

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1.Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi seolah-olah membuat semua orang dapat mengetahui apa saja dengan segera. Dengan tersedianya berbagai bentuk media informasi, kini masyarakat memiliki pilihan yang lebih banyak bagi informasi yang mereka dapatkan. Era globalisasi dan komunikasi saat ini ditandai dengan banyaknya manusia yang memanfaatkan teknologi informasi berbasis komputer untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Adanya kemudahan-kemudahan komunikasi dan informasi merupakan sumbangan tak ternilai dari kemajuan teknologi komputer yang begitu pesat, dan dukungan teknologi tersebut dapat digunakan sebagai media informasi yang cukup efektif.

Teknologi komputer sebagai sarana penyampaian informasi adalah memungkinkan dibuat suatu sistem multimedia yang interaktif, dengan menggunakan software multimedia yang bersifat interaktif sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem multimedia. Teknologi Komputer juga memungkinkan dibangun sebuah media informasi dalam meningkatkan kinerja suatu organisasi.

Pada saat ini organisasi Keluarga Pelajar Mahasiswa ( KEPMA ) Bima-Yogyakarta dalam Penyampaian Informasi berbagai kegiatan kurang lengkap dan Efektif. Hal ini disebabkan Media Informasi yang hanya

mengandalkan informasi dari mulut kemulut, Brosur maupun Media lainnya dalam menunjang kegiatan organisasi masih sangat minim.

Oleh karena itu penulis mencoba memberikan bantuan dalam memperkaya dan melengkapi penyampaian informasi yang berbasis multimedia sebagai media informasi yang lebih efektif

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam penyusunan skripsi dengan Judul **Analisis, Perancangan dan Implementasi Media informasi Berbasis Multimedia Pada Keluarga Pelajar Mahasiswa ( KEPMA) Bima – Yogyakarta**

### **I.2.Rumusan Masalah**

Dari uraian diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana menganalisis dan merancang media informasi berbasis multimedia yang lebih efektif pada Keluarga Pelajar Mahasiswa ( KEPMA ) Bima-Yogyakarta.

### **I.3.Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan ini, penulis membatasi dalam ruang lingkup yang lebih kecil yaitu Profil Singkat, Program Kerja, Fasilitas, Gallery dan Struktur Kepengurusan Organisasi dan Database anggota. Dalam pembuatan aplikasi ini media yang dipakai yaitu berupa Kios informasi dan CD interaktif sebagai media Publikasi

Perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat Media informasi Pada Keluarga Pelajar Mahasiswa ( KEPMA ) Bima-Yogyakarta adalah Macromedia Flash MX 2004 sebagai software utama, dan beberapa software pendukung seperti Adobe Photoshop CS, Cool Edit Pro 2000.

#### **I.4. Tujuan penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata-1 STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
- b. Membuat Aplikasi Multimedia untuk Keluarga Pelajar Mahasiswa (KEPMA) Bima-Yogyakarta dalam bentuk CD interaktif
- c. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktik guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu ke dunia nyata
- d. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi Multimedia.

#### **I.5. Metode Pengumpulan Data**

Terciptanya suatu pembahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung di dalamnya, data-datanya telah diambil dengan berbagai cara atau metode diantaranya :

**a. Metode Observasi**

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan di teliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada Sekretariat Keluarga Pelajar Mahasiswa (KEPMA) Bima-Yogyakarta

**b. Metode Wawancara**

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan pada Keluarga Pelajar Mahasiswa ( KEPMA) Bima-Yogyakarta

**c. Metode Kepustakaan**

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas. Seperti mengumpulkan data-data yang terkait dengan permasalahan yang diangkat

**I.6. Sistematika Penulisan**

**BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

## **BAB II. DASAR TEORI**

Pada bab ini akan, diuraikan secara teoritis tentang konsep multimedia, juga tentang konsep-konsep analisis dan perancangan sistem serta gambaran umum mengenai lembaga yang diteliti.

## **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada Bab ini, akan diuraikan analisis sistem, perancangan antarmuka atau tampilan serta perancangan proses.

## **BAB IV. IMPLEMENTASI SISTEM**

Pada Bab ini, akan diuraikan tahap-tahap implementasi sistem, yakni pemilihan perangkat keras dan perangkat lunak, memproduksi sistem, pengetesan sistem penggunaan sistem serta pemeliharaan sistem.

## **BAB V. PENUTUP**

Pada bab ini, akan diterangkan mengenai saran dan kesimpulan tentang penelitian yang akan datang.

## **LAMPIRAN**

## **DAFTAR PUSTAKA**