

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Di era modern ini, peranan multimedia sangat menonjol. Multimedia menyajikan informasi gambar disertai dengan suara seperti media televisi, film dan lain sebagainya. Di dalam kehidupan sehari-hari, kita selalu dihadapkan dengan multimedia yang seakan-akan tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan. Teknologi multimedia merupakan media yang mempunyai kekuatan yang lebih dalam membidik pasar. Teknologi multimedia ini dapat menyampaikan informasi secara audio visual sehingga sangat mudah dipahami oleh penerima.

R-Media Interactive merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa pembuatan obyek-obyek komunikasi visual dan multimedia untuk bisnis. Pemasaran yang dilakukan melalui kerjasama dengan beberapa instansi dan media periklanan. Dengan banyaknya kegiatan yang dilakukan maka perusahaan membutuhkan penambahan karyawan baru. Selama ini sistem penerimaan pegawai atau karyawan yang berlangsung di perusahaan bersifat tes yang diberikan oleh perusahaan untuk mengetahui penguasaan ilmu yang akan diterapkan di perusahaan. Selama ini tes yang diberikan tersebut masih bersifat manual dengan menggunakan media cetak dan dengan pengoreksian jawaban yang masih manual pula.



Dari uraian diatas, maka penulis berkesimpulan untuk melakukan penelitian di R-Media Interactive dengan mengangkat judul **“Analisis dan Perancangan Sistem Ujian Masuk Berbasis Multimedia Pada R-Media Interactive”**.

I.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diangkat suatu rumusan permasalahan yang akan dianalisis. Untuk itu dalam hal ini akan dibahas **“Bagaimana merancang suatu sistem ujian masuk berbasis multimedia interaktif agar pelaksanaan ujian lebih efisien dan praktis? “**

I.3. Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya waktu dan banyak permasalahan yang ada dan juga kendala-kendala yang ditemui dalam pembuatan perancangan sistem ujian masuk, maka penulis memfokuskan pada menganalisa, mendesain, dan mengembangkan perancangan sistem ujian masuk pada R-Media interactive. Maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang menyajikan beberapa pertanyaan dan jawaban serta informasi tentang R-Media Interactive. Sedangkan *software* utama yang penulis gunakan adalah Macromedia Director MX 2004, Swish 2.0, Adobe Photoshop 7 dan Corel Draw 11.

I.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Merancang suatu sistem ujian masuk berbasis multimedia interaktif agar pelaksanaan ujian lebih efisien dan praktis.
2. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk dapat membantu dalam kegiatan penerimaan pegawai baru pada R-Media Interactive.
3. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.
5. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya multimedia.

I.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam setiap penulisan, diperlukan suatu metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam pembuatan skripsi, baik pada aplikasi maupun pada penyusunan laporannya.

Ada beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Observasi / *Observation*

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan penerimaan pegawai baru di R-Media Interactive guna mendapatkan gambaran yang jelas dan terkait terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

2. Metode Wawancara / *Interview*

Penyusun mengumpulkan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak-pihak yang berhubungan dengan masalah yang dibahas di R-Media Interactive.

3. Metode kearsipan / *Documentation*

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

4. Metode Kepustakaan / *Library*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang berhubungan dengan objek penelitian.

I.6. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan Skripsi ini menjadi enam bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, pokok permasalahan, metode pengumpulan data, tujuan serta sistematika penulisan.

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini membahas tentang sistem secara umum yang meliputi konsep dasar sistem (karakteristik sistem), konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini.

BAB III Tinjauan Umum

Pada bab ini akan diuraikan mengenai gambaran umum R-Media Interactive yang didalamnya memuat sejarah singkat, visi dan misi dan juga tujuan pendirian.

BAB IV Analisis dan Pengembangan Sistem Multimedia

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang pengembangan aplikasi multimedia meliputi pendefinisian masalah aplikasi multimedia, menganalisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi multimedia.

BAB V Perancangan dan Implementasi Sistem Multimedia

Pada bab ini akan diuraikan tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta rancangan sistemnya dimulai dari merancang konsep hingga pemeliharaan.

BAB VI Penutup

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini dan kritik saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisikan sumber-sumber yang digunakan penulis untuk menulis laporan, baik berupa buku panduan, majalah dan internet.

