

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media interaktif kini semakin dikembangkan oleh para pengembang *software* dalam dunia komputer. Pengembangan suatu media interaktif adalah melalui perancangan aplikasi multimedia. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggunaan media teks, gambar, audio serta animasi yang berintegrasi. Teknologi *software* multimedia merupakan gabungan teks, audio, gambar, animasi dan visual dalam suatu program aplikasi sehingga informasi yang dihasilkan lebih banyak. Kecanggihan aplikasi ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang untuk dimanfaatkan dalam hal-hal positif sesuai dengan kepentingan masing-masing.

Dari hasil pengamatan, saat ini masih banyak masyarakat yang belum seberapa paham dengan organisasi PERKIN, struktur organisasi, visi misi dan kegiatan PERKIN. PERKIN hanya menggunakan brosur dan komunikasi yang dilakukan secara lisan melalui percakapan dalam menyampaikan informasi. Media seperti ini informasinya hanya terbatas pada teks dan suara. Sedangkan multimedia interaktif memiliki unsur teks, audio, gambar, animasi, dan visual. Sehingga diperlukan media interaktif yang dapat memudahkan mempelajari sebuah ilmu pengetahuan, menyampaikan dan menyebarkan informasi kepada masyarakat.

Untuk menyelesaikan masalah ini, perlu dibuat sebuah media interaktif sebagai alat bantu dan untuk memaksimalkan informasi apa saja yang ada di PERKIN Yogyakarta. Media interaktif ini mempunyai keunggulan yang mana pada sebuah media informasi dapat mencakup 5 unsur multimedia sekaligus yaitu *video*, teks, gambar, animasi, dan suara yang tidak bisa disampaikan lewat percakapan lisan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis ingin merancang suatu aplikasi dan mewujudkannya berupa profil organisasi berbasis multimedia sebagai media informasi pada Perkumpulan Kinologi Indonesia/PERKIN. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PERKUMPULAN KINOLOGI INDONESIA (PERKIN) DI YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah: *“Bagaimana merancang multimedia interaktif pada Perkumpulan Kinologi Indonesia (Perkin) Di Yogyakarta sebagai media informasi?”*.

1.3 Batasan Masalah

Pembahasan multimedia yaitu meliputi:

1. Pembuatan media interaktif ini untuk menambah atau menjadi alternatif media informasi agar dapat membantu memudahkan dalam menginformasikan Perkin Yogyakarta.
2. Media interaktif ini memberikan informasi tentang profil PERKIN Yogyakarta, struktur organisasi, syarat menjadi pembiak/anggota, aturan pengembangbiakan, ciri-ciri pemacakan, cara kelahiran normal dan sesar.
3. Media interaktif ini memiliki fitur-fitur multimedia berupa teks, gambar, suara, animasi, dan *video*.
4. Lingkup penelitian yang dilaksanakan di Perkin Yogyakarta.
5. Penelitian ini hanya sebatas membuat sesuai dengan kebutuhan pengurus kemudian diserahkan untuk dijadikan sebagai pendukung dalam menyampaikan informasi "Perkumpulan Kinologi Indonesia/PERKIN Yogyakarta" kepada masyarakat.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat media interaktif sebagai media informasi Perkin Yogyakarta kepada masyarakat luas.
2. Prasyarat kelulusan program studi Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu multimedia interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian sebagai berikut:

1. Membuat sebuah media yang dapat dipergunakan sebagai media sosialisasi mengenai Perkin Yogyakarta.
2. Memberikan masukan dan gambaran yang dibutuhkan Perkin Yogyakarta tentang media interaktif.
3. Terciptanya media interaktif yang diharapkan mampu mempermudah dalam memberi penjelasan kepada anggota baru Perkin Yogyakarta.
4. Memudahkan masyarakat untuk mengetahui tentang informasi mengenai Perkin Yogyakarta.
5. Meningkatkan citra Perkin Yogyakarta.
6. Sebagai referensi untuk mengetahui proses pembuatan media interaktif.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam informasi yang akan disampaikan maka diambil beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1.6.1 Metode Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pemantauan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung di Perkin Yogyakarta dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kondisi sebenarnya.

1.6.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pengurus Perkin Yogyakarta dan karyawan yang memberikan informasi serta perijinan dalam penelitian.

1.6.3 Metode Pustaka

Dalam penyusunan skripsi juga dilakukan penelitian *literature* yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas, membaca buku-buku pustaka STMIK AMIKOM YOGYAKARTA sebagai referensi didalam menganalisa data yang ada pada Perkin Yogyakarta serta memanfaatkan internet untuk mendapatkan sumber informasi lebih banyak tentang pembuatan media interaktif.

1.6.4 Metode Analisis

Metode ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan sistem yang diperlukan serta kelayakan sistem tersebut. Meliputi analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional serta analisis kelayakan. Analisis yang digunakan analisis SWOT.

1.6.5 Metode Perancangan

Metode pembuatan media interaktif yang digunakan dalam menyelesaikan skripsi ini adalah menggunakan metode yang digunakan oleh M. Suyanto dalam bukunya yang berjudul "Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing". Metode tersebut mempunyai 11 tahapan yang meliputi mendefinisikan masalah multimedia, studi kelayakan,

analisis kebutuhan sistem, merencanakan konsep multimedia, merancang isi multimedia, merancang naskah multimedia, merancang grafik multimedia, memproduksi sistem multimedia, mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem.

1.6.6 Metode Testing

Media interaktif ini akan di uji coba setelah selesai di buat untuk mengetahui jika terjadi suatu kesalahan atau error ketika dijalankan oleh pengguna. Disini penulis menggunakan *Black Box Testing* dan *White Box Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan skripsi ini, penulis menyusun dan membagi ke dalam 5 bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan secara teoritis tinjauan pustaka, pengertian multimedia, sejarah multimedia, penting multimedia, elemen-elemen multimedia, tahap pengembangan sistem multimedia, struktur sistem aplikasi multimedia,

definisi multimedia interaktif, tujuan multimedia interaktif, teori analisis SWOT, teori kelayakan sistem, teori kebutuhan sistem, dan teori skala likert.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang profil umum PERKIN, sejarah PERKIN, visi dan misi, struktur organisasi, logo, lokasi, pengumpulan data, analisis masalah, analisis studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, dan merancang grafik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan tahap-tahap implementasi penelitian dan pembahasan, yaitu memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini mengemukakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik dari isi "PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PERKUMPULAN KINOLOGI INDONESIA (PERKIN) DI YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI".

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN