

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi masa kini khususnya teknologi informasi, maka perkembangan komputer dewasa ini mempunyai peranan yang sangat penting. Kemajuan ilmu dan teknologi yang berkembang dengan cepat, dirasa turut membantu manusia meringankan beban aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, dengan kemajuan ilmu dan teknologi tersebut, dapat memicu terciptanya suatu bidang usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi. Pada dasarnya dengan penerapan teknologi yang selalu berkembang akan mempengaruhi pola pikir kebanyakan orang dan akan cenderung memanfaatkan kemajuan teknologi yang berkembang dengan cepat untuk menunjang kualitas perusahaan atau bidang usaha yang mereka geluti. Hal itulah yang membuat kebanyakan orang cenderung menginginkan informasi secepat dan seakurat mungkin.

Salah satu produk kemajuan dalam bidang ilmu dan teknologi adalah multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih mudah dan hidup, sebagai contoh aplikasi multimedia dapat dipakai untuk mempromosikan suatu instansi dengan didukung oleh berbagai aspek suara, video, animasi, teks, dan grafik yang dapat mempertajam pesan yang ingin disampaikan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research

(CTR) menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat, mengingat 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang didengar dan dilihat, dan mengingat 80% dari yang didengar, dilihat, dan dilakukan sekaligus.

LPK Sanggar Musik MULTIVOICE Yogyakarta merupakan suatu Lembaga Pendidikan yang termasuk dalam golongan Rumpun Kesenian, Jenis Pendidikan Kursus, yang mana selama ini dalam menawarkan jasanya menggunakan brosur – brosur yang berisikan fasilitas - fasilitas serta sarana dan prasarana yang tersedia di LPK Sanggar Musik Multivoice Yogyakarta. Hal tersebut bisa dibidang kurang efektif karena informasi yang disajikan kurang menarik.

Oleh karena itu saatnya dibuat suatu media untuk menyajikan informasi mengenai fasilitas – fasilitas serta sarana dan prasana yang terdapat pada LPK Sanggar Musik Multivoice Yogyakarta sehingga akan lebih mudah diketahui para pengguna jasa. Salah satu bentuk penyajian informasi tersebut adalah penyajian yang dikemas dalam bentuk CD multimedia. Maka dari itu dalam penyusunan Tugas Akhir ini Kami memberi judul : **“Perancangan Profil LPK Sanggar Musik MULTIVOICE Yogyakarta Berbasis Multimedia”**

## **I.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana mengembangkan media informasi mengenai LPK Sanggar Musik MULTIVOICE Yogyakarta dalam bentuk CD Company Profile yang berbasis multimedia.

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

Pada penyusunan Tugas Akhir ini, penyusun membatasi permasalahan pada pembuatan aplikasi multimedia yang sederhana tapi tetap menarik, komunikatif, serta interaktif, sehingga membuat masyarakat tertarik untuk bergabung dengan LPK Sanggar Musik MULTIVOICE Yogyakarta.

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka permasalahan yang ditinjau dalam penelitian adalah dibatasi pada :

1. Aplikasi multimedia ini akan menampilkan seluruh profil LPK Sanggar Musik MULTIVOICE Yogyakarta serta memberikan informasi yang menarik mengenai fasilitas – fasilitas serta sarana dan prasarana yang ada.
2. Isi informasi bisa di update sesuai dengan kebutuhan LPK Sanggar Musik MULTIVOICE Yogyakarta.
3. Software-software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini adalah Macromedia Flash 8, XML, CSS, Adobe Audition 2.0, Adobe Photoshop Cs 2 dan Camtasia Studio 4.

### **I.4 Tujuan Penelitian**

1. Menghasilkan sebuah aplikasi multimedia, yaitu sebuah company profile yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian informasi “LPK Sanggar Musik MULTIVOICE Yogyakarta”

2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi, khususnya multimedia komputer yang dikaitkan dengan presentasi.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

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

Adapun metode yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai berikut :

#### **1. Studi Kepustakaan**

Yaitu penelitian dengan cara mengambil bahan-bahan dari buku, surat kabar, majalah, serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat diperoleh landasan teori dalam pengerjaan proyek ini maupun dalam menganalisa data yang ada.

#### **2. Studi lapangan**

Yaitu penelitian dengan cara melakukan pengamatan dan mendapatkan data secara langsung terhadap obyek penelitian secara sistematis untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

#### **3. Wawancara**

Metode ini dilaksanakan dengan mengadakan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

## I.6 Sistematika Penulisan

### BAB 1 Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan proyek dan metodologi pengumpulan data.

### BAB 2 Landasan teori

Bab ini membahas konsep dasar Multimedia dan implementasi dari *Multimedia*, Software yang digunakan meliputi Macromedia Flash 8, XML, CSS, Adobe Audition 2.0, Adobe Photoshop Cs 2 dan Camtasia Studio 4., serta spesifikasi Hardware yang digunakan.

### BAB 3 Tinjauan Umum

Bab ini akan memberikan Informasi yang terdapat pada LPK Sanggar Musik MULTIVOICE Yogyakarta.

### BAB 4 Pembahasan

Bab ini akan menjelaskan hasil rancang bangun dan menggambarkan implementasi program ke dalam sebuah tampilan.

### BAB 5 Penutup

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan Tugas Akhir ini dan kritik saran terhadap penulis guna menghasilkan karya yang lebih baik.

## I.7 Jadwal Kegiatan

Dalam pembuatan profil Sanggar Musik LPK “MULTIVOICE” Yogyakarta berbasis multimedia ini, diperkirakan akan membutuhkan waktu selama tiga bulan. Uraian dari rencana kegiatan bisa dilihat pada Tabel I.1.

Tahap	Bulan I				Bulan II				Bulan III			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Survei Obyek												
Persiapan Observasi												
Pelaksanaan Observasi												
Desain Multimedia												
Pembuatan Aplikasi dan Implementasi												
Penyusunan Laporan												

Tabel I.1. Susunan Rencana Kegiatan