

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini perkembangan teknologi makin terasa sangat membantu dalam kehidupan manusia. Dengan kemajuan perkembangan teknologi yang semakin pesat hampir seluruh aspek kehidupan manusia dapat terbantu terutama hal yang dapat berkaitan langsung dengan interaksi manusia dan komputer melalui unsur-unsur multimedia yang terdapat di dalamnya seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi.

Beberapa tahun terakhir perkembangan dunia komputer maju dengan pesat baik pada perangkat keras maupun pada perangkat lunak komputer. Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru, khususnya didalam penyajian suatu informasi, karena kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Saat informasi disampaikan sering kali masih bersifat manual, dalam arti kata penyediaan informasi yang disampaikan masih melibatkan manusia sebagai media penyampaian secara langsung. Jika ditinjau dari segi keefektifitasannya ada beberapa kelemahan dari informasi yang disampaikan secara manual diantaranya adalah pertama faktor manusia itu sendiri. Sebagai manusia tentu saja tidak lepas dari kebutuhan-kebutuhan alamiah sehinggakan meninggalkan tugasnya sebagai informan. Kedua efisiennya manusia didalam penyampaian yang ingin disampaikan.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila disampaikan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi *software* yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi multimedia interaktif yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi dalam bentuk gambar, animasi, teks, suara, atau video, yang mudah dipahami oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara lengkap, tepat dan menarik, sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Kurang optimalnya media informasi yang dimiliki Komunitas Trail Adventure Wonosetan menjadi salah satu faktor kekurangan dalam memberikan informasi yang menggambarkan secara jelas tentang jalur trek, karakteristik trek, kesulitan yang akan dihadapi untuk dapat melewati trek tersulit yang sudah ditentukan oleh Komunitas Trail Adventure Wonosetan.

Informasi trek di Komunitas Trail Adventure Wonosetan masih menggunakan cara sederhana yaitu melalui penyampaian secara langsung sehingga kurang efisien dan belum tentu mudah dipahami. Dengan kurangnya informasi trek yang didapat seringkali para *crosser* pemula mengalami kesulitan ketika pertama kali mencoba melewati trek.

Penulis bermaksud untuk melakukan analisis dan desain informasi trek, berbasis multimedia interaktif yang akan membantu dalam penyampaian informasi trek trail.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu, bagaimana merancang sebuah media informasi yaitu, "Aplikasi Interaktif Untuk Memperkenalkan Trek Latihan Pada Komunitas Wonosetan Trail Adventure" yang menggambarkan secara jelas tentang trek tersulit.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan media pembelajaran "Aplikasi Interaktif Untuk Memperkenalkan Trek Latihan Pada Komunitas Trail Adventure Wonosetan" ini, penulis memberi batasan dengan jelas, yaitu

1. Penelitian yang dilakukan hanya meliputi Komunitas Trail Adventure Wonosetan.
2. Aplikasi interaktif trek latihan Komunitas Wonosetan Trail Adventure yang akan dibuat meliputi : Profil (informasi tentang komunitas). Peta Lintasan (meliputi jalur trek, karakteristik trek, kesulitan yang akan dihadapi, dan beberapa tips untuk dapat melawati trek tersulit). Galeri (meliputi foto dan video).
3. Dalam pembuatan Aplikasi multimedia interaktif, penulis menggunakan *software* pendukung diantaranya Adobe Flash CS6, Adobe Premier CS6, Adobe Photoshop CS6 dan Global Mapper v1300.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam melakukan penelitian dan menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah media informasi trek latihan untuk Komunitas Trail Adventure Wonosetan.
2. Sebagai syarat kelulusan pendidikan jurusan Teknik Informatika Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama berkuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis
Menyalurkan minat dan menambah pengalaman dalam pembuatan media informasi seperti yang telah didapatkan selama menimba ilmu di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Bagi AMIKOM
Menambah koleksi referensi skripsi di perpustakaan AMIKOM untuk mahasiswa yang akan dan tengah mengerjakan skripsi.
3. Bagi Pengguna

Untuk *crosser* pemula dapat semakin mudah mengenal dan mengetahui trek tersulit sebelum melewatinya sehingga bisa meminimalisir kecelakaan.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu :

a. Metode Observasi

Proses pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung pada Trek Latihan Komunitas Trail Adventure Wonosetan.

b. Metode Wawancara

Memperoleh data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait di Komunitas Trail Adventure Wonosetan untuk mendapatkan informasi yang tepat dan akurat.

c. Metode Study Literatur

Mengambil data melalui cara pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan aplikasi multimedia interaktif.

d. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau tersedia di perpustakaan yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan Skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis menjabarkan sistematika penulisan skripsi ini menjadi 5 bab agar mempermudah dalam pembuatannya, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang konsep dasar teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi multimedia dan perangkat lunak apa saja yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bagian ini membahas tentang latar belakang pembuatan multimedia interaktif, analisis aplikasi multimedia informasi secara keseluruhan serta perancangan media informasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menampilkan proses perancangan grafik, produksi sistem dan hasil uji coba media pembelajaran yang telah dibuat dalam bentuk laporan pengujian dan pembahasan dari tiap bagian yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup merupakan bagian terakhir yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.