

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tingkat persaingan bisnis yang semakin tinggi di zaman globalisasi membuat kehadiran komputer dirasakan sebagai kebutuhan yang krusial untuk kemajuan dan keberhasilan, bukan lagi sebagai kebutuhan pendukung. Keberhasilan komputer sebagai alat untuk mengolah berdampak besar bagi manusia.

Ahmad Dhani School Of Rock (ADSOR) adalah sekolah music. kursus musik yang berada di Yogyakarta sebagai salah satu cabang dari Ahmad Dhani School Of Rock. dengan Seiring berkembangnya zaman, maka proses penyampaian informasi yang semula dilakukan secara manual dengan membagikan brosur atau stiker, agar lebih berkembang dengan memanfaatkan kemajuan teknologi komputerisasi. Multimedia interaktif merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini, dikarenakan kemampuannya yang dapat menyajikan informasi tidak hanya berbentuk teks, tetapi dapat menampilkan juga suara, gambar grafik ,dan video, yang diharapkan bisa memberikan pengetahuan dan informasi bermanfaat untuk pengunjung. Tujuan penelitian ini terkait permasalahan tersebut, yaitu membuat Media Informasi Berbasis Multimedia tentang Ahmad Dhani School Of Rock cabang Yogyakarta.

Penggabungan beberapa data, dari video, gambar, tulisan berupa informasi, dan beberapa button yang nantinya terkoneksi dengan internet dapat melihat data informasi terbaru, yang di kemas dalam sebuah CD (*Compect Disk*), yang disebut CD Media Informasi.

Data-data untuk penelitian, diambil melalui beberapa metode yaitu, Metode wawancara, Observasi, Dokumentasi, dan Studi Pustaka. Kemudian digunakan untuk memberikan informasi dan keterangan secara detail, kemudian diolah kedalam bentuk multimedia interaktif dengan tampilan yang lebih menarik dan dinamis.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa alasan tersebut di atas penulis dapat merumuskan permasalahan, yaitu :

Bagaimana memanfaatkan sebuah sistem informasi berbasis multimedia sebagai alternatif media penyajian informasi dan promosi.

1.3. Batasan Masalah

Memfokuskan pembahasan, penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit karena pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapannya, maka permasalahan dibatasi pada :

- A. Dapat mengetahui atau melihat informasi terbaru jika komputer yang di gunakan terkoneksi dengan internet

B. Proses yang dilakukan yaitu Pra produksi, Produksi, Pasca produksi

- Pra produksi : yaitu perencanaan pengambilan gambar sebagai latar dan jalan cerita, dan menentukan properti sebagai pelengkap dan pembuatan Storyboard
- Produksi : yaitu proses pengambilan gambar, disertai pengaturan letak tata pencahayaan dan suara, serta menentukan waktu atau timing
- Pasca produksi : yaitu proses editing, pengisi suara, composing, dan rendering

C. Software yang digunakan antara lain adalah :

- Adobe After Effects CS3
- Adobe Premiere CS3
- Adobe Photoshop CS3
- Adobe Flash CS3

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

Maksud :

- Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta.

- Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta.
- Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga nantinya diharapkan dapat bersaing di era globalisasi.

Tujuan :

- Untuk membuat sistem informasi berbasis multimedia sebagai media informasi dan promosi tentang ADSOR Yogyakarta
- Untuk mengetahui bentuk penyajian dan informasi alternatif untuk masyarakat umum sebagai media informasi dan promosi

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini, adalah :

➤ Manfaat Institusional

Agar dapat dipakai sebagai bahan referensi bagi seluruh civitas akademika STMIK AMIKOM Yogyakarta, dan berminat atau tertarik untuk mengkaji pembuatan video profil sebagai media informasi dan promosi.

- Manfaat bagi penulis

Sebagai penerapan pengetahuan yang telah di peroleh selama mengikuti perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM “ Yogyakarta.

1.6. Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data untuk memperlancar proses pembuatan tugas ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

- Studi pustaka

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca literatur, jurnal, browsing internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi tertulis.

- Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data melalui tanya jawab kepada narasumber yaitu Kepala Cabang dan para karyawan ADSOR Yogyakarta, untuk mendapatkan data-data yang diperlukan.

- Observasi

Penulis melakukan pengamatan terhadap video-video profil yang ada di internet sebagai bahan referensi secara teknis.

1.7. Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika pembahasan artikel agar dapat memperoleh garis besar dan jalan pikiran yang terkandung dalam pembuatan skripsi ini.

BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia dan prinsip dasar menulis naskah multimedia.

