

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini mengalami banyak kemajuan dan pertumbuhan yang sangat pesat untuk menunjang masyarakat dalam berbagai bidang. Selain itu, perkembangan teknologi informasi sekarang ini sudah merambah ke berbagai sektor instansi dan perusahaan yang mempunyai kedudukan sangatlah penting, seperti teknologi informasi sebagai media informasi. Salah satunya teknologi informasi yang banyak digunakan dalam kehidupan sekarang ini dan mengalami perkembangan dengan cepat yakni multimedia interaktif. Dengan adanya multimedia interaktif dapat memudahkan dalam melihat dan mencari informasi, karena user dapat berinteraksi melalui media gambar, text, audio dan animasi sehingga sebuah informasi yang disampaikan akan lebih jelas dan menarik[1].

Pengembangan multimedia interaktif sekarang ini dilakukan dengan menggunakan berbagai software dan aplikasi, salah satunya aplikasi yang sedang mengalami perkembangan yaitu aplikasi Android. Menurut *Sidiq dan Najuah (2020)*, aplikasi android merupakan sistem operasi yang sangat populer karena sifat android yang lengkap (*complete platform*), android disediakan secara terbuka (*open source*) dan sifat android yang *free platform* memudahkan pengguna. Sedangkan menurut *Hafidz (2020)*, mengapa android dipilih sebagai dasar pembuatan aplikasi smartphone untuk media informasi disebabkan karena penyebaran dan penginstalan aplikasi pada smartphone tersebut tidak harus melalui application store resmi milik android, penyebarannya dapat dilakukan secara offline [2].

Amikom Resource Centre merupakan perpustakaan milik Universitas Amikom Yogyakarta yang terletak di gedung unit V lantai 1. Amikom Resource Centre menyajikan dan mengelola informasi dalam format *hardcopy* seperti buku, jurnal, majalah, koran, Tugas akhir/Skripsi/Tesis, dan lain-lain, kemudian dalam format *softcopy* seperti CD, e-book, e-journal, dan lain-lain. Selain itu di Amikom

Resource Centre akan menemukan berbagai buku, literatur dan referensi lengkap dari berbagai ilmu terbitan nasional dan internasional [3]. Penggunaan media informasi yang digunakan pada Amikom Resource Centre untuk menyampaikan informasi seperti penggunaan website dan sosial media sudah sesuai yang dibutuhkan oleh pengunjung, tetapi ada beberapa informasi yang belum lengkap seperti kurangnya informasi layanan dan fasilitas yang tersedia pada Amikom Resource Centre. Berdasarkan adanya beberapa kurangnya informasi yang ada pada media informasi Amikom Resource Centre maka perlu adanya tindakan untuk melengkapinya yaitu penulis melakukan perancangan multimedia interaktif pengenalan Amikom Resource Centre berbasis android. Aplikasi multimedia interaktif Amikom Resource Centre ditargetkan kepada pengunjung Amikom Resource Centre atau mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

Perancangan aplikasi multimedia interaktif ini dapat membantu mengembangkan Amikom Resource Centre untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan Amikom Resource Centre seperti layanan dan informasi lainnya. Selain itu multimedia interaktif disajikan untuk mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta atau mahasiswa dari universitas lain yang akan mengunjungi Amikom Resource Centre, khususnya untuk mahasiswa baru Universitas Amikom Yogyakarta yang belum mengetahui tentang apa saja layanan yang ada Amikom Resource Centre. Implementasi aplikasi multimedia interaktif Amikom Resource Centre ini nantinya akan berbasis aplikasi android.

Berdasarkan penjelasan dan uraian diatas penulis akan merancang dan membuat sebuah aplikasi yang berbasis Android yaitu multimedia interaktif sebagai media informasi pengenalan Amikom Resource Centre berbasis android. Untuk tujuan perancangan multimedia interaktif ini yakni memvisualisasikan kegiatan layanan dan informasi mengenai Amikom Resource Centre melalui multimedia interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah yang akan diselesaikan, yaitu “ **Bagaimana Perancangan Aplikasi Multimedia**

Interaktif Sebagai Media Informasi Pengenalan Amikom Resource Centre Berbasis Android?''

