

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan ilmu dan teknologi pada era modern ini semakin pesat. Perkembangan tersebut diarahkan bukan hanya dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan manusia tetapi telah bergerak ke arah perpanjangan tangan dan kognisi manusia. Oleh karenanya, tuntutan implementasi teknologi pada masyarakat modern saat ini sangat menekankan pada kemudahan adaptasi pengguna (user) terhadap teknologi dan perannya dalam membantu adopsi informasi.

Kedua aspek tersebut menjadi hal yang seharusnya diperhatikan ketika suatu badan/organisasi ingin memanfaatkan teknologi untuk membuka diri kepada publik. Kombinasi berbagai media (multimedia) menjadi sebuah opsi untuk menyediakan informasi yang komunikatif.

Sebelum perkembangan multimedia interaktif berbasis komputer, media kertas dan tinta (paper and ink) sangat memegang peranan penting dalam promosi di berbagai bidang maupun dalam memberikan informasi ke masyarakat. Akan tetapi seiring dengan semakin meluasnya pengguna internet dan kemajuan di bidang teknologi komputer, sektor multimedia menjadi sektor yang seksi untuk digarap. Hal ini dikarenakan fleksibilitasnya dalam menampung kreativitas dengan mencampurkan berbagai jenis media sekaligus. Aspek audio dan visual bisa digarap sedemikian rupa sehingga tidak hanya melibatkan teks dan gambar, tetapi juga musik dan animasi. Bentuk multimedia interaktif menekankan pada

desain yang komunikatif untuk memberikan kemudahan dalam adopsi informasi bagi penggunaanya.

Multimedia interaktif telah digunakan secara luas dalam berbagai bentuk antara lain, iklan televisi, presentasi atau seminar, film-film animasi, dan lain sebagainya.

Dari uraian diatas maka penulis memberi judul **“PROFIL ASRAMA MAHASISWA KALIMANTAN SELATAN PANGERAN ANTASARI YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI”** dalam penyusunan skripsi.

Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan (AMKS) Pangeran Antasari Yogyakarta merupakan asrama milik Pemerintah Daerah Kalimantan Selatan. Asrama ini berfungsi sebagai sebuah wadah berkumpul dan berorganisasi mahasiswa dari Kalimantan Selatan dan pusat informasi dan komunikasi bagi mahasiswa Kalimantan Selatan di Yogyakarta.

AMKS Pangeran Antasari Yogyakarta menyadari akan pentingnya pengembangan di bidang informasi dan teknologi untuk menjawab tantangan ke depan terutama dalam memberikan informasi yang lebih mudah dan terjangkau bagi warga Kalimantan Selatan di Yogyakarta. Oleh karenanya, penerapan teknologi multimedia dalam ranah public relation menjadi kebutuhan bagi Asrama ini.

1.2. Rumusan Masalah

Melihat permasalahan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa pokok permasalahan yang ada pada AMKS Pangeran Antasari Yogyakarta adalah “Bagaimana memanfaatkan sebuah media informasi berbasis multimedia sebagai alternatif media untuk mempermudah dan memperluas akses informasi dan promosi mengenai AMKS Pangeran Antasari Yogyakarta?”

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini membatasi ruang lingkup yang lebih sempit karena ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapannya maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pembuatan Aplikasi ini tentang informasi Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan "Pangeran Antasari" Yogyakarta.
2. Informasi yang dihasilkan berupa informasi profil Asrama, lokasi Asrama dan informasi pendukung lain nya.
3. untuk fitur peta yang di lewati adalah jalan termudah menuju Asrama
4. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Cs 6 sebagai *Software utama*, sedangkan *Software* pendukungnya memakai *Adobe Photoshop Cs6* dan *Nero Premium 7*.
5. Aplikasi ini dibangun berbasiskan multimedia
6. Penelitian tidak membahas keamanan informasi yang disampaikan yang digunakan untuk kebutuhan Aplikasi.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud Penelitian

1. Syarat kelulusan untuk mendapat gelar Sarjana Komputer (S.Kom) Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta
3. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

1.4.2. Tujuan Penelitian

1. Menciptakan media informasi yang baru untuk mengembangkan media informasi yang sudah ada menjadi media informasi yang lebih baik.
2. Untuk membuat media informasi berbasis multimedia sebagai media informasi dan promosi pada AMKS "Pangeran Antasari" Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui bentuk penyajian suatu informasi alternatif bagi masyarakat umum sebagai media informasi dan promosi.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan memberikan mamfaat antara lain :

1. Penulis

- a. Untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Akademis

- a. Menambah literatur perpustakaan dan bahan pertimbangan yang berhubungan dengan penyusunan karya ilmiah untuk dijadikan bahan acuan.
- b. Sebagai penambah wawasan dan meningkatkan kemampuan mahasiswa, khususnya dalam bidang teknologi informasi berbasis multimedia.

