

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman sekarang ada dua pilihan penyampaian informasi yang biasa diperoleh untuk menjembatani antara audien dan issuer, yaitu melalui media internet dan datang langsung ke tempat penyediaan informasi.

Internet sebagai media informasi ternyata memiliki keterbatasan akses karena kecepatan akses yang berbeda juga biaya yang harus dikeluarkan audien untuk mengakses informasi.

Datang langsung ke tempat informasi juga memiliki keterbatasan, karena issuer harus menyediakan informasi manual berupa cetakan yang berisi informasi dan gambar, perlu juga disediakan banyak barang display yang memakan tempat dan kadang diperlukan juga sebuah demonstrasi yang memerlukan seseorang yang ahli dan harus melayani antrian audien. Informasi yang tersampaikan sangat mungkin tidak merata dan subyektif.

Sudah banyak multimedia yang digunakan untuk sarana penyampaian informasi seperti kiosk. Dan saat ini banyak sekali

kiosk dalam bentuk statis.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi kiosk dalam bentuk dinamis. Kiosk ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman lingo. Maka dari itu akan dibuat suatu aplikasi "Kiosk 3d Studi kasus profil STMIK AKAKOM Yogyakarta".

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam tugas akhir ini adalah:

1. Berita, yaitu menampilkan berita terbaru yang ada di STMIK AKAKOM Yogyakarta.
2. Sekilas tentang STMIK AKAKOM, yaitu menampilkan tentang sejarah STMIK AKAKOM.
3. Susunan Pengurus, yaitu menampilkan informasi tentang susunan pengurus di STMIK AKAKOM.
4. Jurusan, yaitu menampilkan informasi tentang semua jurusan yang ada di STMIK AKAKOM.

5. Dosen, yaitu menampilkan tentang informasi dosen yang mengajar di STMIK AKAKOM.
6. LKM, yaitu menampilkan informasi tentang Lembaga Kemahasiswaan yang ada di STMIK AKAKOM.
7. Agenda, yaitu menampilkan informasi tentang Agenda yang ada di STMIK AKAKOM.
8. Terdapat halaman admin untuk mengelola data.
9. Admin dapat memasukkan, merubah dan menghapus data yang ada di sistem kecuali data Peta sedangkan user hanya diberi hak melihat.
10. Kata sandi untuk masuk halaman admin ditentukan di program.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah

1. Membuat kiosk yang dapat memberikan informasi yang dinamis.
2. Menampilkan informasi tentang berita, sekilas akakom, susunan pengurus, jurusan, dosen, lembaga kemahasiswaan, Agenda dan peta.
3. Membuat batasan penggunaan Sistem antara Admin dengan User Umum.