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas, penulis memiliki beberapa batasan masalah dalam melakukan perancangan aplikasi ini, yaitu :

1. Aplikasi yang dibuat adalah "*Multimedia Interaktif Sebagai Media Informasi Pengenalan Amikom Resource Centre Berbasis Android*".
2. Penelitian ini dilakukan di Amikom Resource Centre (ARC) atau Perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini menggunakan software Adobe Animate CC 2020 dan Adobe Illustrator CC 2020.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk merancang aplikasi ini yaitu menggunakan ActionScript 3.0.
5. Aplikasi multimedia interaktif ini hanya dapat diakses pada *smartphone android*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Merancang dan membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai media informasi pengenalan Amikom Resource Centre berbasis android.
2. Memvisualisasikan layanan dan informasi mengenai Amikom Resource Centre melalui multimedia interaktif.
3. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengunjung Amikom Resource Centre untuk mengetahui dan mencari informasi tentang Amikom Resource Centre.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

- a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan pada saat menempuh kuliah.
- b. Ikut serta dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang *Teknologi Informasi (IT)*.
- c. Memberikan wawasan terbaru tentang perancangan aplikasi multimedia interaktif.

2. Bagi Objek Penelitian

- a. Sebagai sarana untuk Amikom Resource Centre menyampaikan informasi mengenai tentang Amikom Resource Centre.

3. Bagi Pengguna

- a. Diharapkan aplikasi multimedia ini dapat membantu pengunjung untuk mencari informasi mengenai Amikom Resource Centre,

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian secara umum dapat diartikan sebagai proses, cara, atau prosedur yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang akan diselesaikan. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan dalam mencapai suatu tujuan penelitian. Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini yaitu metode pengumpulan data.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang akan dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian. Sebelum melakukan penelitian penulis akan melakukan pengumpulan data dan kemudian dilakukan analisis. Beberapa metode pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data penelitian yaitu metode observasi (*observation*), metode wawancara (*interview*) dan metode studi literatur.

1.6.1.1 Metode Observasi (Observation)

Metode pengumpulan data ini dengan melakukan observasi atau pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti untuk memperoleh data-data dan informasi yang diperlukan penulis untuk melakukan penelitian. Pada pengumpulan data ini peneliti terjun langsung ke lapangan dan mengamati objek penelitian sendiri, kemudian melakukan analisis hasil pengamatan secara keseluruhan untuk dijadikan bahan penelitian.

1.6.1.2 Metode Wawancara (Interview)

Metode pengumpulan data ini dilakukan wawancara langsung dan memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan objek penelitian kepada pimpinan instansi Amikom Resource Centre untuk memperoleh data-data yang akan digunakan untuk bahan penelitian.

1.6.1.3 Metode Studi Literatur

Pengumpulan data studi literatur merupakan pengumpulan data dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs website dan jurnal-jurnal online yang berhubungan dengan objek penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi tentang skripsi yang memuat secara garis besar isi dari naskah skripsi setiap bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematis penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisi tentang penjelasan dasar teori yang digunakan untuk perancangan multimedia interaktif ini dan juga uraian tinjauan pustaka yang berkaitan dengan tema penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis perancangan yang meliputi analisis kelayakan, analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Selain itu menjelaskan tahapan perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan perancangan pembuatan aplikasi multimedia interaktif, hasil akhir aplikasi dan pengujian aplikasi.

BAB V PENUTUP

Di bagian penutup menjelaskan beberapa kesimpulan dan saran dari pembuatan perancangan multimedia interaktif sebagai media informasi pengenalan Amikom Resource Centre.