

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, perkembangan jaman telah mencapai suatu tahapan dimana teknologi diciptakan tidak hanya untuk mempermudah hidup manusia. Teknologi digunakan untuk mempengaruhi, memperkenalkan, dan menjadi sebuah jalan hidup. Hal-hal baru yang belum dikenal dapat dengan mudah menyebar dan diterapkan dalam hidup dengan bantuan teknologi.

Salah satu hasil dari teknologi yang berperan besar dalam proses informasi adalah multimedia. Dahulu proses penyampaian informasi hanya dapat dilakukan dengan lisan dan tulisan. Proses penyampaian informasi seperti ini dirasakan belum maksimal, karena bila informasi dilakukan dengan lisan, versi manusia yang satu dengan yang lain berbeda sehingga maksud informasi yang sama akan berbeda antara satu manusia dengan yang lain. Begitu juga dengan penyampaian informasi berupa tulisan, manusia cenderung melupakan apa yang diperolehnya melalui tulisan.

Multimedia mencakup lisan dan tulisan, multimedia juga menggunakan indera yang dimiliki manusia. Dari visualisasi dan suara, multimedia mampu memberikan kesan yang mendalam bagi manusia, baik bagi individu maupun manusia lainnya. Versi yang diterima satu dan yang lainnya akan sama, sehingga proses penyampaian informasi dapat maksimal.

Dengan judul “ Penerapan Sistem Informasi Berbasis Multimedia Pada Tae Kwon Do Dojang Klodran”, penulis akan mencoba menerapkan suatu sistem informasi berbasis multimedia sebagai sarana promosi dan pengenalan terhadap kegiatan Tae Kwon Do di salah satu dojang di kota Yogyakarta. Sehingga nantinya penelitian dan karya ini dapat bermanfaat bagi dojang untuk mengembangkan dan memperluas kegiatan Tae Kwon Do.

B. Rumusan Masalah

Salah satu dojang (cabang) yang baru berdiri, Tae Kwon Do dojang Klodran memiliki kendala dalam mencari anggota baru. Hal ini disebabkan karena kurangnya informasi yang diberikan oleh dojang klodran kepada masyarakat, sehingga masyarakat kurang memahami kegiatan dari dojang ini. Masyarakat dalam hal ini adalah anak muda yang membutuhkan suatu wadah untuk mengekspresikan kegiatan di waktu luangnya dengan melakukan hal-hal positif.

Selama ini informasi yang diberikan dojang klodran hanya melalui brosur dan spanduk, hal ini mempengaruhi keakuratan dan kelengkapan informasi yang diberikan. Sesuai dengan perkembangan penyampaian sistem informasi saat ini, dojang Klodran membutuhkan suatu media penyampaian informasi baru yang lebih efisien, memiliki jangkauan luas, dan mewakili semua yang menjadi informasi tentang kegiatan Tae Kwon Do di dojang klodran. Media penyampaian informasi seperti apakah yang dibutuhkan Dojang Klodran ?

Media penyampaian informasi baru tersebut berupa sebuah CD Interaktif yang berisi aplikasi multimedia tentang kegiatan Tae Kwon Do di dojang Klodran. Dengan adanya karya ini, diharapkan informasi melalui multimedia dapat membantu dojang Klodran untuk memperkenalkan diri dalam masyarakat dan masyarakat dapat bergabung dalam kegiatan Tae Kwon Do di dojang ini.

C. Batasan Masalah

Penelitian dan karya ini dibuat hanya untuk membantu proses informasi Tae Kwon Do di dojang klodran kepada masyarakat. Secara umum, sistem informasi berbasis multimedia ini digunakan untuk mengenalkan kegiatan Tae Kwon Do kepada masyarakat. Secara khusus, digunakan untuk promosi kegiatan Tae Kwon Do di dojang klodran.

Software yang digunakan dalam penelitian dan pembuatan karya ini adalah Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS 2, dan beberapa software pendukung lainnya.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini:

- a. Sebagai sarana dan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang telah didapat selama menjadi mahasiswa di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Sebagai salah satu syarat kelulusan dalam menempuh studi manajemen informatika jenjang Diploma tiga di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Manfaat dari penelitian ini:

- a. Bagi dojang klodran:
 - Membuat promosi kegiatan Tae Kwon Do di dojang Klodran menjadi lebih efisien dan tepat sasaran.
 - Membantu perkembangan dan memperluas kegiatan Tae Kwon Do di dojang Klodran.
- b. Bagi penulis:
 - Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam bidang olahraga beladiri Tae Kwon Do.

- Menambah pengalaman dalam pembuatan aplikasi berbasis multimedia yang nantinya akan berguna pada waktu terjun ke dunia kerja.

E. Metode Pengumpulan Data

Penelitian dan pembuatan sistem informasi berbasis multimedia ini, diperlukan beberapa metode untuk mengumpulkan data-data. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. **Wawancara** : metode ini dilakukan dengan bertanya-jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang berkepentingan dalam memberikan data-data di lapangan.
2. **Observasi** : metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan di lapangan terhadap obyek yang diteliti.
3. **Dokumentasi** : metode ini dilakukan dengan melakukan pengumpulan-pengumpulan data di lapangan, data dapat berupa foto-foto, rekaman baik video ataupun suara.
4. **Kepustakaan** : metode ini dilakukan dengan membaca buku-buku referensi yang membantu penelitian.

F. Sistematika Penulisan

Penelitian ini, menunukan sistematika penulisan yang terdiri dari beberapa bab. Berikut adalah urutan bab dan penjelasannya:

- **BAB I : PENDAHULUAN**

Membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

- **BAB II : DASAR TEORI**

Membahas dasar teori yang berisi sejarah dan software yang digunakan dalam aplikasi.

- **BAB III : TINJAUAN UMUM**

Membahas tinjauan umum yang berisi sejarah singkat, struktur organisasi, visi dan misi dari dojang Klodran.

- **BAB IV : PEMBAHASAN**

Membahas Pembahasan yang berisi pembuatan desain interaktif multimedia dan hasil akhirnya.

- **BAB V : KESIMPULAN dan SARAN**

Kesimpulan dari penelitian dan saran.

- **Daftar Pustaka :**

Sumber-sumber yang digunakan, baik dari buku-buku referensi, majalah, ataupun Koran.

- Lampiran :

Berisi lampiran – lampiran tentang penelitian.

G. Jadwal Kegiatan

Tabel.1 Jadwal Kegiatan

Kegiatan	Bulan											
	November 2007				Desember 2007				Januari 2008			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan												
Survey												
Pengambilan Data												
Pembuatan Aplikasi												
Uji Coba												
Maintenance												
Penyusunan Laporan												

*Kegiatan dimulai pada 10 November 2007