

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan cepat dan semakin marak di seluruh dunia, sehingga masyarakat dunia dapat menikmati kemudahan yang telah dihasilkan teknologi tersebut. Teknologi yang diciptakan untuk membantu meringankan beban aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu teknologi tersebut adalah teknologi informasi berbasis komputer yang cenderung lebih mudah, cepat di terima masyarakat, khususnya kaum intelektual atau kaum terpelajar namun tidak menutup kemungkinan bagi masyarakat awam yang belum bersentuhan dengan teknologi untuk mempelajarinya.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bidang visual. Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui gambar, teks, suara, animasi, atau video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain sehingga informasi yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan memberikan kesan.

Pada akhirnya sebuah informasi maupun promosi sangatlah dibutuhkan untuk mendukung majunya produktifitas bagi perusahaan, instansi, ataupun lembaga pendidikan. Sehingga lembaga pendidikan ataupun yang lainnya dapat di kenal masyarakat luas atau masyarakat dapat menilai kelebihan dan kekurangan, lembaga pendidikan tersebut.

Seperti halnya *English Center (ENTER)* ialah salah satu lembaga pendidikan bahasa asing non formal yang ada di Yogyakarta. Meskipun belum lama berdiri *English Center (ENTER)*, berusaha untuk sejajar bahkan terdepan dalam mutu pendidikan dan teknologi. Namun dalam usaha menginformasikan dan mempromosikan diri kepada masyarakat luas, pihak pengelola menyampaikan melalui media brosur, yang dirasakan ada sedikit kekurangan-kekurangan karena informasi yang disampaikan brosur terbatas.

Oleh karena itu solusi yang lebih tepat untuk penyampaian promosi yaitu dengan cara menggabungkan teks, suara, gambar dan animasi kedalam satu kesatuan, selain informasi yang disampaikan lebih lengkap juga dapat disajikan menjadi lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada, maka diadakan penelitian guna menunjang penyusunan Skripsi dengan "*Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Pada English Center (ENTER) Yogyakarta*".

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat dari uraian latar belakang masalah diatas maka perlu ditetapkan rumusan masalah, yaitu :

Bagaimana merancang aplikasi multimedia interaktif, agar media informasi ataupun promosi dapat disajikan lebih menarik untuk disampaikan kepada masyarakat luas (calon siswa) serta dapat membantu *English Center (ENTER)* menyampaikan promosi sebagai salah satu lembaga pendidikan bahasa asing ?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Maka dalam penyusunan skripsi ini membatasi ruang lingkup multimedia melalui ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

1. Ruang lingkup penelitian meliputi ruang lingkup lembaga pendidikan *English Center (ENTER)* yang berlokasi di Jl. Bimokurdo No.1 Sapean Yogyakarta.
2. Bentuk dari hasil aplikasi ini dituangkan dalam bentuk CD interaktif
3. Fitur yang disediakan didalam CD interaktif ini berisi gambaran *English Center (ENTER)* secara umum sejarah, visi misi, tujuan, struktur organisasi, level/progam-program pendidikan serta fasilitas yang ditawarkan oleh lembaga pendidikan *English Center (ENTER)*.
4. Software yang digunakan, yaitu : Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 2.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian

- a. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan gelar Sarjana Komputer Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai media promosi pada *English Center (ENTER)* yogyakarta.
- c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia yang dikaitkan dengan media promosi.

Manfaat Penelitian

- a. Meningkatkan kualitas pelayanan informasi yang efektif guna meningkatkan citra lembaga pendidikan *English Center* (ENTER).
- b. Meningkatkan daya tarik masyarakat (calon siswa).
- c. Memudahkan kalangan masyarakat untuk mengetahui informasi tentang lembaga pendidikan *English Center* (ENTER).

1.5 Metode Pengumpulan Data

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang lembaga pendidikan *English Center* (ENTER) dengan baik, maka penyusunan skripsi menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Wawancara.

Metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

2. Metode Observasi.

Metode pengumpulan data dengan cara mendatangi langsung atau mengamati langsung terhadap obyek penelitian.

3. Metode Dokumentasi.

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip atau berkas-berkas perusahaan.

4. Metode Studi Pustaka.

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab dan masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia dan prinsip dasar menulis naskah multimedia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian dan saran bagi objek yang diteliti pada penelitian yang akan datang.

