilayah Yogyakarta maupun di luar wilayah Yogyakarta. Namun keberadaan dan fasilitas yang ditawarkan oleh Shooter Billiard & Lounge belum begitu banyak diketahui masyarakat luas. Hal ini dikarenakan keterbatasan media (sarana) yang digunakan dalam menyampaikan informasi, media yang

¹⁾ Raymond Mcload, Jr., *Sistem Informasi Manajemen*, Jilid II, PT. Prenhallindo, Jakarta, 1996, Halaman 135

digunakan masih manual yaitu penyediaan informasi yang menggunakan sumber daya manusia sebagai informan. Beberapa kelemahan dari pusat informasi yang bersifat manual diantaranya adalah faktor manusia itu sendiri. sebagai manusia tentunya tidak lepas dari sifat manusiawinya 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 Multimedia Sebagai Sarana Informasi Shooter Billiard & Lounge**" dipilih sebagai Judul Skripsi dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menyajikan informasi yang jelas dan menarik, sekaligus menjadi salah satu alternatif publikasi bagi instansi Management Shooter Billiard & Lounge dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan bagaimana menganalisis dan merancang aplikasi multimedia menjadi media informasi di Shooter Billiard & Lounge Yogyakarta yang lebih menarik, efektif dan efisien.

1.3 Batasan Masalah

1.3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

1. Penelitian ini dilakukan di Shooter Billiard & Lounge.
2. Fitur atau informasi yang disediakan dari aplikasi multimedia ini berisi informasi tentang Shooter Billiard & Lounge meliputi gambaran umum, sejarah, lokasi fasilitas serta informasi lainnya yang terdapat pada Shooter Billiard & Lounge.
3. Hasil akhir dari penelitian ini adalah aplikasi multimedia berbasis CD Interaktif.
4. Software yang digunakan adalah Macromedia Direktor MX sebagai software utama, Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop 7.0, Adobe Premiere 6.5 dan Cool edit pro sebagai software pendukung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini memiliki maksud yaitu :

1. Sebagai syarat kelulusan Program “S1” serta untuk memperoleh gelar “Sarjana” di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama studi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu objek multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai media informasi Shooter Billiard & Lounge, membuat aplikasi multimedia untuk sarana alternative dalam penyampaian informasi Shooter Billiard & Lounge, sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia, sebagai referensi penelitian yang akan datang berhubungan dengan Shooter Billiard & Lounge.

1.5 Metode Pengumpulan data

Agar data dapat diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang Shooter Billiard & Lounge, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Wawancara

Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pihak terkait.

2. Observasi

Metode ini digunakan untuk menarik kesimpulan dengan cara pengamatan langsung untuk disajikan dalam bentuk informasi

3. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperjelas gambaran tentang objek yang diambil datanya, metode ini bisa menggunakan alat bantu seperti Kamera Digital dan *Handycam*.

4. Studi Pustaka

Metode ini di gunakan untuk mengetahui lebih lanjut tentang Shooter Billiard & Lounge.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

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

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data sistematika penulisan laporan dan jadwal penelitian

2. Bab II Landasan Teori dan Tinjauan Umum

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia dan prinsip dasar menulis naskah multimedia.

3. Bab III Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia

Dalam bab ini di uraikan mengenai identifikasi masalah, analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem, melakukan studi kelayakan dan analisis biaya manfaat.

4. Bab IV Pembahasan

Mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancang isi, diagram aplikasi, merancang grafik dan memproduksi sistem

5. Bab V Penutup

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

