

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan cepat terutama dalam bidang informasi, di era teknologi informasi yang sudah tinggi ini, multimedia merupakan suatu hal yang sedang mendapat perhatian. Multimedia dapat menampilkan informasi secara bergerak dan bersuara, sehingga di harapkan agar lebih dapat di mengerti oleh orang-orang yang membutuhkan informasi tersebut.

Teknologi yang berkembang saat ini akan memberikan solusi informasi secara cepat dan akurat. Teknologi yang dimaksud adalah multimedia. Sistem multimedia yang dimulai pada akhir tahun 1980-an dengan diperkenalkannya *hipercard* oleh *apple* pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak pada *audio visual connection (AVC)* dan *video adapter* bagi PS/2 (Suyanto, 2003, 2005. h. 19). Secara umum, multimedia diartikan kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan informasi yang memiliki nilai kombinasi interaktif yang sangat tinggi (Oetomo, 2002, h. 51).

Joglo Tani Lestantun adalah sebuah kelompok tani independen yang memiliki ruang lingkup lebih luas bukan hanya sekup desa dalam mengakses

manfaat ke masyarakat tani wilayah kajoran dan sekitarnya. Kelompok tani tersebut memiliki tujuan untuk meyakinkan kepada para anggotanya dan yang ingin bergabung dengan kelompok anggota tani tersebut. Keyakinan yang dimaksudkan adalah bahwa bertani bukanlah alternatif pekerjaan melainkan keputusan atau pilihan pekerjaan yang sebenarnya juga mencukupi tanpa harus pergi jauh-jauh ke kota lain atau ke negri orang, selama ini Joglo tani tersebut masih menggunakan media cetak sebagai salah satu media informasi paket hasil cetakan, seperti brosur dan spanduk.

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat pengunjung, dan memiliki nilai lebih dalam penyajiannya. Maka dengan pengembangan aplikasi multimedia tersebut dapat menjadikan pendukung dalam penyampaian informasi untuk para anggota maupun calon anggota tani tersebut, sehingga tujuan untuk meningkatkan keunggulan bersaing dapat tercapai.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka dapat ditarik suatu topik pembahasan dalam penulisan skripsi ini dengan judul **“PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA KELOMPOK JOGLO TANI LESTANTUN KAJORAN MAGELANG”**

1.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut dapat ditarik permasalahan yaitu, Bagaimana mengembangkan aplikasi multimedia yang dapat mendukung dalam penyampaian informasi pada Joglo Tani Lestantun?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengenai maka permasalahan yang ada dibatasi pada beberapa tahap yaitu:

1. Pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk penyampaian informasi mengenai profile dari Joglo Tani Lestantun dan akan dikemas dalam CD dan kios informasi bersifat interaktif, dimana aplikasi tersebut dapat di up-date pada teks dan gambar produk-produk nya..
2. Aplikasi tersebut meliputi sejarah, program usaha, visi & misi, setruktur organisasi, lokasi serta komoditi yang dihasilkan dari sektor pertanian berupa cabai, brokoli, slada, terong, tomat, buncis, kangkung, kembang kul, bawang merah, kacang panjang, mentimun, baby cron, kentang, padi, ketela, jagung dan beberapa produk lainnya seperti pupuk cair organik, pupuk padat organik, rumah kompos, rumah benih yang nantinya akan digunakan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan

dan menginformasikan kelompok Joglo Tani Lestantun kepada pihak yang berkepentingan.

3. Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu: Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop 7.0, sistem operasi sistem operasi Microsoft Windows XP.
4. Analisis pengembangan didasarkan pada setudi kelayakan menggunakan metode analisis biaya–manfaat. Analisis aspek bisnis dan kebutuhan sistem, dan fungsi penyampaiaan informasi yang di berikan oleh sistem yang sekarang.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian yang lakukan ini adalah:

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang STARA-1 SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMPUTER (STMIK AMIKOM) YOGYAKARTA.
- b. Membuat aplikasi multimedia pada kelompok Joglo Tani Lestantun Kajoran Magelang, dengan output berupa CD dan kios informasi yang bersifat interaktif sehingga dapat memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan. Multimedia dapat didengar,

membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni dalam penyajiannya.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

1.5.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

1.5.2 Metode Wawancara

Mengadakan tanya jawab kepada kelompok Joglo Tani Lestantun, yang berlandaskan pada tujuan penelitian dengan obyek yang diteliti untuk mendapatkan data yang lengkap.

1.5.3 Metode Setudi Pustaka

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini Pustaka dengan pokok masalah yang diambil selain itu, digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang di perlukan dalam menelaah dan menganalisa kenyataan yang nyata pada obyek.

1.5.4 Dokumentasi

Mengambil foto-foto atau gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian untuk dijadikan bahan dokumentasi pada skripsi ini.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

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

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, alasan penulisan judul, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode-metode penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan teori

Pada bab ini akan diuraikan landasan teori dan perangkat lunak (software) yang mendukung multimedia, serta akan diuraikan tentang sejarah berdirinya kelompok Joglo Tani Lestantun, visi dan misi dari Joglo Tani Lestantun.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menjelaskan analisis sistem yang terdiri dari analisis kinerja, analisis biaya-manfaat dan analisis kelayakan sistem dan testing sistem, yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini akan membahas pengujian sistem, pemeliharaan sistem, penerapan rencana implementasi.

BAB V : Penutup

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran atas sistem yang sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN