

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan cepat turut membantu manusia dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi dan menjadi suatu trend dalam dunia komputer adalah Multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara penyampaian informasi dengan menggabungkan suara/audio dan gambar/visual baik itu gambar bergerak (animate picture) ataupun gambar tidak bergerak (static picture). Multimedia menjadi semacam kebutuhan dalam dunia teknologi informasi karena informasi yang dibuat dan disampaikan dengan dukungan aplikasi multimedia akan menjadi lebih mempunyai daya tarik dan lebih berkesan bagi pengguna dan orang yang melihat.

Seiring perkembangan teknologi, sarana informasi interaktif yang berbasis multimedia sangatlah dibutuhkan, dan ini tidak bisa lepas dari adanya software dan hardware yang mendukung dalam mengaplikasikan informasi berbasis multimedia yang akan disajikan. Salah satunya untuk menghasilkan suatu media informasi yang mempunyai tampilan menarik bagi pengguna atau jika digunakan sebagai sarana presentasi akan lebih menarik dan memberi kesan bagi audiens, sehingga pengguna dan juga audiens tidak akan merasa jenuh dan bahkan akan menikmati informasi yang disampaikan dengan adanya gambar, animasi, suara dan hal menarik lainnya pada media informasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, salah satu bentuk aplikasi multimedia yang penulis kemukakan adalah untuk Penyuluhan dunia junkies yang berbasisan Multimedia yang dapat digunakan pada JAM ataupun tempat lainnya di Yogyakarta pada khususnya dan di Indonesia pada umumnya. Fungsi atau manfaat dari semua ini yaitu dimaksudkan agar pengguna atau masyarakat lebih tertarik dan mudah memahami dengan informasi yang disampaikan, dalam hal ini informasi tentang dunia junkies.

Dengan menyesuaikan perkembangan teknologi yang serba canggih ini, teknologi aplikasi Multimedia mempunyai keunggulan tersendiri karena dalam kenyataannya teknologi ini dapat membantu seseorang untuk mendapatkan informasi yang tepat dan mudah serta hemat waktu dan biaya.

Oleh karena itu penulis berusaha membuat laporan penelitian yang berkaitan dengan perihal diatas, maka dengan demikian penulis memberi judul pada laporan yang akan dibuat ini dengan **“ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK PENYULUHAN DUNIA JUNKIES PADA DPD JAM YOGYAKARTA”**

1.2 Rumusan Masalah

Mungkin informasi melalui multimedia bukanlah suatu yang asing pada saat ini. Sehingga penyusun merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana informasi mengenai dunia junkies bisa tersampaikan ke masyarakat luas.

2. Bagaimana memanfaatkan multimedia sebagai media informasi pada DPD JAM Yogyakarta.
3. Bagaimana meningkatkan citra dan fungsi DPD JAM Yogyakarta.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada dan agar hasilnya lebih optimal dan tepat sasaran, maka penyusun membuat batasan dalam membahas permasalahan yang ada. Batasan-batasan tersebut antara lain yaitu:

1. Pengertian dan penjelasan multimedia secara umum yang nantinya akan digunakan sebagai media dalam penyampaian informasi.
2. Aplikasi multimedia ini dirancang dan digunakan untuk platform Windows dengan menggunakan software Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop CS, Adobe Audition.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang S1 “STMIK AMIKOM” Yogyakarta
2. Membuat aplikasi multimedia guna memberikan penyuluhan kepada masyarakat umum mengenai dunia junkies.
3. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan untuk dipraktikkan di dalam dunia nyata (kerja).

1.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan Skripsi ini, karena data yang akurat merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting. Dalam pengumpulan data sebagai sumber untuk menyusun laporan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang dijadikan pokok pikiran dalam laporan ini.

Adapun metode-metode yang dilakukan adalah:

1. Metode Observasi

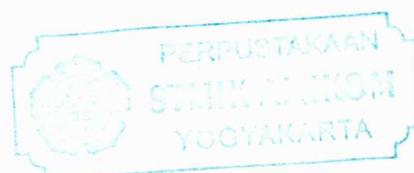
Dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan atau aktivitas yang dilakukan di JAM (Jaringan Anti Madat) Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Metode Wawancara

Proses pengumpulan data yang didapat dari wawancara atau tanya jawab secara langsung dari pihak atau orang yang dapat dipercaya untuk menjadi sumber yang benar dalam memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian di JAM (Jaringan Anti Madat) Daerah Istimewa Yogyakarta.

3. Metode Dokumentasi

Metode yang dilakukan dengan cara membaca dokumen-dokumen yang dibutuhkan oleh peneliti dan yang dimiliki oleh obyek yang bersangkutan.



4. Metode Kepustakaan

Yaitu metode penelitian yang mengacu dari informasi yang didapat dari membaca literature buku baik dari perpustakaan atau buku-buku yang membahas tentang teori-teori ataupun informasi yang bersangkutan dengan penelitian.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis kedalam lima bab, dimana pada masing-masing bab akan membahas masalah-masalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas dan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data.

BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pengertian konsep dasar multimedia, pengertian informasi yang berbasis multimedia serta perangkat lunak maupun perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan informasi berbasis multimedia.

BAB III ANALISIS SISTEM

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

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan perancangan aplikasi secara rinci mengenai perancangan desain sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang suara, merancang animasi serta implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran yang akan disampaikan penulis kepada instansi terkait dalam hal ini JAM (Jaringan Anti Madat) Daerah Istimewa Yogyakarta selaku obyek penelitian.

