

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi dilihat dari kata penyusunannya adalah teknologi dan informasi. Secara mudahnya teknologi informasi adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dari pengirim sehingga lebih cepat, lebih luas sebarannya, lebih lama penyampaiannya.

Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas. Perkembangan teknologi informasi memperlihatkan bermuncunya berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi ini, seperti e-government, e-commerce, e-ducation, e-medicine, e-laboratory, dan lainnya, yang kesemuanya itu berbasiskan elektronika.

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Teknologi ini menggunakan seperangkat computer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu

komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan, dan teknologi telekomunikasi digunakan agar data dapat disebar dan dapat diakses secara global.

Peran yang dapat diberikan oleh aplikasi teknologi informasi ini adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi, dan rohani. Kemudian untuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita bisnis, dan asosiasi profesi. Sarana kerjasama antara pribadi atau kelompok yang satu dengan pribadi atau kelompok yang lainnya tanpa mengenal batas jarak dan waktu, Negara, ras, kelas ekonomi, ideology atau factor lainnya yang dapat menghambat bertukar pikiran.

Perkembangan teknologi informasi Indonesia sangat dipengaruhi oleh kemampuan sumber daya manusia dalam memahami komponen teknologi informasi, seperti perangkat keras dan perangkat lunak komputer. Penggunaan teknologi komputer pun sudah merambah ke segala umur. Aplikasi multimedia juga menjadi salah satu trend dalam dunia komputer. Kecanggihan dari aplikasi multimedia ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut dengan multimedia memudahkan seseorang untuk memahami informasi yang disampaikan.

Multimedia merupakan pilihan yang tepat sebagai media publikasi karena multimedia memiliki berbagai kelebihan dibanding media publikasi lainnya, serta dapat menghemat biaya, waktu, dan tenaga serta menampilkan hasil yang menarik.

Penggunaan metode-metode yang memanfaatkan kemajuan ilmu dan teknologi berbasis multimedia memungkinkan seseorang dapat membuat berbagai

2. Dalam penyampaian informasi akademik belum menggunakan kemampuan multimedia, saat ini hanya menggunakan buku panduan akademik. Bagaimana memanfaatkan komputer yang didukung dengan perangkat lunak multimedia dapat digunakan sebagai media informasi yang interaktif.

1.3 Batasan Masalah

a. Ruang lingkup

Penulis membatasi pembahasannya mengenai informasi secara umum tentang STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, seperti: Profil STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, Staf dan Pengajar, Lokasi, Fasilitas, Kurikulum, Unit Kegiatan Mahasiswa. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan referensi dari Buku Panduan Akademik STMIK AMIKOM Yogyakarta Tahun Akademik 2007-2008.

b. Fitur/ Informasi yang disajikan

Informasi umum mengenai STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, seperti Fasilitas yang disediakan, Unit Kegiatan Mahasiswa, Staf dan Tenaga Pengajar.

c. Software yang digunakan

Software-software yang digunakan antara lain software pengolah gambar (Adobe Photoshop 7.0), software pengolah suara (Cool Edit Pro 2.0), software pembuat multimedia animasi (Macromedia Flash MX 2004),.

2. Dalam penyampaian informasi akademik belum menggunakan kemampuan multimedia, saat ini hanya menggunakan buku panduan akademik. Bagaimana memanfaatkan komputer yang didukung dengan perangkat lunak multimedia dapat digunakan sebagai media informasi yang interaktif.

1.3 Batasan Masalah

a. Ruang lingkup

Penulis membatasi pembahasannya mengenai informasi secara umum tentang STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, seperti: Profil STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, Staf dan Pengajar, Lokasi, Fasilitas, Kurikulum, Unit Kegiatan Mahasiswa. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan referensi dari Buku Panduan Akademik STMIK AMIKOM Yogyakarta Tahun Akademik 2007-2008.

b. Fitur/ Informasi yang disajikan

Informasi umum mengenai STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, seperti Fasilitas yang disediakan, Unit Kegiatan Mahasiswa, Staf dan Tenaga Pengajar.

c. Software yang digunakan

Software-software yang digunakan antara lain software pengolah gambar (Adobe Photoshop 7.0), software pengolah suara (Cool Edit Pro 2.0), software pembuat multimedia animasi (Macromedia Flash MX 2004), dan software-software lain yang mendukung.

d. Lokasi

Penulis mengambil penelitian di Kampus STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang beralamat di Jl. Ring road Utara, Condong Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari perancangan Skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan STRATA 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer **STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA**, sedang tujuan lain yang hendak dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi multimedia untuk penyampaian informasi tentang akademik bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah penulis dapat baik didalam maupun diluar bangku kuliah serta untuk menambah wawasan secara nyata dari apa yang telah diteliti di lapangan khususnya tentang media publikasi pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Digunakan sebagai pengalaman kerja, sehingga ada aplikasi ilmu yang telah diperoleh selama kuliah.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung dan mencatat secara sistematis agar diperoleh informasi yang tepat.

2. Metode Kuisioner

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membagikan angket.

3. Metode Studi Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dimana penulis mencari data-data dari literature buku-buku, majalah, makalah yang ada hubungannya dengan penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI DAN LANDASAN UMUM

Meliputi pengertian multimedia, struktur sistem multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, sistem penyajian multimedia, perangkat lunak yang digunakan dan membahas mengenai sejarah dan perkembangan perusahaan, struktur organisasi, dan gambaran kondisi perusahaan.

BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai analisis sistem, pendefinisian masalah, studi kelayakan dan analisis kebutuhan sistem

BAB IV PEMBAHASAN

Meliputi pendefinisian masalah, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, dan menggunakan sistem.

BAB V PENUTUP

Meliputi kesimpulan dan saran.