

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer saat ini sudah semakin berkembang dengan cepat, contohnya dibidang teknologi informasi dan komunikasi informasi. Perkembangan dunia komputer beberapa tahun terakhir maju dengan pesat, baik pada perangkat keras maupun pada perangkat lunak komputer. Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam kemajuan teknologi tersebut, khususnya didalam penyajian suatu informasi karena kebutuhan masyarakat saat ini sangatlah besar.

Dari berbagai macam bentuk teknologi informasi, yang sangat menarik adalah teknologi multimedia. Selain internet, multimedia memang merupakan teknologi komputer yang sedang berkembang pesat, seiring dengan perkembangan komputer pribadi (personal computer), ribuan perusahaan di seluruh dunia telah memanfaatkan teknologi multimedia untuk memasarkan produk perusahaan mereka. Ratusan bahkan jutaan programmer (pembuat program) membuat perangkat lunak multimedia berupa permainan, juga untuk CAL/CAI (*Computer Aided Learning/Computer Aided Instruction*) program belajar dengan bantuan komputer baik matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, merakit komputer, mempelajari jalan sebuah kota dan lain-lain. Teknologi ini memang merupakan salah satu teknologi yang paling populer di seluruh dunia.

Seperti di Amerika, Australia, Asia, Eropa bahkan juga telah populer di Indonesia pada beberapa tahun terakhir. Saat ini kita telah menjadi saksi kemajuan sebuah teknologi mutakhir multimedia.

Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menyajikan, suara, gambar, animasi dan video menjadi suatu bentuk karya yang tidak hanya memberikan yang dibutuhkan, tetapi juga menarik dan dapat dinikmati oleh penggunanya, akan tetapi juga di butuhkan jiwa seni yang tinggi untuk menjadikan informasi tersebut menjadi semakin menarik. Disinilah letak keunggulan dari multimedia dan sekaligus tantangan yang harus dijawab oleh seorang desainer multimedia.

Dengan multimedia kita dapat menghasilkan sesuatu menjadi indah dan hidup. Sebagai contohnya multimedia dapat dipakai untuk membuat iklan di televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film animasi, seperti film film kartun. Bahkan sekarang pemanfaatannya sudah hampir disemua bidang, sebut saja pendidikan, pemasaran, kebudayaan, olahraga dan lain-lain.

Banyak sekali pusat kebugaran atau gym yang sedang berkembang dan itu menjadikan suatu persaingan bisnis dalam bidang bisnis tersebut. Tempat gym itu sendiri merupakan solusi bagi orang yang peduli dengan kesehatan dan ingin memiliki tubuh atletis ataupun yang hanya ingin berolahraga walaupun bukan satu-satunya tempat berolahraga yang ada.

Terkadang banyak orang yang ingin memiliki tubuh atletis tapi tidak mengerti bagaimana cara melakukan olahraga yang benar. Melihat kemampuan

multimedia yang sangat bermanfaat, penulis mencoba menerapkan pada sistem informasi khususnya bagaimana melakukan latihan yang benar untuk mendapatkan tubuh atletis atau ideal yang mana sistem informasi berbasis multimedia ini dapat juga digunakan sebagai sarana untuk promosi bagi tempat pusat kebugaran atau gym untuk menarik dan menambah jumlah member atau anggota. Karena latar belakang tersebut, maka penulis mencoba membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dan dapat digunakan sebagai sarana promosi dengan judul **“APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNUK ”PANDUAN MEMBENTUK TUBUH ATLETIS””**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat disusun suatu perumusan masalah yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi multimedia interaktif, yaitu :

1. Bagaimana cara menginformasikan dan memandu pembentukan tubuh atletis dengan memanfaatkan peranan teknologi multimedia agar tampak menarik dan membuat semua penggunanya merasa senang dan puas dalam mendapatkan kemudahan pengoperasiannya?
2. Apa saja keuntungan yang didapat setelah menggunakan aplikasi multimedia sebagai salah satu cara untuk mendapatkan tubuh atletis?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sebagai suatu sistem informasi dalam pembentukan tubuh atletis sangatlah luas. Oleh karena itu, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup

diantaranya :

1. Mengenai masalah yang dibahas, yaitu membahas tentang pengenalan otot dan jenis-jenisnya, contoh-contoh latihan, serta pola makan.
2. Aplikasi multimedia interaktif dikemas dalam bentuk cd, dan pengguna dapat menjalankan aplikasi secara langsung karena tidak melalui proses penginstallan.
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia tersebut adalah: Macromedia Director MX 2004, Swift 3D, Adobe Audition 2.0, Adobe Photoshop CS3, Macromedia Flash MX 2004, dan Sothink SWF Easy.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dengan diambilnya pembahasan dengan judul **“APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK “PANDUAN MEMBENTUK TUBUH ATLETIS”**” mempunyai maksud dan tujuan. Adapun maksud dan tujuan penyusunan skripsi dan pembuatan aplikasi multimedia ini adalah :

Maksud Penelitian

1. Menambah wawasan dan pengalaman dengan terlibat langsung kedalam sebuah masalah sekaligus mencari penyelesaiannya.
2. Menerapkan kembali ilmu yang telah didapat baik dari kampus maupun sumber lain dalam dunia nyata.

Tujuan Penelitian

1. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai media informasi yang mudah untuk dimengerti.

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk mendukung penelitian ini, penulis berusaha mencari sumber-sumber yang dapat memberikan keterangan atau informasi yang jelas serta akurat. Adapun penelitian yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara sebagai berikut:

1. Metode Kepustakaan

Metode dengan cara pengambilan bahan-bahan dari literatur, majalah, buku, serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Sehingga dapat diperoleh landasan teori dalam melaksanakan kerja maupun dalam menganalisa data yang ada.

1.6 Sistematika Laporan Penelitian

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian. Maka akan lebih baik apabila diberikan gambaran sistematika penulisan secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa saja yang di kandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Adapun sistematika penulisan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika laporan penelitian.

BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, pengertian multimedia, definisi multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, sistem penyajian multimedia, struktur sistem multimedia, perangkat lunak yang digunakan dan berisi tentang tinjauan umum atau gambaran umum tentang tubuh atletis dan gaya hidup sehat yang menjadi pilihan dalam pembuatan Skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA

Bab ini menguraikan mengenai siklus hidup pengembangan aplikasi multimedia, pendefinisian masalah multimedia, menganalisis sistem, melakukan study kelayakan dan menganalisis kebutuhan system.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan tentang memproduksi aplikasi multimedia interaktif yang akan dibuat, termasuk didalamnya penjelasan tentang fungsi komponen-komponen yang digunakan untuk mendukung aplikasi multimedia interaktif tersebut secara mendetail.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.