

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang sekarang ini, media penyajian informasi juga semakin beragam dan kompleks. Salah satu bentuk penyajian informasi yaitu dengan menggunakan aplikasi multimedia. Penyajian informasi dengan menggunakan aplikasi multimedia merupakan proses penyajian informasi dengan mengkombinasikan bentuk suara (audio) dan gambar (video). Aplikasi multimedia dapat dijadikan media informasi dan promosi dari perusahaan atau instansi pemerintah kepada konsumen, karena aplikasi multimedia dapat menghasilkan animasi-animasi yang menarik, atraktif, dan interaktif. Informasi yang menarik mudah diingat, mengena pada sasaran dan ini akan sangat mempengaruhi citra perusahaan atau instansi pemerintah serta image konsumen karena para konsumen dapat dengan mudah memperoleh informasi yang mereka butuhkan.

Radio Anak Jogja adalah media komunikasi sebagai penyaluran gagasan dan informasi yang terkait dengan kepentingan anak-anak, dilakukan secara umum dan terbuka berupa program yang teratur dan berkesinambungan. Pada Radio Anak Jogja juga mempunyai model pembelajaran yaitu dengan adanya fasilitas sanggar penyiar anak dan program minitrip. Dengan program ini dapat memberikan pengenalan sejak dini kepada anak terhadap dunia broadcasting, ilmu pengetahuan dan memberikan

ruang berekspresi bagi anak. Dalam penyampaian informasi tentang Radio Anak Jogja serta program-programnya masih menggunakan brosur, baner, ataupun menggunakan audio masih belum cukup mendukung serta dalam menjalin kerjasama dengan relasi masih menggunakan metode yang sederhana. Dengan penyebaran informasi yang demikian dirasa masih memiliki banyak kekurangan antara lain jangkauan penyebaran informasi yang kurang luas, muatan informasi yang sangat terbatas.

Dengan hal tersebut di ataslah yang melatarbelakangi penyusun untuk mengajukan judul "*Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Informasi dan Promosi Pada Radio Anak Jogja Yogyakarta*". Aplikasi multimedia berupa CD interaktif yang berisi profil, program dan kegiatan-kegiatan dari Radio Anak Jogja ini diharapkan dapat membantu Radio Anak Jogja untuk meningkatkan promosi kepada konsumen dan penyampaian informasi kepada masyarakat.

## **B. Rumusan Masalah**

Sistem penyampaian informasi yang dipakai saat ini masih mengalami kendala, diantaranya yaitu;

- Penyajian informasi yang dikemas belum begitu menarik.
- Informasi yang disampaikan masih kurang lengkap.

Penulis merumuskan masalah yang dihadapi guna mempermudah dalam penyusunan adalah:

- Bagaimana membangun aplikasi multimedia yang dapat dimanfaatkan dalam pengenalan tentang Radio Anak Jogja Yogyakarta.

### C. Batasan Masalah

Dengan tujuan agar permasalahan yang dibahas nantinya tidak melebar hingga tidak mencapainya tujuan pada pelaksanaan tugas akhir ini, maka penulis membatasi permasalahan yang ada yaitu dengan memfokuskan pembahasan pada pembuatan aplikasi multimedia interaktif Radio Anak Jogja, yang meliputi informasi, program, fasilitas, galeri dan serba-serbi.

- Informasi

Yang berisi tentang dasar pemikiran, konsep, visi, fungsi dan sasaran Radio Anak Jogja

- Program

Pada program terbagi atas dua bagian yaitu on air dan off air. On air berisi tentang program unggulan dan jadwal siaran, sedangkan off air berisi tentang kegiatan minitrip dan sanggar Radio Anak Jogja.

- Galeri

Berisi tentang foto-foto kegiatan yang dilakukan Radio Anak Jogja seperti, lomba, acara jalan santai dan kegiatan lain.

- Serba – Serbi

Pada link serba-serbi terdapat 6 menu diantaranya crew, shop, komersil, partners, struktur organisasi dan contact Radio Anak Jogja.

Adapun software-software yang digunakan antara lain :

1. Macromedia Director MX
2. Macromedia Flash MX
3. Adobe PhotoShop CS2
4. Adobe Audition 2.0
5. Adobe After Effect 6.5
6. SWiSHmax

#### **D. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Untuk menunjang proses penguasaan ilmu yang diberikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer " AMIKOM " Yogyakarta dan mempraktekkan teori yang telah penulis terima, sehingga diharapkan akan dapat menerapkannya dalam dunia kerja.

Adapun maksud dari penelitian ini adalah :

- Untuk mengembangkan sistem informasi dengan berbasis multimedia pada Radio Anak Jogja Yogyakarta sehingga diharapkan dapat memberikan atau meningkatkan promosi dan informasi kepada konsumen.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya bagi jenjang D III STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama kegiatan perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Memperkenalkan suatu sistem informasi yang baru dengan berbasis multimedia.
4. Untuk menginformasikan kepada masyarakat luas tentang Radio Anak Jogja Yogyakarta.

#### **E. Metode Pengumpulan Data**

Langkah yang paling penting dalam penelitian adalah pengumpulan data, karena data yang terkumpul itulah yang nantinya dijadikan bahan analisis bagi penulis. Didalam penyusunan Tugas Akhir ini kami menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

- *Metode interview*

Pengumpulan data yang kami lakukan dengan cara mewawancarai langsung dengan pihak bersangkutan.

- *Metode observasi*

Pengumpulan data yang kami lakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung terhadap obyek penelitian yaitu Radio Anak Jogja Yogyakarta.

- *Metode kepustakaan*

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menggunakan buku-buku atau literatur yang berhubungan dengan masalah-masalah yang sedang kami teliti.

- *Metode Dokumentasi*

Pengumpulan data dengan cara membaca dokumen yang relevan dan mendokumentasikan fasilitas-fasilitas yang ada di Radio Anak Jogja Yogyakarta serta faktor-faktor yang mendukung untuk penelitian.

## **F. Sistematika Penulisan**

Penyusunan proposal tugas akhir ini mengikuti sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisi tentang, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan metodologi penulisan.

### **BAB II DASAR TEORI**

Dalam bab ini berisi tentang pengenalan sistem, dan perangkat apa saja yang digunakan dalam pembuatan program serta penjelasannya.

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Dalam bab ini berisi tentang gambaran umum perusahaan, yang terdiri dari, sejarah berdirinya perusahaan, visi dan misi dari perusahaan, dan apa saja yang ditawarkan dari instansi.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Dalam bab ini berisi tentang rancangan sistem yang diusulkan, sistem perancangan, manual program atau user guides.

## BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

