

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Amikom Yogyakarta adalah lembaga pendidikan yang mengutamakan pengembangan teknologi dan multimedia, menjadikan tempat yang ideal untuk mengembangkan aplikasi berbasis multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat meningkatkan interaksi pengguna dan memperkaya pengalaman menganalisis data. Banyak organisasi dan lembaga pendidikan menghadapi kesulitan dalam menyajikan data dan informasi yang efektif untuk mendukung keputusan. Aplikasi yang mengintegrasikan multimedia interaktif dapat menyediakan cara yang lebih menarik dan efisien untuk menampilkan dan menganalisis data.

Solusi yang tersedia adalah pengembangan aplikasi multimedia interaktif modern dalam teknologi. Teknologi ini dapat meningkatkan daya tarik dan kompatibilitas pengguna saat menyajikan data dan informasi. Salah satu contoh solusi yang relevan adalah penerapan aplikasi berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Animate atau platform pengembangan multimedia lainnya, yang mampu menyajikan data secara visual dan interaktif secara efisien [1].

Media interaktif membantu pengguna memahami data dengan lebih baik melalui visualisasi yang dinamis dan interaktif. Studi ini dapat meningkatkan cara data disajikan dan dianalisis serta cara pengguna berinteraksi dengan sistem. Kajian ini tidak hanya memberikan wawasan akademis tentang penggunaan multimedia interaktif, tetapi juga menawarkan aplikasi praktis yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks, baik industri maupun akademis [2].

Pemilihan teknologi multimedia interaktif berbasis Adobe Animate bertujuan untuk para calon mahasiswa baru dalam membantu mencari program studi yang sesuai dengan keinginan calon mahasiswa, merupakan solusi yang tepat karena Adobe Animate mendukung pembuatan konten visual yang dinamis dan

interaktif, serta mudah diintegrasikan ke dalam berbagai platform digital. Teknologi ini memungkinkan pengembangan aplikasi yang menarik secara visual dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, sehingga efektif membantu calon mahasiswa baru dalam menemukan prodi yang tepat dalam menyampaikan data dan informasi secara visual serta interaktif. Dengan demikian, teknologi ini sangat sesuai untuk mengatasi permasalahan penyajian data yang selama ini dihadapi lembaga pendidikan dan organisasi, serta mampu meningkatkan efektivitas komunikasi dan pengambilan keputusan [3].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengambil rumusan masalah, yaitu "Bagaimana membuat media interaktif pemilihan prodi menggunakan adobe animate untuk calon mahasiswa baru?".

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut penulis dapat menyimpulkan tujuan penelitian adalah pembuatan media interaktif untuk calon mahasiswa baru dan penulis menggunakan adobe animate, aset, serta warna yang menarik. Dimulai dari penentuan ide, desain, pengumpulan aset, penyusunan, pengujian, dan distribusi.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak keluar dari fokus pembahasan, maka terdapat beberapa batasan masalah sebagai berikut:

- a. Media interaktif yang dibuat hanya menyampaikan informasi tentang pemilihan program studi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Pengembangan media interaktif dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Animate dan dapat diekspor sebagai aplikasi (apk atau exe).
- c. Pengguna utama dari media interaktif ini adalah calon mahasiswa baru.
- d. Pertanyaan pada media interaktif ini hanya 5 soal.

- e. Opsi jawaban tiap soal hanya ada 4.
- f. Aset gambar didapatkan dari freepik secara gratis melalui link <https://www.freepik.com/>
- g. Tidak menerapkan algoritma spesifik atau metode penghitungan rumit, tetapi lebih menitikberatkan pada langkah-langkah perancangan, pengembangan materi, dan penilaian pemanfaatan media interaktif.
- h. Menggunakan metode MDLC untuk pembuatan media interaktif ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam Penelitian ini, adapun manfaat yang dapat penulis simpulkan sebagai berikut :

- a. Media interaktif yang dibuat dengan Adobe Animate dapat membantu calon mahasiswa baru mempelajari dan memilih program studi yang sesuai dengan mereka dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
- b. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengembangkan media informasi di institusi pendidikan dan bidang promosi pendidikan lainnya.
- c. Memberikan contoh penggunaan program Adobe Animate untuk membuat media informasi berbasis animasi, terutama untuk pendidikan tinggi.
- d. Dengan cara yang lebih visual dan interaktif, membantu siswa baru memahami fitur dan cakupan masing-masing program studi, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang lebih sesuai dengan minat dan potensi mereka.
- e. Mengikuti tren penggunaan teknologi multimedia dalam komunikasi dan promosi, dan mendukung upaya transformasi digital dalam penyebaran informasi pendidikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memberikan gambaran singkat tentang bagaimana laporan disusun dan isi dari Bab I hingga Bab V. Berikut sistematika penulisan tersebut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian terkait pembuatan media interaktif pemilihan prodi untuk calon mahasiswa baru, permasalahan yang dihadapi, serta tujuan, manfaat, dan batasan sistem yang dikembangkan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan kajian literatur terkait pembuatan media interaktif, metode perancangan aplikasi, landasan teori, dan studi-studi sebelumnya yang mendukung.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan secara sistematis metode penelitian yang digunakan, termasuk pendekatan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) serta tahapan yang diterapkan dalam pembuatan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan pembuatan media interaktif, yang mencakup dokumentasi tampilan antarmuka dan hasil pengujian, disajikan dalam bab ini. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan temuan penelitian dengan tujuan.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut.