

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan cepat terutama dalam bidang informasi, turut membantu manusia dalam memasuki era baru era informasi yang artinya semakin disadari bahwa informasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam era informasi apabila dilihat dari pemanfaatan ilmu teknologi, tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagai pengguna. Untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang keunggulan dari suatu perusahaan atau badan usaha dilakukan dengan bijaksana dengan menggunakan metode-metode yang dalam hal ini memanfaatkan salah satu kemajuan ilmu dan teknologi yaitu teknologi informasi.

Teknologi yang sekarang berkembang pesat saat ini akan mampu memberikan solusi informasi secara cepat dan akurat. Teknologi yang dimaksudkan adalah multimedia. Multimedia yang dimulai pada akhir tahun 1980-an dengan diperkenalkannya *hypercard* oleh *apple* pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak pada audio *visual connection (AVC)* dan *video adapter* bagi PS/2¹. Multimedia adalah suatu hal yang paling unggul dan paling trend di dunia komputer saat ini. Dengan

¹ M. Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta, 2003, 2005. Hal 19

adanya multimedia, suatu perangkat lunak mampu menangani berbagai macam hiburan. Dengan multimedia semua dapat dilakukan dengan satu perangkat lunak komputer, pemakai dapat melihat gambar 3D, foto bergerak, video, animasi, mendengarkan suara stereo, dan perekaman suara atau musik. Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang dimiliki nilai komunikatif interaktif yang sangat tinggi.²

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR). Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.³ Maka multimedia sangat efektif menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing.

Perkembangan Zaman menyebabkan perusahaan primer Koperasi Produksi Tempe tahu Indonesia (KOPTI), sebagai koperasi yang cukup lama dan berusaha menyejahterakan para pengrajin tempe, perusahaan akan mencoba lebih genjar lagi dalam mempromosikan diri ke masyarakat supaya lebih dikenal luas dan bisa lebih dipercaya. Karena mayoritas masyarakat mengenal KOPTI dari mulut

² Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S. Kom., MM. *Perencanaan & Pengembangan Sistem Informasi*, hal 51

³ OP.cit. hal 23

kemulut, dengan informasi yang sangat terbatas sehingga kurang menarik minat masyarakat untuk menjadi anggota.

Selain melalui media pengenalan dari mulut kemulut, masyarakat mengenal KOPTI juga dari sosialisasi tiap desa, kelurahan, kecamatan. Tapi karena penyampainnya masih menggunakan manual masyarakat jadi kurang tertarik.

Dengan adanya aplikasi multimedia ini maka masalah-masalah tersebut dapat diminimalkan karena profil dan perkembangan Primer KOPTI akan didokumentasikan dengan teks, foto, dan video sehingga mudah memperkenalkan kepada masyarakat dan tidak menonton.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka dapat ditarik suatu topik pembahasan dalam penulisan skripsi ini dengan judul "PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PRIMER KOPTI SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI"

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang ada, maka diambil rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang multimedia interaktif yang dapat dijadikan sebagai pendukung pengenalan Primer KOPTI yang dinamis agar mempunyai daya tarik terhadap masyarakat?

1.3. Batasan Masalah

Sistem (aplikasi) multimedia memiliki cakupan yang luas, maka permasalahan tersebut dibatasi, yaitu:

1. Pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk pengenalan interaktif berisi profil dan akan dikemas dalam CD, dimana aplikasi tersebut dapat di *up-date* pada teks dan gambar.
2. Sistem (aplikasi) multimedia ini bersifat interaktif sebagai media pengenalan KOPTI yang meliputi Profil (Sejarah, visi misi, karyawan, tutorial mengolah kedelai menjadi tempe tahu).
3. Dalam pembuatan pembelajaran interaktif ini menggunakan *software* (perangkat lunak) yaitu: Adobe Photoshop CS3, Flash CS3, Audition CS3.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata-1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang model pengenalan KOPTI berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan anggota dan pengrajin tempe tahu.
3. Membangun media informasi berbasis multimedia yang mudah digunakan (*user friendly*).
4. Membantu individu, organisasi, untuk mempermudah mengenal KOPTI lebih dalam.
5. Mengembangkan produksi tempe tahu untuk makanan yang bergizi.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1 Menentukan obyek penelitian

1.5.2 Menentukan judul penelitian

1.5.3 Menentukan rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan penelitian

1.5.4 Pengumpulan Data

1.5.4.1 Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data:

1.5.4.1.1 Primer

Yaitu sumber data penelitian yang diperoleh langsung dari sumber asli atau tempat dimana mengadakan penelitian. Data yang diperoleh adalah wawancara dengan karyawan dan orang-orang yang berkepentingan dalam pembuatan sistem ini. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

1.5.4.1.2 Sekunder

Yaitu Sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung, melalui media perantara. Data sekunder umumnya berupa data yang diperoleh berupa arsip, file-file, foto-foto, brosur, buku panduan, serta data *browsing* melalui internet.

1.5.4.2 Metode Pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

1.5.4.2.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai objek yang akan diteliti dengan cara mengamati langsung ketempat objek penelitian.

1.5.4.2.2 Metode wawancara

Cara mendapatkan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian.

1.5.4.2.3 Metode Studi Pustaka

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini pustaka dengan pokok masalah yang diambil selain itu, digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam menelaah dan menganalisa kenyataan yang ada pada objek.

1.5.4.2.4 Dokumentasi

Mengambil foto-foto atau gambar-gambar yang berhubungan dengan penelitian untuk dijadikan bahan dokumentasi pada skripsi ini.

1.5.5 Menganalisis Sistem

Analisa yang digunakan untuk menentukan *input* dan *output* yang diinginkan berdasarkan data yang diperoleh adalah analisis kebutuhan. Analisa kebutuhan terdiri dari kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

1.5.6 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan yang dilakukan untuk membuat sebuah rancangan program berdasarkan *input* dan *output* yang diinginkan. Merupakan catatan prosedur dan formulir-formulir sehingga relevan antara teori dan kenyataan selanjutnya digunakan untuk pembuatan model dan program komputer yang menyangkut hal-hal penetapan *input* dan *output*.

1.5.7 Implementasi Sistem

Setelah pembuatan perancangan sistem maka langkah selanjutnya adalah mengimplementasi hasil perancangan ke dalam program (Flash CS3 .exe).

1.5.8 Mengevaluasi Sistem

Evaluasi merupakan langkah setelah sistem ini diimplementasikan untuk mengetahui kesalahan atau *trouble* yang mungkin terjadi, sampai dipastikan sistem berjalan dengan sempurna. Sistem di evaluasi dengan beberapa platform sistem operasi, seperti: Windows 7, Windows XP, Linuk.

1.6. Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi beberapa teori yang mendasari penyusunan skripsi ini. Adapun yang dibahas dalam bab ini adalah teori yang berkaitan dengan multimedia dan elemen-elemen multimedia, interaktif, promosi dan informasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Kecuali itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang berdasarkan jawaban rumusan masalah dan saran dapat dikemukakan kembali masalah penelitian serta hasil dari penyelesaian masalah. Tidak diperkenankan menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak dapat dalam hasil penelitian. Dalam pembuatan kesimpulan, hal-hal yang diperkuat:

1. Didasarkan pada analisis yang obyektif

2. Diperkuat dengan bukti-bukti yang telah ditemukan

Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada, saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

