

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi seolah-olah membuat semua orang dapat mengetahui apa saja dengan segera. Dengan tersedianya berbagai bentuk informasi, kini masyarakat memiliki pilihan yang lebih banyak bagi informasi yang mereka dapatkan. Era globalisasi dan komunikasi saat ini ditandai dengan banyaknya manusia yang memanfaatkan teknologi informasi berbasis komputer untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kemudahan-kemudahan komunikasi dan informasi merupakan sumbangan tak ternilai dari kemajuan teknologi komputer yang begitu pesat, dan dukungan teknologi tersebut dapat digunakan sebagai media informasi yang cukup efektif.

Teknologi komputer sebagai sarana penyampaian informasi memungkinkan dibuat suatu sistem multimedia yang interaktif, dengan menggunakan software multimedia yang bersifat interaktif sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem multimedia. Teknologi komputer juga memungkinkan dibangun sebuah media informasi dalam meningkatkan kinerja suatu acara pameran lukis karya Julnaidi MS.

Saat ini pelukis Julnaidi MS, dalam penyampaian informasi produk dan berbagai kegiatan saat pameran masih menggunakan katalog dalam bentuk buku, hal ini menyebabkan penyampaian informasi kurang efektif. Karena masih mengandalkan informasi dari mulut kemulut, brosur maupun media lainnya dalam

menunjang kegiatan pameran yang masih sangat minim. Penulis mencoba memberikan bantuan dalam memperkaya dan melengkapi penyampaian informasi yang berbasis multimedia interaktif sebagai media informasi yang lebih efektif.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam menyusun Tugas Akhir dengan judul **"MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KARYA SANG MAESTRO"**

1.2 Rumusan Masalah

Identifikasi masalah diatas, permasalahan yang dapat ditarik adalah Bagaimana aplikasi multimedia dapat mewakili perjalanan pelukis Julnaidi MS dalam sebuah pameran?

1.3 Batasan Masalah

Rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena maka permasalahan yang ada di batasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media penyampaian informasi yang dapat diperbaharui secara berkala mengenai perjalanan dalam merintis karya dari pelukis Julnaidi MS yang meliputi buku tamu serta prestasi yang pernah diraih. Order informasi tersebut yang di buat dalam Kios Informasi yang nantinya akan disajikan disetiap pameran.

Pembuatan aplikasi interaktif ini penyusun menggunakan perangkat lunak (software) yaitu : Macromedia Director MX, Adobe Photoshop 7.0, Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft Access 2003

1.4 Maksud dan Tujuan

1.4.1 Maksud

Maksud dari pembuatan Aplikasi multimedia ini adalah membuat atau menciptakan sebuah sistem informasi perusahaan atau profil pribadi dengan menggunakan media komputer yang berbasis multimedia. Karena sistem informasi berbasis multimedia memiliki keunggulan dapat menarik indra dan minat, menggabungkan unsur teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dikemas secara interaktif.

1.4.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Melengkapi data yang diperlukan dalam pembuatan Tugas akhir guna memenuhi persyaratan kelulusan jenjang D3 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mempublikasikan kepada masyarakat dan instansi terkait mengenai Visi dan Misi perlukis serta karya dan keberhasilannya.
3. Memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan. Multimedia dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera dan memiliki nilai seni dalam penyajiannya.
4. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktik guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu ke dunia nyata.

5. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.

1.5 Data Yang Dibutuhkan

1.5.1 Data Umum

Yaitu data mengenai gambaran perjalanan merintis karya yang meliputi:

- a. Biografi pelukis
- b. Lokasi
- c. Visi dan Misi
- d. Tema karya yang telah dibuat
- e. Tempat-tempat pameran
- f. Prestasi yang telah diraih

1.5.2 Data Khusus

Yaitu data yang dibutuhkan sesuai dengan topik pembahasan tulisan meliputi :

- a. Artikel tentang pelukis
- b. Data berupa gambar (foto), audio visual.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini antara lain:

1.6.1 Metode Observasi

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini pustaka dengan pokok masalah yang diambil, selain itu digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam menelaah dan menganalisa kenyataan yang ada pada objek.

1.6.2 Metode Wawancara

Mengadakan tanya jawab langsung kepada pelukis Julnaidi MS, yang berlandaskan pada tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk mendapatkan data yang lengkap.

1.6.3 Metode Pengambilan Data

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

1.6.4 Dokumentasi

Mengambil foto-foto atau gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program tugas akhir ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini akan disusun secara sistematis kedalam bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, alasan penulisan, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode-metode penelitian yang digunakan dan juga sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini akan diuraikan landasan teori dan perangkat lunak (software) yang mendukung multimedia.

BAB III : Tinjauan Umum Pelukis

Bab ini akan diuraikan Biografi pelukis Julnaidi MS, lokasi, visi dan misi, pameran yang pernah diikuti, prestasi yang diraih.

BAB IV : Pembahasan

Bab ini akan dibahas tentang pengaplikasian multimedia interaktif untuk mengenalkan hasil karya dari pelukis Julnaidi MS pada masyarakat.

BAB V : Penutup

Bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian dan saran atas sistem yang sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.8 Rencana Kegiatan

Pembuatan aplikasi ini, diperkirakan akan membutuhkan waktu selama empat bulan. Uraian dari rencana kegiatan bisa dilihat pada Tabel I.1.

Tabel I.1. Susunan rencana kegiatan.

Kegiatan	Bulan																			
	September				Oktober				November				Februari				Maret			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan data																				
Analisa Data																				
Pembuatan Aplikasi																				
Uji coba, analisa kelayakan																				
Pembuatan laporan																				