

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini sektor informasi sangat memegang peranan penting bagi masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Informasi merupakan suatu pengetahuan yang harus diketahui oleh masyarakat, guna menambah dan memperluas wawasan, karena perkembangan teknologi informasi dan komputer dalam beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan pesat dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi. Multimedia juga memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih menarik dibanding dengan media lain seperti koran atau radio.

Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi, video, dengan demikian diharapkan pengguna (*user*) lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang ditampilkan dengan adanya kecanggihan teknologi yang dikemas dalam bentuk multimedia sehingga informasi yang ditampilkan lebih menarik.

Aplikasi multimedia ini akan coba diterapkan pada sekretariat keluarga pelajar mahasiswa Balikpapan (KPMB) Yogyakarta, yang merupakan sebuah wadah berkumpul dan berorganisasi mahasiswa Balikpapan dan pusat informasi

dan komunikasi intern dan ekstern mahasiswa Balikpapan yang ada di Yogyakarta.

Keluarga pelajar mahasiswa Balikpapan (KPMB) Yogyakarta selalu berusaha untuk tetap resopntif dan inovatif terhadap perkembangan zaman yang sedemikian cepat, dan selalu berusaha melakukan riset-riset yang berkaitan dengan teknologi terbaru yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efesiansi, efektifitas, produktifitas dalam sebuah organisasi.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan sekertariat sekertariat keluarga pelajar mahasiswa Balikpapan (KPMB) Yogyakarta sebagai obyek skripsi, sehingga penulis mengangkat judul skripsi dengan **“Analisis Perancangan Dan Implementasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Informasi Pada sekertariat Keluarga Pelajar Mahasiswa Balikpapan (KPMB) Yogyakarta ”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperlukan system yang efektif dan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut **“Bagaimana menganalisis dan merancang media informasi berbasis multimedia yang lebih efektif pada sekertariat keluarga pelajar mahasiswa Balikpapan (KPMB) Yogyakarta sehingga mampu menyampaikan informasi yang berkualitas bagi mahasiswa Balikpapan dan dapat mengajak para mahasiswa Balikpapan lebih mengenal KPMB Yogyakarta ?”**.

### 1.3 Batasan Masalah

Dengan rumusan masalah yang ada dan agar hasilnya lebih terfokus, maka dengan permasalahan yang ada penulis membatasi dalam ruang lingkup yang lebih kecil yaitu profil singkat, program kerja, fasilitas, gallery, dan struktur kepengurusan organisasi dan database anggota.

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media informasi pada sekretariat keluarga pelajar mahasiswa Balikpapan (KPMB) Yogyakarta adalah Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop CS, Adobe Audition, Microsoft Access, Microsoft Visual Basic.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat yang hendak di peroleh dari penelitian ini adalah :

1. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menambah, menerapkan, dan, mengembangkan wawasan ilmu komputer khususnya di bidang multimedia, sehingga diharapkan dapat bersaing di era globalisasi.
3. Untuk membuat system informasi berbasis multimedia sebagai media informasi dan promosi pada sekretariat keluarga pelajar mahasiswa Balikpapan (KPMB) Yogyakarta.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk membuat tugas ini diambil berbagai metode, yaitu :

### 1. Metode observasi / *Observation*

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti. Pengamatan dilakukan secara langsung terhadap sekretariat keluarga pelajar mahasiswa Balikpapan (KPMB) Yogyakarta yang diteliti serta pencatatan secara cermat

### 2. Metode wawancara / *Interview*

Metode pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab kepada pengurus dan pihak-pihak yang berkepentingan pada sekretariat keluarga pelajar mahasiswa Balikpapan (KPMB) Yogyakarta.

### 3. Metode kepustakaan / *Library*

Metode dengan cara pengambilan bahan-bahan dari literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

### 4. Metode Kearsipan / *Documentation*

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang ada berhubungan dengan masalah yang diteliti.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar tercapai penulisan yang sistematis, maka pada bab ini penulis akan menguraikannya sebagai berikut :

### 1. Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode, dan sistematika penulisan.

### 2. Bab II : Landasan Teori

Bab ini membahas tentang definisi informasi, siklus informasi, kualitas informasi, nilai informasi, pengertian media informasi, konsep dasar sistem informasi, konsep dasar multimedia, pengertian multimedia, definisi multimedia, konsep-konsep analisis, dan perancangan sistem serta gambaran tentang obyek yang diteliti.

### 3. Bab III : Analisis Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan tentang analisis sistem, perancangan tampilan, serta perancangan proses, dan studi kelayakan dalam menganalisis kebutuhan sistem.

### 4. Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menguraikan tahap-tahap implementasi sistem, seperti pemilihan perangkat lunak dan perangkat keras, pengetesan sistem multimedia, penggunaan sistem multimedia, dan pemeliharaan sistem multimedia.

## 5. Bab V : Penutup

Bab ini meliputi tentang kesimpulan dan saran dari kegiatan pembuatan skripsi dari penulis.

## 6. Daftar Pustaka

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, internet.

## 7. Lampiran

### 1.7 Jadwal Penelitian dan Penulisan

Secara garis besar pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan, penyusunan, dan penyajian aplikasi multimedia untuk sekertariat keluarga pelajar mahasiswa Balikpapan (KPMB) Yogyakarta. Rincian kegiatannya adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Tabel Kegiatan

NO	KEGIATAN	Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembuatan proposal	■															
2	Pengumpulan data		■	■													
3	Analisis data					■	■	■	■								
4	Desain sistem									■	■	■	■				
5	Pembuatan program													■	■	■	■
6	Uji coba program																■