

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era saat ini, multimedia menjadi alat bersaing yang digunakan oleh perusahaan – perusahaan sebagai media promosi. Selain itu, banyak juga lembaga pendidikan seperti sekolah yang membutuhkan multimedia agar media pembelajaran lebih lengkap dan menarik. Salah satu pemanfaatan multimedia disekolah adalah multimedia interaktif yang digunakan untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi yang diberikan. Menurut Hofstetter (seperti dikutip Agus Purawanto & Fatah, 2008) Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi [1].

Selain media pembelajaran, multimedia interaktif juga dapat digunakan untuk mempromosikan sebuah sekolah agar bisa menjangkau masyarakat yang lebih luas. Salah satu contoh multimedia interaktif yang sering digunakan adalah multimedia interaktif online seperti situs web, Yahoo Messenger. Selain itu, multimedia interaktif secara offline juga sering digunakan seperti CD interaktif, presentasi Powerpoint, informasi museum atau galeri, dan masih banyak lagi yang lainnya.

Saat ini, “Pondok Modern Nurul Islam” sendiri belum dapat memanfaatkan multimedia dalam menyampaikan dan memperkenalkan pesantren secara

optimal. Hal ini dikarenakan terbatasnya SDM (Sumber Daya Manusia) yang dapat memberikan dorongan dalam melakukan syiar di bidang multimedia serta penggunaan dari aplikasi multimedia itu sendiri. Pihak pesantren saat ini lebih mengutamakan penggunaan media brosur dalam melakukan syiar-nya. Jika hanya menggunakan brosur, kemungkinan akan membutuhkan biaya yang cukup banyak untuk memproduksinya mengingat ada empat jenjang pendidikan yang di syiar kan yaitu, PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), SDIT (Sekolah Dasar Islam Terpadu) Andalusia, MTs (Madrasah Tsanawiyah), dan SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) Andalusia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “bagaimana membuat multimedia interaktif untuk men-syiarkan Pondok Modern Nurul Islam Muara Bungo?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Fungsi utama multimedia interaktif ini adalah untuk Syiar Pondok Modern Nurul Islam.
2. Membahas konten – konten *profile* yang diantaranya menjelaskan tentang gambaran singkat mengenai sejarah, visi & misi, kegiatan, fasilitas, informasi akademik, serta prestasi – prestasi yang pernah diraih oleh Pondok Modern Nurul Islam.
3. Informasi yang ditampilkan dimulai dari jenjang pendidikan PAUD, SDIT, MTs, dan SMK.
4. Multimedia interaktif ini berbasis desktop.

5. Multimedia interaktif ini dibuat dengan beberapa aplikasi berikut :

1. Adobe Director 11.5

Adobe Director 11.5 ini merupakan aplikasi utama dalam pembuatan multimedia interaktif ini. Aplikasi ini digunakan untuk menerapkan layout, animasi, sound, scripting, dan editing.

2. Adobe Flash Professional CS6

Dalam penelitian ini, Adobe Flash Professional CS6 digunakan untuk membantu kebutuhan bahan yang akan dibuat pada aplikasi Adobe Director 11.5, yang mana salah satu kebutuhannya adalah animasi.

3. Adobe Photoshop CS3

Adobe Photoshop CS3 dimanfaatkan untuk membantu membuat desain layout dan menu agar bisa mendukung tampilan multimedia interaktif menjadi lebih baik.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulis dalam melakukan penelitian ini adalah :

1. Membuat suatu media informasi berbasis multimedia dalam bentuk interaktif.
2. Agar multimedia interaktif ini dapat membantu pihak pesantren dalam men-syiarkan Pondok Modern Nurul Islam
3. Menerapkan teknologi dalam melakukan promosi atau syiar dengan media interaktif untuk meningkatkan minat calon orang tua siswa agar menyekolahkan anaknya di Pondok Modern Nurul Islam.

4. Merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

1. Menambah wawasan secara nyata dari apa yang telah diteliti langsung di lapangan.
2. Dapat menerapkan ilmu dan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Manfaat bagi Pihak Lain

1. Pengelola Pesantren
Menjadikan multimedia interaktif sebagai salah satu sarana dalam memasarkan dan men-syiarkan Pondok Modern Nurul Islam dan tidak terfokus hanya pada brosur.
2. Masyarakat
Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat dalam menentukan sekolah untuk masa depan anaknya serta memberikan daya tarik tersendiri bagi calon siswa/santri.
3. Aspek ekonomi dan bisnis
Dengan adanya sebuah inovasi baru dalam melakukan promosi atau syiar pesantren ini diharapkan mampu meningkatkan

jumlah calon siswa/santri untuk menempuh pendidikan di Pondok Modern Nurul Islam.

1.6 Metode Penelitian

Metode – metode yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan pembelajaran ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang diperoleh yaitu dengan mengumpulkan data dari investigasi di lapangan serta melakukan penelitian terhadap masalah terkait. Adapun bentuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan secara langsung dengan cara pengamatan di Pondok Modern Nurul Islam untuk mengumpulkan dan mendapatkan data-data yang diperlukan.

2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan Tanya jawab kepada guru-guru yang ada di Pondok Modern Nurul Islam guna memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses pembuatan multimedia interaktif.

Dalam wawancara tersebut memerhatikan obyek yang menjadi pembahasan berkenaan dengan pengumpulan data dan metode syiar yang dilakukan saat ini.

3. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan bahan-bahan yang dapat mendukung dasar teori melalui buku-buku yang berkaitan dengan pembuatan multimedia interaktif dan promosi.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor *internal* (dalam) dan faktor *eksternal* (luar) yaitu *Strengths, Weakness, Opportunities dan Threats*.

1.6.3 Metode Perancangan dan Pengembangan

Raymond McLeod pada buku Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk pemasaran, aplikasi multimedia sering bernilai strategis atau mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keunggulan bersaing sehingga mempunyai kelayakan strategis [2].

1.6.4 Metode Testing

Pada tahapan pengujian sistem menggunakan metode *Black Box Testing* dan *White Box Testing* pada multimedia interaktif, sehingga mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab dan masing – masing memiliki beberapa sub-bab yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Isi bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas tentang gambaran umum mengenai penulisan skripsi ini. Dimana terdiri dari : latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori – teori yang mendukung dalam proses penyusunan skripsi ini. Berisi mengenai definisi – definisi dan teori – teori yang menjadi dasar dalam penulisan skripsi yang diambil dari berbagai sumber.

BAB III Analisis Dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan menjelaskan secara umum mengenai gambaran obyek penelitian dan perancangan proyek. Dalam hal ini adalah pembahasan metode analisis kebutuhan sistem, analisis pembuatan interaktif dan perancangan story board.

BAB IV Implementasi Dan Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan proses pembuatan multimedia interaktif dari perancangan yang telah dibuat, mulai dari pembuatan desain menu, pembuatan set background, penganimasian, scripting, editing audio dan final editing.

BAB V Penutup

Dalam bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Yang didalamnya akan dibahas mengenai evaluasi hasil akhir dari penelitian dan penulisan skripsi. Kesimpulan berisi keseluruhan pembahasan

yang telah dijabarkan pada bab – bab sebelumnya. Dan juga disertai beberapa saran yang mungkin berguna untuk pengembangan pembuatan program aplikasi dalam media promosi.

Daftar Pustaka

Disini diuraikan semua referensi dan pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip dalam membantu penyelesaian skripsi.

