

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Kebutuhan informasi di rasa penting bagi semua kalangan. Informasi dapat diperoleh dari berbagai sumber, salah satunya adalah informasi yang di peroleh melalui internet. Interconected network atau yang lebih populer dengan sebutan internet adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer- komputer dan jaringan-jaringan di seluruh dunia . Secara harfiah, internet adalah rangkaian komputer yang terhubung ke beberapa jaringan lain. Ketika komputer terhubung secara global dengan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket data, maka rangkaian jaringan komputer yang besar ini dapat dinamakan internet.

Akses internet dapat dilakukan dimana pun dan kapanpun sehingga banyak sekali media yang memberikan jasa pelayanan internet, salah satunya adalah warung internet. Teknologi warung internet harus diakui merupakan teknologi andalan dalam memberikan alternatif akses internet yang murah bagi banyak orang serta bentuk fisik bangunan juga mempengaruhi yang dulu hanya beberapa komputer sekarang sudah lebih dari lima puluh komputer sehingga membutuhkan bangunan yang lebih besar mengakibatkan persaingan bisnis internet semakin bersaing.

Di lihat dari permasalahan tersebut kelompok kami mengambil tema “APLIKASI MULTIMEDIA INFORMASI RUANG DAN BILIK DI WARNET PASCA KOMPUTER DI KULON PROGO YOGYAKARTA” agar penyedia layanan warung internet di pasca komputer

dapat bersaing dengan warnet-warnet lain serta dapat memberikan pelayanan yang optimal bagi pelanggan di pasca computer.

Yang menjadi pertimbangan kami mengambil tempat di pasca komputer selain mempunyai letak yang setrategis dan merupakan prospek bisnis yang menjajikan di Nanggulan Kulon Progo.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menyampaikan informasi yang dibutuhkan bagi pengunjung warnet Pasca Komputer dengan Aplikasi multimedia letak ruang dan bilik ?
2. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi berbasis komputer yang pembaharuan informasinya dapat dilakukan dengan mudah?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang di bahas untuk membatasi meluasnya ruang lingkup pembahasan adalah :

1. Pembuatan sebuah aplikasi multimedia berupa profil dan informasi.
2. Atribut-atribut penelitian yang meliputi ruang-ruang dan bilik-bilik serta fasilitas-fasilitas lainnya.
3. Perangkat lunak yang dipakai meliputi :

Macromedia Director 2004, Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop CS 2, Adobe Premiere dan Corel draw X 3.

1.4 Tujuan penelitian

1. Sebagai salah satu prasyarat kelulusan D3 Manajemen Informatika pada sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Mengetahui berapa jauh teknologi multimedia berpengaruh dan berdampak terhadap penerapan teknologi sebagai sarana informasi.
3. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang obyek dan permasalahan dari penelitian.

1.5 Manfaat penelitian

1. Sebagai media promosi dan memperkenalkan bahwa STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai institusi pendidikan yang mampu mencetak profesional-profesional muda khususnya di bidang multimedia.
2. Manfaat bagi pemilik warung internet dengan adanya aplikasi multimedia pencarian ruang dan bilik dapat dijadikan fasilitas serta kemudahan dalam proses penggunaan internet. Kemudahan pencarian ruang dan bilik dapat di jadikan strategi marketing.
3. Manfaat bagi penyusun dapat menerapkan ilmu dan teori-teori yang diperoleh selama dalam mengikuti perkuliahan ke dalam aplikasi nyata secara praktik, guna membantu mendukung kemampuan dan kualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh dalam kehidupan nyata.

1.6 Metode pengumpulan data

Dalam pengumpulan data, penulis selaku peneliti menggunakan beberapa metode :

a. Metode Observasi

Yaitu pengamatan secara langsung ditempat penelitian terhadap obyek yang akan di jadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan tugas akhir.

b. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara bertatap muka serta tanya jawab antara narasumber yaitu pemilik warnet dengan pewawancara yaitu penulis.

c. Dokumentasi

Melakukan pengambilan gambar-gambar dan pemotretan pada obyek penelitian yang akan di jadikan bahan dokumentasi.

d. Metode pustaka

Menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai bahan pembanding.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian disusun dengan sistematika dalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang diadakan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat, mulai dari perencanaan konsep-konsep, komponen-komponen, langkah-langkah dasar, teknik penyajian multimedia serta pengenalan *hardware* dan *software* yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir.

BAB III Tinjauan Umum

Bab ini akan membahas mengenai gambaran umum warnet pasca komputer, meliputi sejarah singkat berdirinya warnet pasca komputer, visi misi, fasilitas serta struktur organisasi.

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan serta memaparkan hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan aplikasi multimedia dari penyusunan format aplikasi sampai penyelesaian akhir aplikasi.

