

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini di era globalisasi sangat pesat yang pastinya senantiasa menuju ke arah yang lebih baik, hal ini ditandai dengan semakin banyak inovasi-inovasi baru bermunculan yang saling melengkapi satu sama lain, semakin banyak pihak-pihak yang telah menggunakan alat-alat yang serba canggih untuk membantu dalam menyelesaikan pekerjaan yang kompleks. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberi manfaat bagi manusia dan tentunya menjawab tuntutan manusia yang selalu ingin terpenuhi kebutuhannya serta bertujuan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi waktu yang digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan yang tentunya juga akan menunjang efektifitas serta efisiensi ekonomi. Teknologi yang saat ini berkembang pesat dan menjadi *trend* dan dapat memberi kepraktisan serta manfaat bagi manusia salah satunya adalah teknologi berbasis komputer khususnya teknologi informasi berbasis multimedia.

Teknologi informasi berbasis multimedia mempunyai ruang lingkup yang cukup luas sesuai dengan fungsi, kebutuhan serta kepentingan dalam penerapannya. Salah satu dari hasil penerapannya yaitu aplikasi multimedia *company profile* (profil perusahaan).

Informasi termasuk kebutuhan yang pokok bagi manusia yaitu untuk mendukung proses pengambilan keputusan dalam suatu pekerjaan atau aktifitas agar dapat memperoleh hasil yang maksimal, tanpa informasi manusia tidak akan bisa beraktifitas dengan baik serta proses perkembangan atau kemajuan menjadi terhambat atau lama. Penerapan teknologi informasi yang unggul dan handal akan sangat membantu manusia dalam hal pengambilan keputusan, apabila sumber daya pengolah dan kelengkapan infrastruktur yang ada bekerja sama dengan baik, maka dapat diperoleh informasi secara cepat dan dengan hasil yang akurat. Hadirnya teknologi informasi telah melahirkan cara-cara baru yang lebih maju dan bervariasi.

Teknologi informasi berbasis multimedia merupakan suatu cara yang tepat untuk mempermudah dalam penyampaian informasi, teknologi ini dapat menghasilkan informasi yang lebih menarik dan lebih hidup. karena informasi yang dihasilkan dibentuk oleh video, teks, suara, grafik, animasi serta objek / media penyusun lainnya dan apabila antara media penyusun yang satu dan yang lainnya dalam megkomposisikan dilakukan secara benar maka apabila disajikan akan memberikan motivasi, inspirasi dan memiliki arti tersendiri bagi kosumen atau pengguna jasa, walaupun ini terjadi tanpa disadari dan akan menarik perhatian kosumen. Penggunaan teknologi informasi berbasis multimedia sangat menguntungkan dan sangat efektif dalam menyampaikan informasi karena didukung oleh audio serta visualisasi yang interaktif sehingga dapat berkomunikasi dan menyampaikan pesan atau informasi kepada kosumen lebih baik dibandingkan dengan hanya

menggunakan kata-kata. Nilai daya tarik merupakan hal yang sangat penting agar konsumen tertarik, maka informasi yang disampaikan bisa mengenai sasaran atau tersampaikan dengan baik sehingga fasilitas yang ditawarkan akan menjadi *Brand* (sesuatu yang selalu diingat atau mengingatkan) yang tertanam dalam benak konsumen dan sulit untuk dilupakan. Dalam penerapannya teknologi informasi berbasis multimedia yang menghasilkan aplikasi multimedia digunakan untuk kebutuhan dan kepentingan yang berbeda, sebagai contohnya untuk membuat games (baik 2D maupun 3D), iklan televisi, film animasi (katun), web, simulasi, media cetak, stiker, *Company Profile* yang presentatif untuk keperluan publikasi serta promosi mengenai fasilitas yang disediakan oleh perusahaan.

Sebagai media untuk menyampaikan informasi kepada konsumen atau sarana publikasi serta promosi agar konsumen lebih mengenal mengenai perusahaan serta produk atau fasilitas-fasilitas yang disediakan maka diperlukan suatu aplikasi (*software*) dalam bentuk aplikasi multimedia yang merupakan salah satu hasil dari teknologi informasi berbasis multimedia yang disebut sebagai *company profile*. Dari hal tersebut yang telah diuraikan diatas, menggugah penulis untuk membuat sistem informasi berbasis multimedia dengan judul: **“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA CLUB HOUSE CASA GRANDE MAGUWO HARJO, YOGYAKARTA ”**

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu “Bagaimana cara membuat media informasi dalam bentuk *company profile* mengenai fasilitas-fasilitas serta program-program yang disediakan *Club House Casa Grande Maguwoharjo, Yogyakarta* dengan memanfaatkan sumber daya yang ada agar informasi yang disajikan lebih efektif, dapat diterima dengan baik, menarik perhatian, untuk membantu atau mendukung dalam publikasi dan promosi kepada konsumen mengenai fasilitas-fasilitas serta program-program yang disediakan oleh *Club House Casa Grande Maguwoharjo, Yogyakarta* agar dapat mencapai tujuan (*goal*) yang telah direncanakan dan dapat memperoleh hasil yang maksimal serta dapat mendukung dalam proses pengambilan keputusan?”.

## 1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada agar penulisan skripsi tidak menyimpang dari permasalahan dan hasilnya lebih mendalam serta mengenai maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia dalam bentuk *company profile* untuk menyampaikan informasi sebagai sarana publikasi serta promosi mengenai fasilitas-fasilitas serta program-program yang disediakan *Club House Casa Grande Maguwoharjo Yogyakarta* kepada konsumen atau masyarakat luas. Kerena penggunaan

teknologi informasi berbasis multimedia mempunyai ruang lingkup yang cukup luas sesuai dengan fungsi, kebutuhan serta kepentingan dalam penerapannya.

