

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini turut membantu manusia dalam memasuki abad millenium dengan berbagai macam bidang teknologi.

Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dengan tepat guna yang sesuai dengan kebutuhannya. kemajuan teknologi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan berkembang dengan sangat pesatnya, sehingga memberikan dampak yang sangat besar pula bagi pembangunan berbagai fasilitas serta kemudahan-kemudahan yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan dan memberikan solusi pada berbagai dinamika sosial yang berkembang di masyarakat.

Perkembangan dunia komputer beberapa tahun terakhir ini maju dengan sangat pesat baik pada perangkat keras maupun pada perangkat lunak komputer. Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai suatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi, dituntut adanya peran serta komputer dalam kemajuan teknologi tersebut, khususnya di dalam menyajikan suatu informasi, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Saat ini informasi yang disampaikan kadang kala masih bersifat manual, dalam arti kata penyediaan informasi yang disampaikan masih

melibatkan manusia sebagai media penyampaian secara langsung. Jika di tinjau dari segi keefektifitasannya ada beberapa kelemahan dari informasi yang disampaikan secara manual diantaranya : *pertama*, factor manusia itu sendiri. sebagai manusia tentu saja tidak lepas dari kebutuhan-kebutuhan alamiah sehingga akan meningkatkan tugasnya sebagai informan. *kedua*, kurang efisiennya manusia di dalam penyampaian informasi yang ingin di sampaikan.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila di tampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi multimedia yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video, yang mudah dicerna oleh para penggunanya. aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara cepat, tepat dan menarik. sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkannya.

Multimedia dapat berperan dibidang informasi pemasaran, periklanan, dunia entertainment, pariwisata dan kebudayaan. dengan rancangan multimedia ini mungkin dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi tentang kampus khususnya kampus AKADEMI KESEJAHTERAAN SOSIAL "AKS-AKK" Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Untuk tercapainya suatu visi dan misi pada kampus , AKADEMI KESEJAHTERAAN SOSIAL "AKS-AKK" Yogyakarta., maka pengimplementasikan teknologi informasi sangat diperlukan untuk mendukung didalam informasi kampus AKADEMI KESEJAHTERAAN SOSIAL "AKS-AKK" Yogyakarta.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu, bagaimana membuat suatu media informasi pada kampus AKADEMI KESEJAHTERAAN SOSIAL "AKS-AKK" Yogyakarta, dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar dapat menggambarkan dengan jelas tentang kampus AKADEMI KESEJAHTERAAN SOSIAL "AKS-AKK" Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih memfokuskan secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi Multimedia Interaktif ini. Penyusun membatasi pada bidang informasi AKADEMI KESEJAHTERAAN SOSIAL "AKS-AKK" YOGYAKARTA, dan batasan masalah yang diambil adalah sejarah, fasilitas, lokasi dan program studi.

Pada tahap pengolahan data dalam membangun aplikasi Multimedia Interaktif ini dibutuhkan beberapa software editing audio, visual dan perangkaian animasi, yang diantaranya software-software tersebut adalah

Macromedia Direktor MX 2004, Adobe Photoshop CS, Swish Max, Ulead Video Studio dan Adobe Audition.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membuat aplikasi multimedia sebagai media sarana informasi guna meningkatkan dalam memperoleh mahasiswa.
2. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Sarjana Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan di bidang teknologi.
4. Aplikasi yang penulis sajikan dalam bentuk sistem informasi, untuk mengenalkan dan menginformasikan lebih mendetail tentang "AKADEMI KESEJAHTERAAN SOSIAL" AKS/AKK Yogyakarta.

E. Metode Penelitian

Agar terciptanya suatu pembahasan yang sesuai dengan yang diinginkan oleh penyusunan, maka dalam pengambilan data skripsi ini, penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode diantaranya

:

1. Metode kepustakaan

Mengambil beberapa referensi yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi

2. Metode Observasi

Suatu metode pengimpilan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan sistematis.

3. metode wawancara

Suatu metode mendapatkan data dengan mengadakan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian

F. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis akan membagi dalam beberapa bab, pada tiap-tiap bab akan diuraikan sebagai berikut

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian dan jadwal penelitian.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini menerangkan tentang dasar teori yang penulis gunakan dalam pengajuan penelitian terdiri dari konsep analisis sistem, desain sistem dan perangkat lunak yang digunakan.

Bab III : Tinjauan Umum

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang gambaran umum lembaga pendidikan AKADEMI KESEJAHTERAAN SOSIAL “AKS-AKK” Yogyakarta dan analisis dari pemakaian aplikasi Multimedia Interaktif terhadap institusi pendidikan AKADEMI KESEJAHTERAAN SOSIAL “AKS-AKK” Yogyakarta.

Bab IV : Analisis Sistem

Pada bab ini penulis membahas tentang analisis PIECES.(Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services). dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah.

Bab V : Desain dan Implementasi Sistem

Pada bab ini penulis membahas tentang desain sistem yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem dan imlementasi sistem

Bab VI : Penutup

Pada bab ini penulis menerangkan tentang penutup skripsi, kesimpulan dan saran.