

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi di era modern ini semakin pesat perkembangan tersebut, dapat membantu manusia dalam memasuki tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan mereka (manusia itu sendiri) untuk membantu meringankan aktivitas dalam rutinitas kehidupan sehari-hari. pemanfaatan teknologi oleh manusia tentu saja diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi sebagai pengguna (*user*). Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu teknologi informasi (berita) dalam bidang ilmu pengetahuan umum, yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna serta kualitas sumber daya pengolahan dan kelengkapan fakta (berupa berita/ informasi) yang ada.

Sektor informai memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Informasi merupakan suatu pengetahuan yang harus diketahui oleh masyarakat umum, guna menambah dan memperluas wawasan pengetahuan. sejalan dengan perkembangan teknologi, informasi sering memanfaatkan salah satu kecanggihan teknologi, yaitu teknologi komputer multimedia interaktif untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang menarik dan berguna bagi masyarakat umum.

Sebelum perkembangan komputer multimedia interaktif, kertas sangat memegang peranan penting dalam promosi diberbagai bidang maupun dalam memberikan informasi ke masyarakat. Tetapi sejalan dengan perkembangan teknologi komputer multimedia interaktif, dapat diharapkan menyajikan suatu promosi dan informasi yang lebih efektif

sehingga promosi dan informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, koran, majalah browser, dan lain-lain. tetapi juga dalam bentuk cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik (photo/gambar) dan diharapkan user lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang ditampilkan, karena mereka dimanjakan dengan kecanggihan teknologi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif sehingga informasi yang ditampilkan lebih menarik.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi, seperti film-film kartun.

Dari uraian di atas maka penulis sepakat untuk memberi judul "*INTREGRASI FLASH DAN XML DALAM APLIKASI MULTIMEDIA PADA STUDY KASUS PEMBANGUNAN COMPANY PROFILE BIEPHOTOGRAPHY* " dalam penyusunan skripsi.

## **I.2. Rumusan Masalah**

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini menyebabkan diperlukannya sebuah media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif sebagai alternatif proses penyampaian informasi dan sebagai alat bantu promosi

Biephotography. Untuk dapat menyelesaikan masalah sesuai yang diharapkan, maka berikut penulis rumuskan beberapa masalah yang akan dipecahkan, yaitu:

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi berbasis multimedia sebagai alternatif media penyajian informasi dan promosi yang interaktif dan efektif ?
2. Bagaimanakah cara menginformasikan Biephotografi dengan memanfaatkan peranan teknologi multimedia agar tampak menarik dan dapat diterima dengan baik dan jelas bagi pengguna yang ingin menggunakan jasanya?

### **I.3. Batasan Masalah**

Penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit untuk memfokuskan pembahasan karena ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi dan penerapannya maka permasalahan dibatasi pada:

Informasi yang disuguhkan dalam company profile Biephotography hanya terdiri dari:

1. Sejarah Biephotography
2. Portofolio Biephotography
3. Service
4. Contact

Informasi yang dapat diupdate diantaranya:

1. Portofolio foto
2. Pricelist product

Software yang digunakan:

1. Macromedia Flash MX
2. Cool Edit Pro 2.0

3. Adobe Photoshop CS 2
4. Xampp

#### **I.4. Maksud Dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

##### Maksud :

1. Sebagai syarat kelulusan program Stratal jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

##### Tujuan :

1. Untuk membuat sistem informasi berbasis multimedia sebagai media informasi dan promosi pada Biophotography.
2. Sebagai alternatif lain dalam metode promosi, yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media konvensional, yang selama ini telah dikenal masyarakat para pengguna jasa-jasa.

#### **I.5. Metode Pengumpulan Data**

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

1. Metode Observasi

2. Menganalisis permasalahan yang ada dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk memperoleh informasi yang dijadikan bahan penulisan.
3. Metode Wawancara
4. Wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan yang akan dipecahkan.
5. Metode Pustaka
6. Membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

#### **I.6. Sistematika Penulisan**

Agar memudahkan penulisan Skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan Skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan.

2. Bab II Dasar Teori

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi pengertian multimedia, objek-objek multimedia, konsep penyusunan naskah, Sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini.

Gambaran umum tentang Biophotography.

3. Bab III Analisis Dan Perancangan Sistem Multimedia

Membahas tentang perancangan aplikasi multimedia meliputi pendefinisian masalah aplikasi multimedia, menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

#### 4. Bab IV Implementasi Dan Pembahasan

Menguraikan tentang pembuatan animasi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan animasi. Kegiatan implementasi terdiri dari : Mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.

#### 5. Bab V Penutup

Meliputi tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan Skripsi ini.

#### 6. Daftar Pustaka

#### 7. Lampiran

### **I.7. Jadwal Kegiatan**

Secara garis besar pekerjaan perancangan “INTREGRASI FLASH DAN XML DALAM APLIKASI MULTIMEDIA PADA STUDY KASUS PEMBANGUNAN COMPANY PROFILE BIEPHOTOGRAPHY” terdiri dari tahap- tahap sebagai berikut :

Tabel 1.1 kegiatan penelitian

No.	Waktu Kegiatan	Bulan											
		Mei				Juni				Juli			
1	Pra Surve	■											
2	Menganalisis	■	■										
3	Pengumpulan Data			■	■								
4	Desain Dan Penulisan					■	■	■	■	■	■	■	■
5	Pembuatan Software							■	■	■	■	■	■
6	Penyusunan Laporan									■	■	■	■