

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi berkembang sangat pesat pada era informasi seperti sekarang ini. Berbagai teknologi digunakan untuk memudahkan mempelajari sebuah ilmu pengetahuan ataupun memberikan informasi ke berbagai arah. Teknologi tidak mengenal umur, waktu dan tempat serta digunakan oleh semua orang di dunia ini, salah satunya adalah multimedia. Dari hasil pengamatan, Forum Senator Kelas STMIK Amikom Yogyakarta yang selanjutnya disingkat FORSEKA hanya menggunakan komunikasi yang dilakukan secara lisan melalui percakapan dalam menyampaikan informasi.

Saat ini masih banyak mahasiswa yang sulit membedakan antara Senat Mahasiswa (SEMA) dan FORSEKA, serta belum paham dengan organisasi, struktur organisasi, visi misi dan kegiatan organisasi. Berdasarkan hal tersebut, penulis akan membuat media interaktif profil organisasi FORSEKA yang merupakan alat bantu presentasi yang mengandung lima elemen multimedia, yaitu teks, Gambar, audio, video dan animasi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka dapat ditarik permasalahan pokok yang dibahas dalam penelitian ini adalah

*“bagaimana membuat media interaktif untuk FORSEKA sebagai media sosialisasi”?*

### **1.3 Batasan Masalah**

Permasalahan dibatasi pada pembuatan media interaktif untuk anggota baru FORSEKA STMIK Amikom Yogyakarta, adalah :

1. *Company profile* berbasis dekstop interaktif.
2. Hanya menampilkan informasi yang berhubungan dengan FORSEKA meliputi profil (struktur organisasi, visi misi, kegiatan, acara, anggota dan dokumentasi).
3. Dikemas dengan format .exe dan dimensi 1024 x 768 pixels.
4. Dibuat menggunakan perangkat lunak Windows 8.1 dan Adobe Flash CS6, serta perangkat lunak pendukung seperti Corel Draw X6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition dan Adobe Premier CS6.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan pembuatan media interaktif untuk anggota baru FORSEKA STMIK Amikom Yogyakarta, yaitu :

1. Membuat sebuah media yang dapat dipergunakan sebagai media sosialisasi mengenai organisasi FORSEKA.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Terciptanya media interaktif yang diharapkan mampu mempermudah dalam memberi penjelasan kepada anggota baru FORSEKA.
2. Memberikan aplikasi yang dibutuhkan organisasi FORSEKA.
3. Memperoleh penyelesaian terhadap rumusan masalah yang ada.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Wawancara**

Mahasiswa dan pengurus pada tahun 2008 sampai dengan 2012 yang ikut terlibat dalam pembentukan dan sebagai anggota organisasi berdasarkan usia dan jenis kelamin untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

#### **2. Metode Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar obyek, video kegiatan organisasi dan dokumen yang terkait. Dengan tujuan gambar hasil dokumentasi dapat digunakan sebagai acuan untuk pembuatan media interaktif.

#### **3. Metode Studi Pustaka**

Studi pustaka digunakan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

### 1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor *internal* (dalam) dan faktor *eksternal* (luar) yaitu *Strengths*, *Weakness*, *Opportunities* dan *Threats*.

### 1.6.3 Metode Perancangan

*Raymond McLeod* pada buku *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*, aplikasi multimedia sering bernilai strategis atau mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keunggulan bersaing sehingga mempunyai kelayakan strategis [1].

### 1.6.4 Pengujian Sistem

Pada tahapan pengujian, sistem menggunakan metode *Black Box Testing* dan *White Box Testing* pada media interaktif, sehingga mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematis kedalam 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

### BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian (pengumpulan data) dan sistematika penulisan.

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

Membahas tentang konsep dasar multimedia, struktur informasi multimedia, dan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

## **BAB III. PERANCANGAN**

Menguraikan tentang perancangan aplikasi multimedia dan kebutuhan spesifikasi multimedia.

## **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi sistem, pengujian sistem, serta pemeliharaan sistem sehingga siap untuk digunakan.

## **BAB V. PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan bermanfaat bagi pihak lain untuk pengembangan oleh peneliti yang akan datang.