BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin pesat ditandai dengan adanya perubahan konsumsi informasi akan teknologi, semakin mendorong manusia untuk lebih mengembangkan Iptek. Indonesia sebagai negara berkembang yang sudah siap menyongsong abad 21 yang merupakan abad *millennium* baru dan pangsa pasar bebas semakin memantapkan diri untuk bersaing dengan negara-negara lainnya dalam memahami dan menerapkan teknologi.

Kemampuan memahami teknologi secara tepat yang dibutuhkan untuk menunjang transformasi teknologi perlu ditingkatkan melalui pelaksanaan kajian berbagai ilmu terapan *(applied sciences)*. Pemahaman teknologi secara mendasar, rinci dan mendalam diselenggarakan melalui program yang konkrit yaitu melalui produksi barang dan jasa yang ada pasarnya. Dalam hal kemampuan penciptaan teknologi baru yang benar-benar dapat menghasilkan prouduk baru.

Aplikasi teknologi multimedia dalam bidang komputer merupakan salah satu sektor potensi yang sangat besar untuk mendukung kemajuan IPTEK di negara ini. Untuk mendukung kesiapan dalam teknologi tersebut tentunya diperlukan sumber daya manusia yang handal dan mampu, oleh karena itu penguasaan teknologi harus mencukupi, dimana penguasaan teknologi dapat diperoleh dalam sistem pendidikan perguruan tinggi atau lembaga-lembaga setingkat.

Untuk mencapai tujuan tersebut maka program D3 IGI-LPKIG (Indonesian Germany Institute) mewajibkan setiap mahasiswa untuk melaksanakan kerja praktek dalam rangka peningkatan wawasan tentang dunia nyata bidang komputer sehingga dapat mengarahkan dan mempersiapkan diri sedini mungkin untuk menghadapi masa bakti dilapangan kerja yang akan datang.

1.2 Maksud dan Tujuan

1.2.1 Maksud

Maksud pembuatan menu multimedia adalah :

1. Memberi nuansa interaktif pada tampilan menu.
2. Mempermudah pemakaian program dalam bentuk grafik.
3. Menghilangkan rasa jenuh pemakai dengan tampilan menu yang interaktif.
4. Membandingkan/menyelaraskan pengetahuan yang didapat selama masa perkuliahan dengan melakukan praktik pembuatan langsung sebuah program.
5. Mengetahui kelebiahan multimedia dalam pengoperasian komputer.

1.2.2 Tujuan

Tujuan pembuatan menu multimedia adalah :

1. Memenuhi syarat kelulusan program D3 IGI – LPKIG (Indonesia Germany Institute).
2. Menyelesaikan program multimedia sehingga dihasilkan tampilan program yang menarik dan interaktif .

1.3 Pembatasan masalah

Multimedia mempunyai pengertian yang sangat luas sekali untuk dijabarkan, mulai dari definisi, kemudian pengertian multimedia suara, multimedia gambar, dan lain sebagainya. Maka dari itu penulis akan membatasi masalah tentang " PERANCANGAN MENU MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN BAHASA PEMROGRAMAN DELPHI ". Penulis menyadari bahwa Bahasa Pemrograman Delphi tidak dipakai untuk aplikasi multimedia, tetapi dipakai untuk aplikasi pembuatan database, Mengapa penulis tetap bertekad untuk melakukannya?, karena penulis ingin menunjukkan kepada pembaca bahwa dengan bahasa pemrograman apapun asal dengan tekun, serius dan berkesinambungan pasti akan bisa dilaksanakan.

1.4 Metodologi Penelitian.

Dalam rangka memperoleh data-data yang menunjang untuk penulisan tugas akhir, maka telah dilakukan metoda – metoda sebagai berikut :

Penelitian dilakukan dengan 2 (dua) cara yaitu :

a. Penelitian Pustaka.

Penelitian pustaka ini dilakukan dengan cara mengumpulkan buku-buku yang berkaitan tentang menu multimedia untuk mendapatkan acuan teori sebagai landasan analisis dalam pemecahan masalah. Dari penelitian pustaka ini diharapkan dapat diperoleh landasan teoritis tentang Konsep dasar pembuatan menu multimedia.

b. Penelitian Lapangan.

Penelitian lapangan ini dilakukan dengan cara terjun dan bertanya langsung kepada personel-personel yang bersangkutan dengan pembuatan menu multimedia.

Kegiatan penelitian lapangan dilakukan dengan cara :

1. Wawancara.

Kegiatan ini dilaksanakan dengan cara mewawancarai ketua PURI dan PURO dan mengajak dialog langsung agar didapat keterangan yang jelas tentang proses yang berlangsung.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika yang dipakai oleh penulis berisikan tentang

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang penulisan Laporan, pengambilan judul, dan mengapa penulis mengambil judul tersebut.

Berisi juga tetntang pembatasan masalah agar laporan yang ditulis tidak mempunyai arti yang luas dan bisa membingungkan pembaca.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang menunjang dalam penulisan laporan. Teori-teori yang didapat selama dalam perkuliahan dan siap untuk diimplementasikan ke dalam dunia kerja.

BAB III: OBJEK KERJA PRAKTIK

Berisi tentang diskripsi perusahaan, tempat penulis mengambil data dan sedikit penjelasan tentang struktur dan organisasi perusahaan.

BAB IV: DESKRIPSI SOFTWARE

Berisi tentang diskripsi software yang dipakai oleh penulis dalam pembuatan menu multimedia dan flowchart serta listing program yang dipakai oleh penulis.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Penulis meletakkan kesimpulan dan saran pada bab V ini.

Bab ini berisi tentang saran penulis kepada pembaca yang memakai bahasa pemrograman Delphi untuk pembuatan multimedia dan kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis selama penulisan laporan.