

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat. Hal ini ditunjang dengan semakin banyaknya suatu perusahaan atau lembaga sudah semakin maju. Yang berakibat tuntutan kegiatan dan kebutuhan manusia semakin kompleks. Komputer merupakan salah satu alat bantu yang sesuai dengan perkembangan zaman, di mana komputer dipandang sebagai salah satu alat bantu manusia untuk mempermudah pekerjaan. Sehingga bisa sebagai alternatif untuk mempermudah dalam pengenalan sebuah instansi kepada masyarakat.

Pelayanan informasi di instansi-instansi dibutuhkan guna menarik minat pelanggan dan sesuai dengan perkembangan jaman. Maka digunakanlah Aplikasi Berbasis Multimedia.

AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta untuk sarana promosi masih menggunakan brosur maupun spanduk, sehingga informasi yang diberikan terbatas. Untuk itu dibutuhkan suatu sistem informasi yang canggih dan dapat menarik minat masyarakat. Maka digunakanlah aplikasi informasi AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta berbasis multimedia. Aplikasi ini juga bisa digunakan kepada mahasiswa agar lebih mengenal kampus mereka.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Untuk menunjang sarana promosi yang sudah ada dan untuk pedoman mahasiswa di AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta maka perumusan masalahnya yaitu “Bagaimana analisis efektivitas pemanfaatan multimedia pada pencitraan AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta?”.

## **1.3. Batasan Masalah**

Guna mempermudah dalam penyusunan laporan skripsi nanti dan penelitian di lapangan, maka pembatasan masalah pada pokok-pokok yang perlu diperhatikan dalam Analisis Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pada Pencitraan AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta. Pokok-pokok masalah tersebut antara lain:

1. Profil AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta.
2. Denah Bangunan AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta.
3. Info Pendaftaran Mahasiswa Baru.
4. Pengukuran keefektifan aplikasi dengan metode angket.

Sedangkan *software* yang akan digunakan untuk aplikasi multimedia ini penulis menggunakan 3D Studio Max 2011, Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS3 dan CorelDraw 12.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi dalam jenjang Strata I di Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Sinar Nusantara Surakarta. Penelitian ini mempunyai dua tujuan :

1. Tujuan Strategis

Untuk tujuan strategis adalah menganalisa efektivitas aplikasi informasi AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta, apakah layak menjadi sarana alternatif promosi atau tidak. Dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam hal promosi maupun pengenalan mahasiswa terhadap lingkungan kampus.

2. Tujuan Umum

Untuk membantu pelayanan informasi instansi dan mahasiswa dapat mengadakan studi banding dengan disiplin ilmu yang didapat. Mahasiswa mendapat pengalaman baru yang selama ini belum didapat.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis

Dengan terjun langsung ke lapangan maka penulis mendapat banyak pengalaman yang sangat berharga serta mengetahui permasalahan-permasalahan baru yang terjadi di dunia kerja, yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan pemikiran atau pertimbangan untuk

mengembangkan diri di dalam dunia kerja yang semakin keras persaingannya.

