

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya teknologi informasi dewasa ini, menjadikan industri di bidang IT semakin mendapat tempat di dunia industri. Mobilitas manusia yang semakin tinggi menuntut adanya sarana yang dapat menjadi solusi atas permasalahan yang akan ditemui secara cepat, akurat dan tepat. Salah satu industri IT yang berkembang pesat adalah dunia multimedia khususnya multimedia interaktif.

Multimedia Interaktif saat ini merupakan salah satu sarana promosi yang sedang berkembang dan banyak dipakai oleh perusahaan perusahaan besar, karena melihat dari efektifitas dan hasil yang diperoleh dari sarana promosi ini. Multimedia interaktif merupakan istilah bagi suatu program aplikasi komputer yang menggabungkan audio dan visual, disertakan dengan animasi-animasi yang dapat diakses sesuai dengan kehendak user. Multimedia interaktif berisikan company profile maupun spesifikasi produk suatu perusahaan sebagai salah satu sarana promosi.

Lembah Fitnes UGM merupakan suatu perusahaan yang bergerak dibidang jasa penyedia alat kebugaran. Dalam hal promosi dan penyediaan informasi Lembah fitness UGM masih menggunakan cara konvensional. Media promosi yang dilakukan oleh Lembah fitness UGM hanya berupa pamflet. Pamflet adalah tulisan yang dapat disertai dengan gambar atau tidak, tanpa penyampulan maupun penjilidan, yang dicantumkan pada selembar kertas di satu sisi atau kedua sisinya,

lalu dilipat atau dipotong setengah, sepertiga, atau bahkan seperempatnya, sehingga terlihat lebih kecil (dapat juga disebut selebaran) dimana informasi yang disampaikan masih terbatas atau belum maksimal.. Oleh karena itu perlu adanya suatu media informasi yang lebih interaktif dan efektif sehingga informasi yang di dapat lebih maksimal. Salah satunya dengan multimedia interaktif. Multimedia interaktif memberikan visualisasi berupa gambar,foto,audio dan animasi dari suatu produk perusahaan atau jasa sehingga khalayak umum dapat dengan mudah mendapat informasi produk atau jasa sesuai kehendak dan mendapatkan penjelasan lebih rinci. Dari masalah tersebut maka skripsi ini di beri judul **"PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA LEMBAH FITNESS UGM SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI"**

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dimunculkan rumusan masalah yaitu "Bagaimana membuat multimedia interaktif sebagai media informasi dan promosi di *lembah fitness UGM*?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil kerja maksimal maka perlu adanya pembatasan masalah yang bertujuan membuat ruang lingkup permasalahan tidak terlalu luas, maka disimpulkan batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif ini dibuat menggunakan software Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Soundbooth CS3
2. Menampilkan informasi berupa program latihan,panduan latihan, fasilitas, struktur organisasi *lembah fitness UGM* serta denah lokasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari pembuatan multimedia interaktif ini adalah :

1. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program pendidikan strata satu Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Menyajikan sumber informasi tentang lembah fitness UGM yang lebih interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Berbagai manfaat penelitian ini antara lain :

1. Manfaat bagi peneliti:

Sebagai dasar penyusunan skripsi untuk menempuh jenjang strata dan menjadi lebih mengerti bagaimana cara pembuatan multimedia interaktif berbasis flash.

2. Manfaat bagi lembah fitness UGM :

Sebagai sarana promosi yang interaktif kepada masyarakat tentang lembah fitness UGM.

3. Manfaat bagi masyarakat:

Sebagai sumber informasi dan panduan di lembah fitness UGM

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan yaitu :

1. Metode Wawancara

Kegiatan tanya jawab dengan pihak-pihak yang bersangkutan untuk memperoleh informasi guna mendukung kelengkapan dan pengembangan sistem tersebut.

2. Studi Kepustakaan

Dilakukan dengan cara mempelajari materi yang berhubungan dengan media informasi dan promosi yang diajukan dengan cara mencari buku-buku dan browsing internet sebagai referensi untuk memperluas wawasan.

3. Dokumen

Metode pengumpulan data berupa dokumen tertulis ataupun elektronik dari lembaga atau institusi.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur. Adapun berbagai sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang pengertian informasi, pengertian promosi, definisi multimedia interaktif, sejarah multimedia

interaktif, tahap pembuatan multimedia interaktif dan software yang digunakan dalam pembuatan media interaktif lembah fitness UGM.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisis terhadap permasalahan tentang kasus yang sedang diteliti dan perancangan pembuatannya.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini merupakan paparan implementasi dan hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi yang dibuat dalam multimedia interaktif. Model pengujiannya berupa *alpha testing* dan *beta testing*.

BAB 5 PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab-bab sebelumnya.

1.8 Tabel Rencana Kegiatan

Kegiatan	Okt 2014	Okt 2014	Nov 2014	Des 2015
Pengumpulan data				
Analisis				
Perancangan Aplikasi				
Testing				