Karena adanya keterbatasan waktu, biaya dan tenaga serta kemampuan penulis juga disesuaikan dengan situasi dan kondisi dilapangan. Batasan masalah dimaksudkan untuk lebih memudahkan pembahasan dan penjelasan agar hasilnya lebih maksimal.

Analisis merupakan sebuah aktifitas atau konsep kegiatan yang mempelajari, merumuskan, menyusun, membentuk dan membangun sebuah sistem yang yang sesuai dengan keinginan *user* sehingga dapat dimanfaatkan secara optimal dan maksimal. Analisis pasti bisa desain, namun tidak sebaliknya. Desain tanpa adanya rekomendasi dari analisis tidak akan terlaksana. Oleh sebab itu dalam mendesain media informasi berbasis multimedia pada Club House Casa Grande Mauwoharjo, Yogyakarta, harus ada analisis. Penulis menggunakan analisis PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service).

Software yang digunakan untuk membuat sistem informasi berbasis multimedia (*company profile*) antara lain: Macromedia Director MX sebagai software utama dan beberapa software pendukung seperti: Adobe Photoshop CS, Adobe Audition 1.5, SWISH max.

#### 1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian adalah :

1. Menambah pengalaman dan pengetahuan dalam mengambil keputusan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pada objek penelitian.
2. Merancang dan mengimplementasikan perangkat lunak (*software*) dalam bentuk *Company Profile* dengan memanfaatkan teknologi sistem informasi berbasis multimedia sebagai media yang menyediakan informasi.
3. Sebagai evaluasi mengenai keefektifan teknologi sistem informasi berbasis multimedia .
4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi sistem informasi berbasis multimedia.
5. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Sarjana Jurusan Sistem informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari Skripsi dan pembuatan aplikasi ini adalah :

### 1. Bagi Penulis

Sebagai wadah atau ajang bagi penulis (mahasiswa/i) dalam mecurahkan kreatifitas / inspirasi yang dimilikinya dengan konsep dasar yang mengacu pada teori serta praktek yang telah diperoleh selama mengikuti proses pendidikan di bangku perkuliahan kedalam aplikasi nyata secara praktek dan kemudian diterapkan pada dunia nyata sebagai sarana untuk evaluasi bagi penulis agar mempunyai nilai jual dan kemampuan yang berkualitas serta memberikan bekal agar siap untuk terjun ke dunia kerja nyata.

### 2. Bagi Instansi

Memberikan alternatif lain mengenai teknologi sistem informasi berbasis multimedia sebagai sarana / media publikasi dan promosi mengenai produk-produk atau fasilitas yang disediakan dalam bentuk *company profile*, juga untuk pengembangan sistem yang sedang digunakan agar lebih efektif dan efisien yang tentunya dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

### 3. Bagi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Penelitian ini dapat menambah kepustakaan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, baik analisis dan desain multimedia interaktif, juga dapat digunakan sebagai contoh atau

referensi dalam penyusunan Skripsi. Hasil penelitian ini masih bisa dikembangkan menjadi lebih baik oleh generasi Penulis mendatang.

## 1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data-data tentang obyek permasalahan dari penelitian yang kemudian akan disajikan dalam bentuk informasi yaitu aplikasi sistem informasi multimedia (*Company Profile*) adalah :

### 1. Metode Observasi

Metode observasi yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung ditempat penelitian terhadap data-data yang akan dijadikan sumber data penelitian.

### 2. Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait dengan objek permasalahan.

### 3. Metode Studi Kepustakaan

Metode studi kepustakaan yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari dari buku literatur yang berhubungan dengan masalah pembahasan dalam menyusun Skripsi untuk mendapatkan kajian yang bersifat teoritis sebagai dasar teori didalam melakukan analisis desain dan perancangan dari sistem yang sedang berjalan dan menyusun sistem baru yang akan diterapkan.



#### 4. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi/ lembaga yang terkait.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Skripsi ini secara garis besar disusun secara sistematis kedalam beberapa Bab, yaitu :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

#### **BAB II DASAR TEORI**

Pada bab ini membahas tentang dasar teori yang terdiri dari konsep dasar sistem informasi, konsep dasar multimedia, perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

#### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Pada bab ini menguraikan dan menjelaskan tentang gambaran umum perusahaan.

#### **BAB IV ANALISIS DAN PENGEMBANGAN SISTEM**

##### **MULTIMEDIA**

Pada bab ini membahas tentang pengembangan sistem multimedia, yang meliputi: mendefinisikan masalah aplikasi multimedia,

menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia, siklus pengembangan aplikasi multimedia, melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

## **BAB V PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM MULTIMEDIA**

Pada bab ini membahas tentang konsep dan perancangan aplikasi multimedia, yang meliputi: Teknik penyajian dan fungsi efektif multimedia dalam merancang konsep serta sebagai alat bantu untuk merancang aliran aplikasi multimedia, kegiatan implementasi yang terdiri dari: memproduksi, mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, memelihara sistem multimedia

## **BAB VI PENUTUP**

Pada bab ini meliputi tentang kesimpulan dan saran.

### **1.8. Rencana Kegiatan**

Agar penelitian ini bisa berjalan dengan lancar dan sesuai dengan target yang diinginkan, maka penulis membuat suatu rencana kerja, yang secara garis besar terdiri dari 7 tahap yang saling berkesinambungan dan saling mendukung dalam pelaksanaan penelitian. Rencana kegiatan tersebut membutuhkan waktu 16 minggu dengan perincian sebagai berikut :

Tabel 1.1. Tabel rencana kegiatan

FASE/TAHAP  WAKTU	BULAN															
	September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan proposal																
Pengumpulan data																
Analisis Data																
Rancangan Desain																
Pembuatan Software																
Laporan																