

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol saat ini adalah aspek peran media komputer dengan berbagai software aplikasi yang semakin beragam, salah satunya komponen dibidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi lebih indah dan hidup. Sebagai contoh aplikasi multimedia dapat dipakai untuk penyampaian materi atau pun simulasi dalam penyampaian informasi kepada masyarakat umum. Dimana data-data yang disusun dapat berupa text, gambar, animasi bahkan dapat diperlengkap dengan data-data atau video sekalipun. Disini dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia materi yang dihasilkan akan lebih menarik, interaktif dan juga lebih ekonomis.

Cara penyampaian kesenian Didong Gayo ini masih banyak bersifat manual bahkan disosialisasikan, yaitu masih melibatkan orang secara langsung. cara seperti ini masih memiliki banyak kelemahan dan kekurangan diantaranya datang dari manusia itu sendiri. Sebagai makhluk hidup ciptaan tuhan manusia memiliki sifat pelupa, dan tidak semua informasi dapat ditampung oleh manusia secara utuh dan lengkap.

Dari uraian diatas dapat dilihat masalah yang timbul, yaitu pertama perlu adanya sarana yang efektif dan menyenangkan untuk memudahkan masyarakat mengetahui tentang kesenian Didong Gayo melalui media elektronik, yang kedua memanfaatkan fungsi komputer sebagai salah satu media promosi dan informasi untuk masyarakat umum agar dikemudian hari masyarakat umum tidak gagap teknologi. Dari suatu permasalahan yang telah di uraikan di atas maka penulis mengambil skripsi dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI KESENIAN DIDONG GAYO PADA IKATAN PELAJAR MAHASISWA LUT TAWAR YOGYAKARTA”**

1.2. Rumusan Masalah

Yang menjadi pokok permasalahan ini adalah : “ Bagaimana membuat sebuah media promosi dan informasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian promosi dan informasi sebagai media publikasi kepada masyarakat tentang KESENIAN DIDONG GAYO ? ”.

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia yang sangat luas sesuai dengan penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk sarana media promosi dan informasi kesenian Didong Gayo Pada Ikatan Pelajar Mahasiswa Lut Tawar Yogyakarta

(IPEMAH LUTYO) yang berisi profile, galeri, pembelajaran dan lain-lain, dengan hasil akhir berupa CD interaktif yang nantinya akan digunakan sebagai alat presentasi bagi pengajar, dan dapat juga dibagikan kepada masyarakat luas sebagai sarana penyampaian informasi.

Software yang digunakan dalam pembuatan ini antara lain : Adobe Flash CS5, Adobe Soundbooth CS5, Adobe Photoshop CS5 dan software pendukung lainnya, sehingga nanti hasil akhirnya berupa multimedia interaktif.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat company profile yang mengambil objek kesenian Didong Gayo Pada Ikatan Pelajar Mahasiswa Lut Tawar Yogyakarta (IPEMAH LUTYO) dengan aplikasi multimedia interaktif, adapun tujuan lainnya :

1. Internal

- a. Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
- b. Diajukan guna melengkapi persyaratan untuk mencapai derajat Strata I pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

2. Eksternal

- a. Bagi Masyarakat mengandung tujuan : Memberikan Pembelajaran yang baru mengenai kesenian Didong Gayo yang

dapat langsung belajar dengan menggunakan CD interaktif ini tanpa harus ada yang mengajarkan.

- a. Menjadikan CD Interaktif sebagai media promosi dan informasi kesenian Didong Gayo Pada Ikatan Pelajar Mahasiswa Lut Tawar Yogyakarta (IPEMAH LUTYO) pada masyarakat umum.
- b. Untuk menerapkan, mengembangkan, dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi pada umumnya dan aplikasi multimedia pada khususnya, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam dunia teknologi khususnya dalam bidang teknologi informasi menggunakan aplikasi multimedia.

1.5. Metode Penelitian

Sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya telah diambil dengan cara atau metode diantaranya :

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya :

1.5.1.1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Hasil observasi

tersebut maka diperoleh photo dari pihak kesenian Didong Gayo Pada Ikatan Pelajar Mahasiswa Lut Tawar Yogyakarta (IPEMAH LUTYO).

1.5.1.2. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data yang mengacu pada sumber informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas. Hasil dari metode ini adalah didapatnya buku-buku yang akan dipakai untuk membuat company profile kesenian Didong Gayo Pada Ikatan Pelajar Mahasiswa Lut Tawar Yogyakarta (IPEMAH LUTYO)

1.5.1.3. Metode Wawancara

Metode wawancara dengan cara mengajukan pertanyaan – pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan proyek. Hasil dari wawancara dengan pihak kesenian Didong Gayo Pada Ikatan Pelajar Mahasiswa Lut Tawar Yogyakarta (IPEMAH LUTYO) diantaranya adalah didapatnya informasi tentang sejarah Didong Gayo, dan lain-lain.

1.5.2. Metode Analisis

Metode Analisis melakukan analisis dari pengumpulan data. Hasil dari analisis ini adalah mendapatkan data-data yang akan di pakai untuk membuat aplikasi kesenian Didong Gayo Pada Ikatan Pelajar Mahasiswa Lut Tawar Yogyakarta (IPEMAH LUTYO).

1.5.3. Metode Desain

Metode Desain melakukan perancangan aplikasi multimedia berupa teks, grafik, audio, animasi, dan video. Hasil dari metode ini adalah sebagai rancangan aplikasi kesenian Didong Gayo Pada Ikatan Pelajar Mahasiswa Lut Tawar Yogyakarta (IPEMAH LUTYO).

1.5.4. Metode Uji coba dan Implementasi

Metode Uji coba dan Implementasi dilakukan dengan cara memberikan hasil dari proyek yang di buat kepada pihak kesenian Didong Gayo Pada Ikatan Pelajar Mahasiswa Lut Tawar Yogyakarta (IPEMAH LUTYO) dan masyarakat umum untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut sesuai dengan yang di rencanakan.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan tugas akhir disusun secara sistematika dalam 5 bab, masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang multimedia, elemen-elemen multimedia, pengembangan aplikasi multimedia, struktur informasi

multimedia dan sistem perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan sekilas mengenai sejarah berdirinya Kesenian Didong Gayo, visi misi Kesenian Didong Gayo pada Ikatan Pelajar Mahasiswa Lut Tawar Yogyakarta (IPEMAH LUTYO), profile, galery, pembelajaran, serta gambaran umum media promosi dan informasi Didong Gayo dan mengenai tahap-tahap dalam merancang perangkat lunak/sistem yang dibuat, serta desain perangkat lunak yang akan diterapkan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan baik tentang rancangan sistem yang meliputi mengolah grafik, suara, dll. dijelaskan kesimpulan dari pembahasan akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

BAB V. PENUTUP

Dalam bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari pembahasan yang ada serta saran-sarannya untuk pengembangan lebih lanjut.