

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Studi D3 Manajemen Informatika Amikom Yogyakarta memiliki berbagai informasi penting yang perlu diketahui oleh calon mahasiswa maupun mahasiswa aktif, seperti profil program studi, kurikulum, alur magang, dan fasilitas. Namun, penyampaian informasi tersebut saat ini masih tersebar di berbagai media, seperti website, brosur, maupun penyampaian lisan dalam kegiatan orientasi. Hal ini menyebabkan informasi tidak tersampaikan secara menyeluruh, tidak terstruktur, serta sulit diakses kembali oleh pihak yang membutuhkan. Akibatnya, calon mahasiswa kesulitan memahami potensi program studi secara mendalam, dan mahasiswa aktif tidak memiliki media terpusat untuk mengakses informasi yang relevan dengan studi mereka.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, solusi yang diusulkan adalah pengembangan aplikasi multimedia interaktif. Aplikasi ini akan menyajikan informasi program studi dalam satu platform digital yang terstruktur, menarik, dan mudah diakses. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa multimedia interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman informasi dan mempermudah penyampaian konten edukatif maupun promosi [1][2]. Dengan pendekatan ini, informasi seperti visi, misi, struktur organisasi, kurikulum, alur magang, referensi pekerjaan, dan fasilitas prodi dapat disampaikan secara lebih efektif dan menyenangkan.

Teknologi multimedia interaktif dipilih karena mampu menggabungkan elemen visual, audio, dan interaksi pengguna dalam satu kesatuan media digital. Hal ini sesuai dengan tren penggunaan perangkat digital oleh generasi muda dalam mencari informasi. Selain sebagai media informasi, aplikasi ini juga berfungsi sebagai sarana promosi modern yang memperkenalkan keunggulan program studi secara lebih luas dan profesional. Dengan demikian, pengembangan aplikasi ini menjadi langkah strategis dalam mendukung kebutuhan komunikasi dan promosi di lingkungan Program Studi D3 Manajemen Informatika.

1.2 Rumusan Masalah

1. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi sebagai berikut:
2. Bagaimana cara menyajikan informasi Program Studi D3 Manajemen Informatika secara terpusat dan mudah diakses oleh calon mahasiswa maupun mahasiswa aktif?
3. Bagaimana merancang media informasi digital yang mampu menyampaikan profil, kurikulum, alur magang, dan fasilitas program studi secara interaktif dan menarik?
4. Bagaimana mengoptimalkan teknologi multimedia interaktif sebagai solusi penyampaian informasi yang lebih efektif dibandingkan media konvensional seperti brosur atau penyampaian lisan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan aplikasi multimedia interaktif yang dapat menyajikan informasi Program Studi D3 Manajemen Informatika Amikom Yogyakarta secara terpusat, menarik, dan mudah diakses oleh calon mahasiswa maupun mahasiswa aktif. Penelitian ini bertujuan untuk:
2. Menyusun sistem penyajian informasi program studi secara terpusat dan mudah diakses oleh pengguna dalam satu platform aplikasi digital.
3. Merancang antarmuka dan konten aplikasi yang dapat menyampaikan informasi program studi (profil, kurikulum, alur magang, fasilitas) secara interaktif dan menarik.
4. Menerapkan dan mengevaluasi teknologi multimedia interaktif sebagai solusi penyampaian informasi yang lebih efektif dibandingkan media konvensional seperti brosur atau presentasi lisan.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dikembangkan hanya menyajikan informasi seputar Program Studi D3 Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Informasi yang ditampilkan dalam aplikasi terbatas pada profil program studi, visi dan misi, struktur organisasi, kurikulum, alur magang, referensi pekerjaan, dan fasilitas.
3. Aplikasi dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *PC/desktop*, dan tidak mencakup pengembangan untuk platform *mobile* atau web.
4. Target pengguna aplikasi ini adalah calon mahasiswa dan mahasiswa aktif Program Studi D3 Manajemen Informatika.
5. Aplikasi tidak mencakup sistem pendaftaran mahasiswa baru, sistem akademik, atau layanan administratif kampus lainnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut yaitu manfaat praktis dan manfaat akademis.

1.5.1 Manfaat Praktis

1. Memberikan kemudahan bagi calon mahasiswa dan mahasiswa aktif dalam mengakses informasi seputar Program Studi D3 Manajemen Informatika secara cepat dan terstruktur melalui aplikasi multimedia interaktif.
2. Menyediakan media *promosi digital* yang menarik dan modern bagi Program Studi D3 Manajemen Informatika dalam menyampaikan profil, keunggulan, dan fasilitas yang dimiliki.
3. Membantu pihak program studi dalam menyebarkan informasi secara lebih efisien tanpa bergantung pada media cetak atau penyampaian lisan.

1.5.2 Manfaat Akademis

1. Memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran dan informasi berbasis multimedia interaktif di lingkungan pendidikan tinggi.
2. Menjadi studi kasus nyata bagi penerapan ilmu di bidang multimedia, desain interaktif, dan teknologi informasi.
3. Menambah referensi bagi mahasiswa lain yang ingin melakukan penelitian serupa dalam topik perancangan aplikasi atau media interaktif.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dalam lima bab utama yang menggambarkan tahapan penelitian dari awal hingga akhir secara sistematis dan runtut. Adapun penjelasan singkat masing-masing bab adalah sebagai berikut:

1.6.1 Bab I Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan. Penjelasan ini memberikan gambaran umum tentang pentingnya penelitian dan arah yang dituju oleh peneliti.

1.6.2 Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini memuat teori-teori yang relevan sebagai dasar pengembangan aplikasi, mencakup konsep multimedia interaktif, *user interface (UI)* dan *user experience (UX)*, model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, serta studi terdahulu yang mendukung penelitian. Bab ini juga menyajikan tabel perbandingan referensi dengan penelitian yang dilakukan.

1.6.3 Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, serta tahapan pengembangan aplikasi berdasarkan model *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Tahapan yang dijelaskan meliputi konsep, desain, pengumpulan material, pembuatan aplikasi, pengujian, dan distribusi.

1.6.4 Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini memaparkan hasil implementasi dari aplikasi MIAMIKOM, mulai dari tampilan antarmuka, fitur-fitur yang dibangun, hingga penjelasan teknis tentang pengembangan dengan *Unity*. Selain itu, dilakukan juga pengujian sistem dan evaluasi terhadap kinerja dan kepuasan pengguna.

1.6.5 Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut. Kesimpulan disusun berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, sedangkan saran ditujukan bagi pengembang atau peneliti selanjutnya.

