

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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

Monumen Jogja Kembali adalah salah satu obyek pariwisata unggulan yang terletak dikabupaten Sleman yang sudah begitu dikenal masyarakat. Namun keberadaan Monumen Jogja Kembali yang ada didalamnya belum begitu banyak diketahui masyarakat luas khususnya nilai sejarah dan benda-benda peninggalan para pejuang terdahulu yang digunakan untuk mengusir penjajah, ini dikarenakan keterbatasan media (sarana) yang digunakan dalam menyampaikan informasi, media yang digunakan masih manual yaitu

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

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 Monumen Yogya Kembali**” dipilih sebagai Judul Skripsi dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menyajikan informasi yang jelas dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan bagaimana menganalisis dan merancang aplikasi multimedia menjadi media informasi Monumen Yogya Kembali 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 bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu

aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai media informasi Monumen Yogya Kembali.

1.3.2 Informasi yang disediakan

Fitur atau informasi yang disediakan dari aplikasi multimedia ini berisi informasi tentang Monumen Yogya Kembali, meliputi Gambaran umum, sejarah, lokasi, fasilitas serta informasi lainnya yang terdapat pada Monumen Yogya Kembali.

1.3.3 Media yang diusulkan

Bentuk dari aplikasi multimedia yang diusulkan adalah multimedia interaktif dan dinamis yang didalamnya berisi informasi tentang Monumen Jogya Kembali berupa teks, gambar, suara dan video. Yang dibuat dalam bentuk CD interaktif.

1.3.4 Software yang digunakan

Software yang digunakan untuk aplikasi multimedia ini adalah Macromedia Direktor Mx sebagai software utama, Macromedia Flash MX, Photoshop 7.0, Adobe Premiere 6.0 dan Cool edit pro sebagai software pendukung.

1.4 Maksud pembuatan aplikasi multimedia

Pembuatan aplikasi ini memiliki maksud yaitu:

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama studi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Sebagai syarat kelulusan Program “S1” serta untuk memperoleh gelar “Sarjana” di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
3. Menambah wawasan dan pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu objek multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

1.5 Tujuan pembuatan aplikasi multimedia

Pembuatan aplikasi ini memiliki tujuan yaitu:

1. Membuat aplikasi multimedia untuk Monumen Yogya Kembali sebagai sarana alternatif dalam menyampaikan informasinya.
2. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia.
3. Sebagai referensi penelitian yang akan datang berkenaan dengan masalah yang berkaitan Monumen Yogya Kembali.

1.6 Metode Pengumpulan data

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang Monumen Jogya Kembali, 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 sejarah Monumen Jogja Kembali

1.7 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 dan Menguraikan atau menjelaskan gambaran umum profil Monumen Yogya Kembali.

3. Bab III Analisis Sistem

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

4. Bab IV Perancangan dan Implementasi Aplikasi Multimedia

Mendefinisikan masalah, merancang konsep, merancang isi, diagram aplikasi, merancang grafik dan memproduksi sistem dan Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta rancangan sistemnya dimulai dari merancang konsep hingga pemeliharaan penerapannya.

5. Bab V Penutup

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