

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini dunia semakin modern banyak teknologi yang bermunculan terutama semakin berkembang pesatnya teknologi informasi di era globalisasi ini. Kebanyakan orang kini mulai berpikir komputer bukan lagi barang mewah, bahkan sudah menjadi suatu kebutuhan untuk menyelesaikan segala permasalahan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bentuk dalam berkembangnya teknologi komputer yaitu Multimedia. Multimedia itu sendiri merupakan salah satu cara penyampaian informasi menggabungkan suara/audio dan gambar/visual, baik itu gambar bergerak (animate picture) ataupun gambar tidak bergerak (static). Belakangan ini multimedia sudah banyak digunakan sebagai media penyampaian informasi yang cukup efektif dan efisien karena dapat menarik perhatian dan rasa penasaran seseorang ketika menggunakan teknologi tersebut. Selain sebagai media penyampaian informasi teknologi ini dapat juga sebagai media promosi suatu instansi. Misalnya sebagai alat untuk menyampaikan informasi suatu perguruan tinggi kepada mahasiswa dan masyarakat pada umumnya secara interaktif dan menarik sehingga akan lebih cepat dikenal dan diingat.

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 sebagai Penyampaian informasi yang berbasis Multimedia yang dapat digunakan pada kampus ataupun tempat lainya di Yogyakarta pada khususnya dan di Indonesia pada umumnya. Fungsi atau manfaat dari semua ini yaitu dimaksudkan agar mahasiswa pada khususnya atau masyarakat pada umumnya lebih tertarik dan mudah memahami dengan informasi yang disampaikan, dalam hal ini informasi tentang dunia pendidikan.

Dengan menyesuaikan perkembangan teknologi yang serba canggih ini, teknologi aplikasi Multimedia mempunyai keunggulan tersendiri karena dalam kenyataanya 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 judul **DESAIN APLIKASI COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA YANG DINAMIS DAN INTERAKTIF PADA STPMD “APMD” YOGYAKARTA**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut: "Bagaimana menganalisa serta merancang suatu media informasi yang bersifat menarik dan interaktif dengan menggunakan teknologi komputer sebagai media sosialisasi STMPD “APMD” kepada masyarakat pada umumnya dan terutama mahasiswa pada khususnya, guna memberi informasi segala hal tentang STPMD “APMD” kepada masyarakat luas.

## **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup penyampaian informasi dengan pemanfaatan teknologi multimedia, tidak hanya dipakai sebagai sarana informasi saja, tetapi juga banyak dipakai untuk media promosi yang biasa dilakukan oleh perusahaan-perusahaan besar. Oleh karena itu, penulis memberi batasan permasalahan pada penyediaan informasi tentang STPMD “APMD” meliputi sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, program studi yang ditawarkan, fasilitas, dll.

Aplikasi multimedia tersebut dirancang dan digunakan untuk platform Windows dengan menggunakan software Macromedia Flash, Macromedia

Director, SwishMax, Adobe Photoshop CS, Adobe Audition dan software pendukung lainnya.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan media informasi yang berbasis multimedia yang menyediakan informasi tentang STMPD “APMD”, adapun tujuan-tujuan yang lain sebagai berikut:

##### 1. Internal

Pengertian Internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis dalam hal ini adalah sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta adalah:

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan untuk dipraktekkan di dalam dunia nyata (kerja).
- b. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas penulis dalam menyajikan suatu informasi yang berbasis multimedia, sehingga informasi tersebut dapat diterima oleh orang ataupun instansi yang membutuhkan (tepat guna).
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan Skripsi bagi jenjang Strata 1 “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.

## 2. External

Bagi masyarakat pada umumnya, tentang dibuatnya tema ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

Bagi pembaca dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan tentang media penyampaian informasi segala hal yang berhubungan dengan STPMD “APMD”.

Bagi instansi, dapat dijadikan dokumentasi dan alat pendukung media promosi baru bagi STPMD “APMD” Yogyakarta dalam pengadaan informasi yang dibutuhkan untuk masyarakat pada umumnya sehingga masyarakat akan lebih cepat mengenal lebih dalam tentang instansi terkait.

### 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

- **Metode Observasi**

Dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan atau aktivitas yang dilakukan di STPMD “APMD” Yogyakarta.

- **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 STPMD “APMD” Yogyakarta.

- **Metode Dokumentasi**

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

- **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 enam 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, sistematika penulisan serta jadwal rencana kegiatan penelitian.

### BAB II DASAR TEORI

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 GAMBARAN UMUM

Tinjauan dan pembahasan secara umum tentang sejarah berdirinya instansi, struktur, data umum instansi, daftar personil, kegiatan dalam hal ini membahas tentang kegiatan yang sering dilakukan oleh STPMD “APMD” Yogyakarta, yang sampai sekarang ini proses promosi atau publikasi masih menggunakan media cetak, dan kegiatan publikasi hanya dengan berceramah, Tanya jawab dan belum didukung atau menggunakan multimedia sebagai pendukung kegiatan promosi.

#### **BAB IV ANALISIS SISTEM**

Bab ini akan membahas tentang pendefinisian masalah sistem multimedia, analisis data dan informasi, analisis ekonomi, analisis kebutuhan informasi bagi calon mahasiswa, analisis biaya dan manfaat serta analisis kelayakan.

#### **BAB V PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**

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

#### **BAB VI PENUTUP**

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran yang akan disampaikan penulis kepada instansi terkait dalam hal ini STPMD “APMD” Yogyakarta selaku obyek penelitian.



## 1.7 Rencana Kegiatan

Secara garis besar penyusunan laporan penelitian ini disusun secara sistematis dan berkesinambungan kedalam lima tahap kerja. Adapun tahap kerja tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 1.1** *Rencana Kegiatan*

Waktu	Bulan November 08				Bulan Desember 08				Bulan Januari 09			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Survey	x	x										
Pengumpulan data			x	x	X							
Perancangan dan Desain Aplikasi						x	x	x	X			
Pembuatan Aplikasi dan Testing					X	X	x	x				
Penyusunan Laporan							X	x	x	x	x	x