BAB III Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan dan dimana masalah yang muncul, diselesaikan melalui penelitian

BAB IV Implementasi Dan Pembahasan

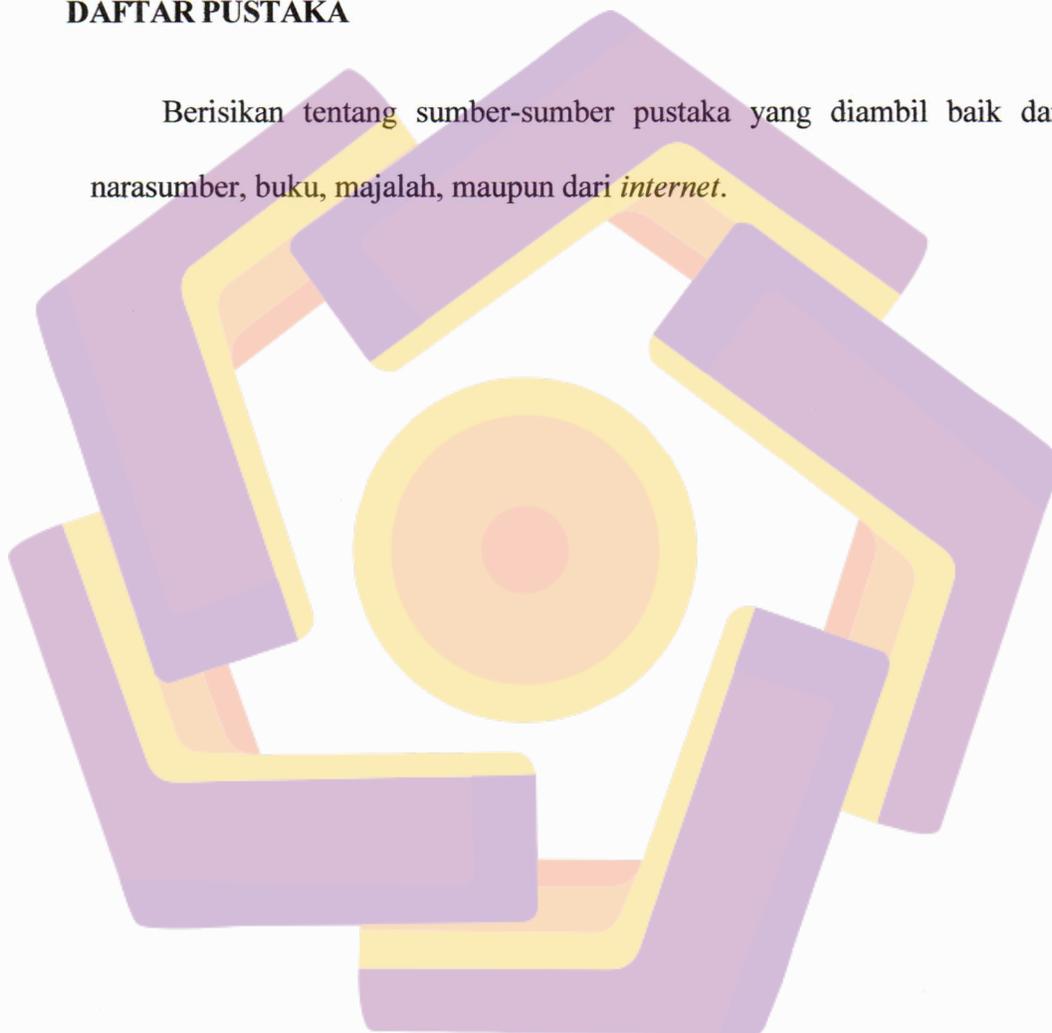
Bab ini dipaparkan hasil-hasil penelitian, tahap analisis, design, hasil testing dan implementasinya.

BAB V Penutup

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian serta saran dan kritik atas Aplikasi yang telah di buat

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan tentang sumber-sumber pustaka yang diambil baik dari narasumber, buku, majalah, maupun dari *internet*.



1.8. Jadwal Rencana Penelitian

Jadwal rencana pelaksanaan kegiatan penelitian dipaparkan sebagai berikut :

Kegiatan	Oktober 2012				November 2012				Desember 2012			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan												
Pelaksanaan												
a. Pengamatan												
- Wawancara												
- Observasi												
- Dokumentasi												
- Studi Pustaka												
b. Rancangan Kerja												
- Pembuatan Scenarion												
- Pembuatan Storyboard												
- Pengambilan Gambar												
- Editing												
Penyusunan Laporan												

Keterangan : kolom angka melambangkan satuan minggu dalam bulan tersebut