

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi mempermudah individu ataupun kelompok dalam menyampaikan informasi. Salah satu perkembangan teknologi yang cukup pesat yakni teknologi informasi yang menggunakan media interaktif. Dengan adanya media interaktif manusia dimudahkan karena dapat berinteraksi melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan tidak terpisah-pisah dan menjadi satu informasi yang lebih jelas, tepat dan akurat. Media interaktif merupakan salah satu media informasi yang mampu menyampaikan sebuah informasi dengan mudah. [1]

Media informasi merupakan kebutuhan penting guna membangun citra dan memberikan gambaran pada suatu komunitas atau organisasi. Media informasi dapat berfungsi sebagai saran publikasi, sosialisasi dan promosi. Salah satu contoh penerapan media informasi dalam bidang multimedia yaitu dalam bentuk media interaktif. [2]

Romanisti Indonesia Jogjakarta merupakan salah satu dari banyak regional yang ada di dalam Roma Club Indonesia. Dibentuk pada tahun 2007 dan sampai saat ini masih belum memanfaatkan dan memaksimalkan perkembangan teknologi multimedia untuk menyampaikan informasi mengenai komunitas, sedangkan sesuai arah dari presiden Roma Club Indonesia yang menginstruksikan setiap regional mempunyai profil yang menarik yang berisikan informasi mengenai

regional yang nantinya dapat ditampilkan disetiap event dan expo komunitas, beberapa member dan terutama non member yang masih belum mengetahui dengan lengkap tentang kegiatan komunitas. Romanisti Indonesia Jogjakarta masih menggunakan sosial media fanspage dengan jumlah like sebanyak 1.623 dan pengikut sebanyak 1.615 dan total anggota yang terdaftar sebanyak lebih kurang 300 orang dan akan terus bertambah mengingat kota Jogjakarta yang berstatus kota pelajar sehingga memungkinkan ada member baru disetiap musim, komunitas ini juga menggunakan dokumentasi foto dan video dalam memberikan informasi tentang komunitas. [3]

Berdasarkan uraian diatas maka penulis bermaksud untuk merancang suatu aplikasi yang dapat memvisualisasikan semua kegiatan komunitas ini melalui media interaktif, agar penyampaian informasi menjadi lebih efektif serta bermanfaat bagi komunitas, sehingga komunitas dapat menjadi lebih solid, besar dan lebih berkembang dalam bidang teknologi melalui fasilitas yang tersedia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, Penulis merumuskan masalah yang akan di pecahkan, yaitu :

“Bagaimana merancang media interaktif sebagai media informasi pada Romanisti Indonesia Jogjakarta?”

## 1.3 Batasan Masalah

Teknologi aplikasi multimedia memiliki cakupan yang sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya pada masing-masing bidang. Maka dalam hal ini Penulis membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia agar tidak keluar dari garis permasalahan agar lebih spesifik :

1. Penelitian yang akan dilakukan berada dalam lingkup komunitas Romanisti Indonesia Jogjakarta.
2. Media interaktif informasi digunakan untuk membantu pengurus dan member dalam proses penyebaran informasi tentang komunitas.
3. Media interaktif memiliki fitur-fitur multimedia berupa : teks, gambar, suara, animasi, dan video
4. Perangkat lunak yang digunakan untuk penelitian ini adalah : Adobe Animate, Corel draw, dan Adobe Photoshop.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana komputer pada jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dengan adanya media interaktif ini akan memberikan kemudahan pada Romanisti Indonesia Jogjakarta dalam menyebar luaskan informasi tentang komunitas.
3. Sebagai pengurus dan member aktif ingin memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi komunitas.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Penulis
  - a. Menerapkan dan mengembangkan disiplin ilmu yang didapatkan selama berada di Universitas Amikom Yogyakarta
  - b. Menambah wawasan dalam bidang ilmu multimedia
2. Komunitas
  - a. Memberikan kemudahan pada Romanisti Indonesia Jogjakarta dalam aktifitas penyampaian informasi kegiatan komunitas
  - b. Bagi member dan non member, memudahkan di dalam mendapatkan informasi mengenai kegiatan komunitas dalam bentuk visual atau informasi lainnya tentang Romanisti Indonesia Jogjakarta

## **1.6 Metode penelitian**

Dalam rangka menyusun skripsi ini, diperlukan data-data serta informasi yang relative lengkap sebagai bahan yang dapat mendukung kebenaran materi uraian dan pembahasan. Oleh karena itu sebelum menyusun skripsi ini, dalam persiapannya terlebih dahulu dilakukan riset atau penelitian untuk menjangkau data serta informasi atau bahan materi yang diperlukan.

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai 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 sebagai berikut :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan sekaligus akurat, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu bagi Penulis untuk menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang terdiri dari :

#### **1. Wawancara (Interview)**

Wawancara dilakukan dengan beberapa pengurus Romanisti Indonesia Jogjakarta yakni :

- Yudi Purwidyantoro, S.pd (Dewan Majelis)
- Fendi Septian, S.Kom (Dewan Majelis)

- Rachmat Saleh (Ketua Harian)
- Novitasari Dewi Salusi, S.IP (Sekertaris)
- Handi Pusdiana, Amd.Par (Divisi Humas)

atau dapat melalui member aktif berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu membantu proses penyebaran informasi kegiatan dan pengenalan tentang Romanisti Indonesia Jogjakarta.

Wawancara akan dilaksanakan pada periode Desember 2019 – Februari 2020

#### 2. Observasi

Melakukan observasi atau pengamatan langsung tentang objek yang diteliti yaitu pada saat kegiatan offline komunitas dan dengan menggunakan multimedia. Kegiatan offline seperti nonton bareng pada periode Desember 2019 – Februari 2020.

#### 3. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode pengumpulan data yang dibutuhkan dengan cara membaca dan mempelajari dari beberapa buku-buku serta melalui *browsing* via internet yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan pada periode Desember 2019 – Februari 2020.

#### 4. Kuisisioner

Berupa Pertanyaan tertulis yang disusun sebelumnya. Daftar pertanyaan cukup terperinci dan lengkap, biasanya sudah menyediakan pilihan jawaban atau memberikan kesempatan kepada responden untuk

menjawab bebas. Dilakukan pada periode Desember 2019 – Februari 2020.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan terdiri dari 5 bab yang bertujuan untuk menggambarkan secara umum isi dari penulisan yang disajikan, ke-5 bab tersebut yaitu : [1]

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam perancangan media interaktif serta berisi tinjauan pustaka yang membahas referensi dengan tema yang sama.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Menjelaskan tentang analisis SWOT dan kelayakan sistem yang digunakan dalam perancangan media interaktif pada Romanisri Indonesia Jogjakrata. Analisis berisi mengenai kelemahan, kekuatan, kebutuhan fungsional dan non fungsional secara terperinci, serta analisis kelayakan sistem. Dalam bab ini juga memberi gambaran mengenai perancangan media interaktif.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Menguraikan mengenai proses dan tahapan dalam implementasi media interaktif.

#### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada perancangan media interaktif sebagai media informasi pada Romanisti Indonesia Jogjakarta.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu sumber yang dikutip.

#### **LAMPIRAN**

Lampiran memuat tabel dan instrument penelitian yang berfungsi untuk melengkapi naskah penelitian.