

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia di dunia bisnis digunakan sebagai alat yang memanfaatkan komputer untuk navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi dengan mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video [1].

Apartemen Student Castle merupakan apartemen yang terbilang cukup baru karna berdiri pada tahun 2015, yang terletak di Jalan Selokan Mataram, Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kledokan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Seperti yang kita tau, informasi yang terdapat pada Apartemen Student Castle masih kurang karna merupakan sebuah apartemen yang terbilang baru.

Pada proses memberikan media informasi kepada calon klien, Apartemen Student Castle selama ini hanya menggunakan booklet, Padahal menurut Robin dan Linda (Benardo, 2011) penggunaan multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video[2].

Dengan harapan penerapan multimedia interaktif yang mempunyai banyak unsur seperti teks, grafik, gambar, audio, video, dan animasi didalamnya, mampu memberi informasi baru, mempermudah proses duplikasi, memperkecil ukuran data, dan memberikan tidak hanya satu arah interaksi tetapi dua arah sehingga klien bisa lebih cepat menyerap informasi yang disampaikan. Berdasarkan permasalahan

yang dialami Apartemen Student Castle, dengan ini dirancang sebuah judul yaitu, “PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PENGENALAN BANGUNAN PADA APARTEMEN STUDENT CASTLE” ini diharapkan mampu menjadi media informasi yang membantu dan memudahkan proses dalam penyampaian, pengenalan maupun memperkenalkan Apartemen Student Castle sebagai salah satu apartemen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang media interaktif Apartemen Student Castle yang mampu menjadi media penyampaian informasi untuk pengenalan bangunan.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa multimedia memiliki cakupan yang sangat luas maka penulis membatasi lingkup permasalahan supaya tidak menyimpang dari permasalahan dan topik yang ada.

1. Media interaktif ini hanya akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan Apartemen Student Castle meliputi, unit, fasilitas, galeri, lokasi, kontak, about dan lain – lain yang berkaitan dengan Apartemen Student Castle.
2. Software yang digunakan untuk membuat media interaktif ini adalah Adobe Flash CS6, Adobe photoshop CS6 dan Cool Edit Pro 2.1

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin disampaikan dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan dalam mendapatkan gelar sarjana program studi STRATA-1 di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat media interaktif sebagai media penyampaian informasi pengenalan bangunan pada Apartemen Student Castle.
3. Sebagai penerapan pengembangan ilmu yang didapat dalam perkuliahan selama masa studi di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Adapun maksud yang ingin disampaikan dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Memperkenalkan Apartemen Student Castle.
2. Membantu Apartemen Student Castle untuk dapat memberikan media informasi pengenalan bangunan pada Apartemen Student Castle.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian media interaktif ini diharapkan menjadi media informasi yang membantu dan memudahkan proses dalam penyampaian, pengenalan maupun memperkenalkan Apartemen Student Castle.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data, beberapa metode pendekatan yang digunakan adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab langsung berdasarkan kendala untuk mencapai tujuan penelitian dengan objek yang diteliti dan memperoleh data yang lengkap sebagai bahan analisa.

1.6.1.2 Metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan.

1.6.2 Metode Analisis

Menguraikan booklet dan video *Company Profile* untuk diidentifikasi dan di evaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan, dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Dalam perancangan ini penulis memilih metode analisis yaitu analisis SWOT untuk memecahkan masalah dengan mengidentifikasi objek

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan aplikasi ini, perancangan menggunakan stuktur navigasi komposit untuk merancang aliran aplikasi multimedia.

1.6.4 Metode Pengembangan

Dalam perancangan aplikasi ini, metode pengembangan yang digunakan adalah metode pengembangan multimedia . Pengembangan ini ada beberapa tahap yaitu :

1. Medefinisikan Masalah

Tahap ini adalah meidentifikasi penyebab timbulnya masalah dan kemudian bisa menganalisis objek tersebut.

2. Studi Kelayakan

Tahap ini tahap yang digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan proyek sistem multimedia layak diteruskan atau dihentikan. Tahap ini akan dituangkan dalam bentuk form uji coba.

3. Analisa Kebutuhan Sistem

Tahap ini tahap menganalisis sistem dalam menentukan kebutuhan secara lengkap. Analisis ini akan terbagi menjadi dua yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

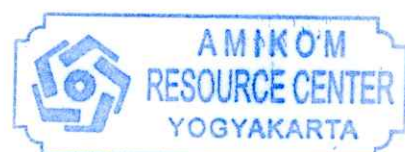
4. Merancang Konsep

Perancangan konsep meliputi perancangan desain animasi, alur aplikasi dan fitur-fitur yang akan ditambahkan kedalam aplikasi.

5. Merancang Isi

Perancangan isi meliputi penulisan materi yang ingin dimasukkan kedalam aplikasi sehingga bisa mencakup materi informasi dan aspek penunjangnya secara lengkap.

6. Merancang Naskah



Perancangan naskah, Analisis menetapkan dialog dan urutan elemen – elemen secara rinci. Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia.

7. Merancang Grafik

Perancangan grafik meliputi perancangan konsep, desain antarmuka, serta animasi yang dibutuhkan.

8. Memproduksi Sistem

Dalam perancangan aplikasi tahap memproduksi merupakan tahap pembuatan media interaktif dari awal sampai akhir.

9. Pengujian Sistem

Mengetes sistem atau pengujian sistem yang digunakan adalah menggunakan teknik Black Box testing dan pengujian kelayakan menggunakan form uji coba. Pengujian ini dilakukan dengan cara menjalankan aplikasi dan mengecek setiap proses yang terjadi, apakah terjadi bug atau tidak.

10. Menggunakan Sistem

Tahap ini adalah Pemakai menggunakan sistem untuk mencapai tujuan yang diidentifikasi pada tahap perencanaan.

11. Memelihara Sistem

Tahap ini adalah tahap memelihara sistem setelah digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian, yaitu teori yang ada kaitanya dengan penelitian, yang menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan media interaktif.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan media interaktif secara umum, serta segala kelebihan dan kekurangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan hasil dari pembuatan media interaktif dengan gambar serta pembahasan masalah dari pembuatan media interaktif.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan yang merupakan hasil penjabaran dari tujuan pembuatan system serta saran yang berkaitan dengan pengembangan yang lebih baik lagi

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai sebagai acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini baik secara praktis maupun secara teoriti.