2. Bagi STMIK Sinar Nusantara Surakarta

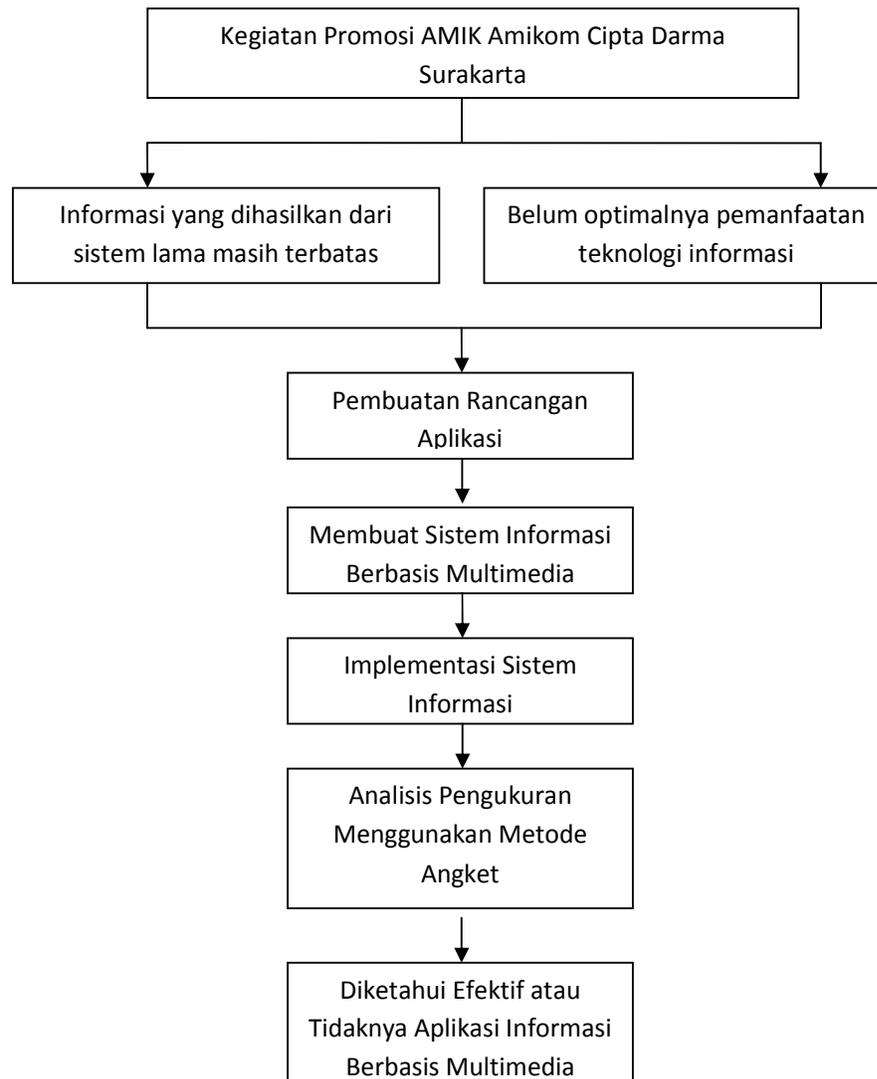
Laporan ini dibuat agar dapat dijadikan bahan referensi dan sumber belajar untuk penyusunan laporan skripsi bagi mahasiswa yang memerlukannya.

3. Bagi AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta

Hasil dari skripsi ini dapat membantu instansi dalam memberikan pelayanan informasi bagi calon mahasiswa maupun mahasiswa AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta.

### **1.6. Kerangka Pikir**

Berdasarkan perumusan masalah yang dibuat pada tahap sebelumnya, maka tahap kerangka pemikiran berguna untuk memperjelas tentang apa saja yang menjadi sasaran dari penelitian. Pada tahap ini di tentukan tujuan dari penelitian adalah untuk menganalisa efektivitas pemanfaatan multimedia pada pencitraan AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta.



**Gambar 1.1** Skema pemikiran pengembangan aplikasi multimedia

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini berisi uraian singkat bab-bab skripsi yang disusun sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Kerangka Pikir dan Sistematika Penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Sejarah Multimedia, Definisi Multimedia, Objek-Objek Multimedia, Definisi Analisis, Definisi Perancangan, Definisi Sistem, Definisi Informasi, Definisi Sistem Informasi dan Perangkat Lunak Yang Digunakan.

#### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Menentukan Data, Menentukan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data dan Metode Analisis Data.

#### **BAB IV : GAMBARAN UMUM**

Sejarah AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta, Profil AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta, Struktur Organisasi AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta.

**BAB V : PEMBAHASAN**

Merancang Konsep, Merancang Isi, Merancang Naskah, Merancang Grafik, Memproduksi Sistem, Mengetes Sistem, Menggunakan Sistem, Memelihara Sistem, Menganalisa Keefektifan Sistem.

**BAB IV : PENUTUP**

Kesimpulan dan Saran yang berkaitan dengan analisis efektifitas pemanfaatan multimedia pada pencitraan AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta.