

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi saat ini, banyak sekali menimbulkan persaingan diantara lembaga Perguruan tinggi yang ada khususnya di Yogyakarta. Persaingan yang terjadi semakin ketat. Dimulai dari tahap promosi yang dilakukan perguruan-perguruan tinggi tersebut dalam menarik minat para siswa-siswi lulusan dari Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) untuk menjadi bagian dari perguruan tinggi tersebut. Informasi yang cepat dan akurat serta tepat waktu membuat perguruan-perguruan tinggi berkembang pesat dan memenangkan pasar. Kemajuan ilmu dan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang menunjang keunggulan dari suatu instansi atau badan usaha, dalam hal ini memanfaatkan aplikasi multimedia yang digunakan sebagai media promosi pemasaran. Dalam pembahasannya, hanya dikhususkan pada bidang media Informasi.

Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya dan menarik dibanding dengan media lain seperti surat kabar atau radio. Kemampuan dari multimedia komputer untuk menyajikan suatu informasi sangatlah tampak, karena disajikan dalam bentuk elemen-elemen Multimedia seperti: suara, teks, grafik, video, maupun animasi yang diharapkan dapat dirancang suatu media yang lebih interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam mode teks tetapi penggabungan dari

elemen-elemen Multimedia tersebut sehingga *User* dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan.

Menyajikan teknologi aplikasi Multimedia yang berkembang saat ini marak bersaing dan banyak digunakan orang. Teknologi Multimedia sudah mampu bersaing dan sangat fleksibel digunakan di berbagai bidang. Didalam dunia pemasaran hubungan teknologi Multimedia telah dirasakan sebagai suatu terobosan baru dalam mencari suksesnya kegiatan tersebut. Sebagian besar perusahaan-perusahaan besar atau menengah merapatkan jalur pemasaran mulai teknologi berbasis multimedia, sebagai contoh adalah periklanan televisi dan dalam bidang perfilman.

Pada saat ini penyajian informasi yang dilakukan instansi ini adalah melalui media surat kabar, brosur, *direct mail* kepada peserta-peserta yang mengikuti ujian masuk ke perguruan tinggi. Adapun informasi yang diberikan melalui media diatas belum semuanya terjabarkan. Untuk mengatasi masalah itu, penulis ingin memberikan solusi dalam mempermudah penyampaian informasi kepada pengguna (*audience*) yaitu dengan layanan informasi berbasis Multimedia Interaktif yang memang dibutuhkan oleh pihak Institut Pertanian Stiper. (INSTIPER) Yogyakarta.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan Institut Pertanian Stiper. (INSTIPER) Yogyakarta sebagai obyek penyusunan skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul skripsi dengan **“Media Informasi Institut Pertanian Stiper (INSTIPER) Yogyakarta Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Presentasi Dan Pemasaran.”**

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana merancang aplikasi multimedia interaktif sebagai media presentasi dan promosi bagi “Institut Pertanian Stiper Yogyakarta” agar penyampaian informasi lebih menarik.

1.3. Batasan Masalah

Teknologi aplikasi multimedia mencakup bidang-bidang yang cukup luas, dalam hal ini agar pembahasan tidak meluas penulis membatasi pada pembuatan aplikasi multimedia sebagai alat presentasi dan promosi Institut Pertanian Stiper Yogyakarta untuk meningkatkan pelayanan informasi kepada calon mahasiswa baru dan masyarakat pada umumnya. Melalui aplikasi multimedia ini, penyusun menyajikan informasi tentang Gambaran umum, Organisasi, Program studi, Kemahasiswaan, Fasilitas, serta Galery foto kegiatan. Institut Pertanian Stiper Yogyakarta dengan menggunakan software pendukung antara lain Macromedia director MX, Adobe premiere, dan Adobe Photoshop CS.

1.4. Tujuan

- a) Membangun media presentasi dan promosi baru bagi Institut Pertanian Stiper Yogyakarta
- b) Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM “ Yogyakarta.

1.5. Manfaat

1.5.1 *Internal*

- a) Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat dari teori dan praktikum selama di bangku perkuliahan di Sekolah tinggi manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM “ Yogyakarta kedalam bentuk sistem dan aplikasi nyata untuk mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- b) Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan teknologi informasi di bidang komputer.

1.5.2 *Eksternal*

- a) Sosialisasi teknologi komputer yang ditujukan kepada masyarakat luas khususnya karyawan dalam dunia perkantoran pada umumnya.
- b) Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan teknologi di bidang komputer.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penyusun menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data antara lain adalah:

a) Metode observasi / *Observation*

Penyusun melakukan pengamatan secara langsung terhadap Institut Pertanian Stiper Yogyakarta.

b) Metode wawancara / *Interview*

Penyusun mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak Institut Pertanian Stiper Yogyakarta.

c) Metode kearsipan / *Documentation*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

d) Metode kepastakan / *Library*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai bahan perbandingan.

1.7. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Sebagai pedoman untuk mengadakan kegiatan agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka penulis menyusun jadwal penelitian dan penyusunan laporan sebagai berikut :

NO	KEGIATAN	MARET				APRIL				MEI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	PENELITIAN	■	■										
2	IDENTIVIKASI MASALAH			■									
3	MENGANALISA				■								
4	PERANCANGAN					■							
5	PEMBUATAN APLIKASI							■	■	■			
6	PEMBUATAN LAPORAN											■	■

Tabel 1.1 Jadwal pelaksanaan kegiatan

1.8. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistem penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II : Dasar Teori

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari multimedia, struktur media informasi multimedia dan pengenalan *software* yang digunakan .

BAB III : Tinjauan Umum.

ada bab ini berisikan tentang gambaran umum INSTITUT PERTANIAN STIPER Yogyakarta yang didalamnya memuat sejarah singkat, tujuan pendidikan, visi dan misi, dan juga bagan dari struktur organisasi INSTITUT PERTANIAN STIPER Yogyakarta

BAB IV : Analisis Sistem Multimedia

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang tahapan sistem analisis pemasaran dan promosi INSTITUT PERTANIAN STIPER Yogyakarta serta analisis sistem multimedia.

BAB V : Perancangan, Implementasi dan Pemeliharaan Multimedia

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

BAB VI : Penutup

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan kritik saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik