

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan dunia teknologi saat ini sudah semakin pesat, baik dari kalangan usia manapun tidak lepas dari penggunaan teknologi. Sehingga teknologi tidak asing lagi di telinga masyarakat. Bahkan anak-anak di usia dini juga sudah beradaptasi dengan alat digital dan juga memainkan media lainnya. Alat-alat digital tersebut seperti handphone, laptop, komputer dan lain sebagainya. Sehingga temuan teknologi yang saat ini dapat mempermudah berbagai macam aktivitas yang dilakukan manusia.

Namun untuk pembahasan lebih dalam pada skripsi ini, penulis ingin mengenalkan multimedia kepada jemaat gereja. Dimana multimedia ini dijalankan dengan *software* atau perangkat lunak yang menggunakan aplikasi *adobe flash professional cs6*. Pengaplikasian *software* tersebut menggunakan laptop atau komputer. Dengan tujuan membuat sebuah media interaktif.

Adapun media interaktif yang ingin dibuat oleh penulis yaitu menampilkan proses tata ibadah dalam gereja dan juga menampilkan beberapa bagian penting lainnya yang menyangkut pada kegiatan ibadah tersebut yang biasa dilakukan. Meskipun seperti yang sudah diketahui banyak media lain yang dapat digunakan dalam penerapan proses tata ibadah gereja. Yaitu seperti *microsoft powerpoint*, *google slide*, *libre office*, *prezi*, dan masih banyak lainnya. Namun penulis memilih menggunakan *adobe flash* dalam pembuatan media interaktif.

Alasan penulis menggunakan aplikasi tersebut banyak terdapat fitur-fitur dalam *flash* yang dapat meningkatkan kreatifitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Keunggulan yang dimiliki *flash* ini juga mampu diberikan sedikit code pemrograman untuk mengatur tampilan media didalamnya serta *movie flash* memiliki ukuran file yang kecil dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan.

Penulis berkeyakinan bahwasannya aplikasi ini kedepannya akan lebih berkembang dan menimbulkan daya minat masyarakat untuk menggunakannya. Dengan demikian,

penulis bertujuan membuat media interaktif dimana media ini nantinya ditampilkan pada jemaat gereja.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana jemaat menerapkan media interaktif dalam kehidupannya?
2. Apakah media yang dibuat sesuai dengan standar atau kriteria kelayakan sehingga jemaat mau mencobanya?
3. Bagaimana tanggapan jemaat pada tampilan tata cara ibadah gereja dalam media interaktif?
4. Apakah Semua Kalangan usia mampu memahami media interaktif?

1.3. Batasan Masalah

Pada laporan skripsi ini, permasalahan dibatasi menjadi beberapa hal, yaitu sebagai berikut:

1. Media interaktif ditujukan pada jemaat gereja untuk pemahaman tata ibadah.
2. Media interaktif ini bersifat offline.
3. Media interaktif ini hanya menampilkan definisi gereja, tata cara ibadah, kidung jemaat, alkitab, dan juga profil penulis.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan ini dilakukan untuk mengenalkan media interaktif pada jemaat. Selain itu, agar pemahaman tata ibadah lebih menarik.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pembuatan media interaktif ini adalah:

1. Pada User
Membantu jemaat menggunakan media interaktif.
2. Untuk Pembaca
Sebagai bahan pengembangan karya ilmiah selanjutnya bagi para mahasiswa dan peneliti pada bidang multimedia interaktif. hasil penelitian diharapkan

dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan bagi penulis dan segenap aktivitas akademika Universitas Amikom Yogyakarta khususnya yang berhubungan dengan media interaktif.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang landasan teori dari penelitian terdahulu yang dijadikan kerangka sebagai dasar dalam penelitian yang terkait dengan judul skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERENCANGAN

Memuat secara rinci analisis kebutuhan, konsep perancangan aplikasi yang dilakukan peneliti dalam pembuatan media interaktif.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menyampaikan hasil dari media interaktif yang telah siap digunakan serta pengujian aplikasi pada perangkat lain.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir berisi kesimpulan dan saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara ringkas tentang bagian penemuan peneliti yang berhubungan dengan masalah penelitian.