

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi setiap tahunnya sangatlah pesat dan akan terus berkembang, hampir semua orang membutuhkan teknologi yang akan membantu pekerjaan sehingga lebih mudah dalam penyelesaian maupun penyampaian. Perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa berubah ditunjang dengan kemajuan teknologi informasi dapat menghasilkan ide-ide kreatif yang lebih baik.

Asrama Mahasiswa/i Kalimantan Selatan yg ada di Yogyakarta terdiri dari 14 asrama, khususnya Asrama Putra Tanjung dan Asrama Putri Kambang Tanjung milik Pemerintah Daerah Kabupaten Tabalong. Asrama Putri Kambang Tanjung berdiri sejak 10 Oktober 2003, merupakan salah satu fasilitas yang diberikan khusus bagi mahasiswa/i Tabalong yang sedang menempuh pendidikan di Yogyakarta, keberadaan asrama bagi mahasiswa/i dinilai sangat penting, selain sebagai tempat berkumpul asrama juga dapat menjadi media bertukar informasi antar mahasiswa/i maupun pemerintah daerah.

Memasuki era milenial proses penyebaran informasi dan promosi pada Asrama Putri Kambang Tanjung melalui media sosial berupa instagram dan aplikasi *chatting* berupa whatsapp. Menurut salah satu penghuni asrama baru Selvia Herminda (2017), "metode penyebaran informasi dan promosi yang dilakukan saat ini dinilai masih kurang efektif, informasi yang diberikan belum lengkap dan detail".

Dengan harapan penerapan multimedia interaktif yang mempunyai banyak unsur seperti teks, grafik, gambar, audio, video, dan animasi didalamnya, mampu memberikan informasi lebih banyak dan membuat proses penyampaian informasi dapat dipahami dengan mudah, membuat calon penghuni asrama ataupun pihak terkait yang mencari informasi mengenai Asrama Putri Kambang Tanjung bisa cepat menyerap informasi yang disampaikan. Aplikasi multimedia yang dimaksudkan akan diwujudkan dalam bentuk media interaktif.

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh Asrama Putri Kambang Tanjung, dengan ini disimpulkan sebuah judul yaitu **“Perancangan Media Interaktif Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada Asrama Putri Kambang Tanjung”** ini diharapkan mampu menjadi media informasi yang membantu dan memudahkan proses dalam penyampaian, pengenalan maupun mempromosikan Asrama Putri Kambang Tanjung sebagai salah satu Asrama milik Pemerintah Daerah Kabupaten Tabalong. Dan diharapkan dengan digunakannya Profil Interaktif ini dapat membantu perkembangan Asrama Putri Kambang Tanjung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: “Bagaimana merancang Profil Interaktif Asrama Putri Kambang Tanjung yang mampu menjadi media penyampaian informasi dan promosi?”.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa multimedia memiliki cakupan yang sangat luas maka penulis membatasi lingkup permasalahan supaya tidak menyimpang dari permasalahan topik yang ada:

1. Media ini menampilkan Asrama Putri Kambang Tanjung.
2. Media interaktif Asrama Putri Kambang Tanjung ini hanya menampilkan informasi berupa profil lengkap Asrama Putri Kambang Tanjung.
3. Media interaktif ini dibuat hanya untuk media informasi dan promosi pengurus Asrama Putri Kambang Tanjung.
4. Software yang hanya digunakan untuk membuat profile interaktif ini adalah Adobe Photoshop CS6, Corel Draw X7, Construct 2.
5. Media interaktif ini bisa diakses online.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Manfaat dan tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Asrama Putri Kambang Tanjung
 - a. Memudahkan pengurus dalam penyampaian informasi Asrama Putri Kambang Tanjung.
 - b. Mempercepat kinerja pelayanan terhadap calon anggota baru yang ingin tinggal di Asrama Putri Kambang Tanjung, sehingga dapat menghemat waktu.
2. Bagi Mahasiswa

- a. Mengembangkan ilmu serta teori selama mengikuti perkuliahan.
- b. Agar mahasiswa dapat merancang, menyusun dan membuat aplikasi media interaktif.
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan program Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk pengurus Asrama Putri Kambang Tanjung maupun mahasiswa/i yang sedang mencari informasi mengenai Asrama Putri Kambang Tanjung, dimana penyampaian informasi ini berinteraksi langsung dengan teknologi khususnya komputer atau laptop, sehingga harapannya mahasiswa/i maupun pengurus Asrama tidak tertinggal dalam bidang ilmu teknologi dan informasi mengenai Asrama Putri Kambang Tanjung lebih mudah didapatkan. Pembuatan karya ilmiah ini turut berperan serta dalam pengembangan ilmu teknologi khususnya *Information Technology*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Demi mendapatkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan penelitian ini menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1. Metode Wawancara

Metode ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara bertanya langsung pada pengurus Asrama Putri Kambang Tanjung guna melengkapi data yang dibutuhkan untuk kelengkapan aplikasi.

2. Metode Observasi

Metode ini penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan pengolahan data dan tempat penelitian.

3. Metode Studi Literatur

Metode ini penulis mengambil data dengan memanfaatkan fasilitas buku maupun internet, dengan melakukan membaca buku maupun *browsing* yang berhubungan dengan multimedia interaktif untuk mendapat bahan tambahan dan informasi yang bersifat teoritis untuk menunjang laporan yang berkaitan dengan topik yang diambil dan pemecahan masalahnya.

4. Analisis

Dalam metode ini, penulis mengadakan pemeriksaan keabsahan data, penulis juga membandingkan kelebihan dan kekurangan antara sistem lama dengan sistem yang baru.

5. Perancangan

Dalam metode ini, penulis mulai membuat sebuah rancangan *design* dan struktur menu untuk membangun sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah :

1. BAB I: PENDAHULUAN

Mengulas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian dan gambaran umum obyek penelitian.

3. BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menganalisis tentang apa yang akan dikembangkan dari proses dasar penerapan multimedia interaktif sebagai media informasi dan promosi serta apa saja yang dibutuhkan dalam penerapan multimedia interaktif tersebut.

4. BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil dan pembahasan multimedia interaktif sebagai media informasi dan promosi yang di kerjakan. Juga tentang konsep penyusunan skripsi.

5. BAB V ; PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran yang diberikan oleh penulis untuk pembaca.