3. Pelajar / Mahasiswa dan Masyarakat

- a. Memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi serta keberadaan Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta, meliputi nama, alamat, no telepon, peta lokasi asrama dengan menggunakan aplikasi company Profile berbasis multimedia.

4. Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta

- a. Meningkatkan kinerja pengurus dalam hal ini sosialisasi keberadaan Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Pangeran Antasari Yogyakarta kepada calon mahasiswa baru asal Kalimantan Selatan yang ingin melanjutkan studinya ke Yogyakarta.
- b. Mengupgrade Media Informasi promosi lama yang masih mengandalkan cetak brosur ke Media baru berbasis multimedia.

c. Menghebat biaya promosi .

1.6. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam menulis skripsi ini penulis menggunakan metode :

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Metode yang dilakukan dengan cara membaca dan mencari data-data serta mengambil data yang diperlukan dari buku-buku yang berkaitan dengan multimedia untuk menambah perbendaharaan kata dan untuk memudahkan dalam penyusunan kalimat pada karya tulis ini.

2. Metode Wawancara / Interview

Pengumpulan bahan dengan mewawancarai/bertanya pada pihak yang bertanggung jawab mengenai proses pembuatan media informasi. Informasi yang diperlukan.

3. Metode Observasi / Survei

Data-data yang didapat oleh penulis dari pengamatan secara langsung ditempat penelitian seperti penyelesaian media informasi, bagaimana dan siapa yang bertanggung jawab langsung terhadap pekerjaan didalam lingkup suatu bagian tertentu dan bagaimana cara penyelesaiannya.

1.6.2. Metode Analisis

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Analisis SWOT

Aplikasi Company Profil Asrama mahasiswa Kalimantan Selatan “Pangeran Antasari” Yogyakarta yang akan di rancang atau dibagun dengan analisis dari segi Strength (Kekuatan), Weakness (Kelemahan), Opportunity (Peluang), dan Threat (Ancaman).

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan akan menjelaskan mengenai apa saja yang dibutuhkan oleh media informasi baik dalam proses pembuatan maupun dalam proses penerapan Aplikasi Company Profil Asrama mahasiswa Kalimantan Selatan “Pangeran Antasari” Yogyakarta.

1.6.3. Metode Perancangan

Tahap ini merupakan perancangan dari model permasalahan yang ada. Adapun model perancangan yang digunakan dalam media informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat media informasi yang baru
2. Melakukan perbaikan media informasi
3. Pengembangan media informasi

1.6.4. Cooding atau Implementasi

Hasil dari perancangan Media Informasi kemudian di implementasikan dalam langkah-langkah berikut ini:

1. Pembuatan rancangan interface
2. Pembuatan program
3. Pembuatan koneksi antar form
4. Melakukan uji coba program dan testing

1.6.5. Metode Testing

Metode testing yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Blackbox Testing

Blackbox testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsioanal dari program yang dibuat.

2. Alpha Testing

Alpha testing dilakukan oleh customer dan didampingi oleh developer. Pelaksanaannya di kantornya developer. Software dalam kondisi terkendali

3. Beta Testing

Beta Testing merupakan cara pengujian dengan dilakukan oleh customer sendirian dan bertempat di kediaman Costumer. Customer bisa memasukkan dan menjalankan apapun yang tersedia tanpa ada kendali dari developer.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar skripsi ini tersusun dengan baik, secara garis besar maka penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang masing-masing bab diuraikan senagai berikut yaitu :

1.7.1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan sedikit menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, sistematika penulisan.

1.7.2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan di uraikan tentang tinjauan pustaka , dasar teori, konsep dasar multimedia, Unsur-unsur multimedia, Beberapa lat multimedia , mamfaat dan fungsi multimedia. Perangkat lunak yang digunakan. Spesifikasi perangkat keras multimedia dan kumputer multimedia.

1.7.3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan diuraikan tentang tinjauan umum, analisis media informasi, dan perancangan program.

1.7.4. BAB IV IMPEMEMNTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementas dan pembahasan yaitu : Implementasi pembuatan media informasi, uji coba media informasi, dan penggunaan media informasi

1.7.5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari pembuatan Company Profile dan saran serta penggunaan pengembangan terhadap objek penelitian yang dibuat agar dapat dipergunakan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN