

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Universitas Sahid Surakarta merupakan salah satu perguruan tinggi swasta terkemuka di Jawa Tengah. Dengan kualitas pendidikan yang tinggi, memberikan semangat mahasiswa dalam menempuh pendidikan di Universitas Sahid Surakarta. Sejalan dengan hal tersebut dibutuhkan mahasiswa berkualitas yang dapat menjadi roda penggerak bagi kemajuan universitas. Salah satu bentuk nyata dalam melahirkan generasi yang berkualitas yaitu dengan mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM).

UKM merupakan wadah penyaluran bakat dari mahasiswa-mahasiswi Universitas Sahid Surakarta yang bergerak di bidang keorganisasian. Terdapat 10 (sepuluh) UKM di Universitas Sahid Surakarta yang masing-masing UKM memiliki ciri dan karakteristik yang beragam, di antaranya UKM KSR (Korps Sukarelawan), MATALUSAKA (Mahasiswa Pecinta Alam Universitas Sahid Surakarta), Teater Lingkar, JM (Jejak Mata), Futsal, Musik, LDK (Lembaga Dakwah Kampus), STS Radio, PMKK (Persekutuan Mahasiswa Kristen Khatolik), dan PSM (Paduan Suara Mahasiswa).

UKM memiliki beberapa kegiatan yang mendukung dalam menjalankan program kerja setiap periode kepengurusan. Tanpa adanya kegiatan, UKM dapat dikatakan tidak aktif. Dari kegiatan tersebut, UKM dapat menghasilkan atau melahirkan generasi muda berprestasi, sehingga mengharumkan nama baik organisasi maupun universitas. Memiliki jiwa wirausaha juga harus dimiliki setiap pribadi anggota UKM, karena dengan berwirausaha dapat menjadi modal ketika berkegiatan. Dalam anggaran dana proposal kegiatan setengah dari jumlah dana proposal dibantu oleh universitas dan setengah dari anggaran proposal di ambil dari modal UKM. Modal UKM dapat diperoleh dari iuran anggota dan juga dari wirausaha. Wirausaha UKM beragam seperti menjual pulsa, kaos, fotografer, dan sebagainya. Pelaksanaan program kerja UKM membutuhkan anggota yang dapat bekerja sama untuk mencapai visi dan misi UKM. Untuk memperoleh anggota

berkualitas dan memiliki jiwa wirausaha dibutuhkan sistem rekrutmen yang tepat. Selama ini sistem rekrutmen yang berjalan dilakukan satu tahun sekali secara lisan kepada mahasiswa baru. Pengenalan UKM secara lisan membutuhkan waktu  $\pm 25$  menit setiap UKM. Jumlah UKM di Universitas Sahid Surakarta adalah 10. Meninjau dari permasalahan di atas, maka dibutuhkan media pengenalan untuk memberikan gambaran secara detail tentang keberadaan UKM di Universitas Sahid Surakarta.

Dengan adanya multimedia interaktif, dapat mempersingkat waktu yang sebelumnya 4 jam 20 menit menjadi 30 menit dan juga dapat diakses kapanpun oleh mahasiswa. Multimedia interaktif merupakan salah satu metode yang menggabungkan komponen seperti animasi, suara, video, gambar, dan tulisan dengan lebih menegaskan pada objek yang dipromosikan, metode ini menjadi solusi yang efisien dalam memperkenalkan UKM di Universitas Sahid Surakarta.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang dijelaskan di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah adalah “Bagaimana cara membuat multimedia interaktif sebagai media pengenalan Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas Sahid Surakarta?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dari uraian latar belakang dan perumusan masalah, maka batasan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif ini mengenalkan latar belakang Unit Kegiatan Mahasiswa yang ada di Universitas Sahid Surakarta.
2. Multimedia interaktif ini dibuat menggunakan *software corel draw x7, adobe after effect CS3 dan adobe flash CS3*.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan membangun sebuah media yang digunakan untuk memperkenalkan Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas Sahid Surakarta.

## 1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM)
  - a. Mempermudah cara mengenalkan UKM kepada mahasiswa di Universitas Sahid Surakarta.
  - b. Cara pengenalan UKM tersampaikan dengan baik dan tepat sasaran.
  - c. Sumber daya manusia yang mengikuti UKM semakin banyak karena promosi tersampaikan dengan baik.
2. Bagi Universitas Sahid Surakarta
  - a. Mempertahankan dan mengembangkan UKM di Universitas Sahid Surakarta.
  - b. Memperkenalkan Universitas Sahid Surakarta melalui kegiatan-kegiatan UKM.
3. Bagi Mahasiswa
  - a. Mahasiswa dapat mengerti dengan jelas tentang latar belakang UKM yang ada di Universitas Sahid Surakarta sehingga dapat mengikuti UKM yang sesuai dengan *soft skill* yang dimiliki mahasiswa.
  - b. Mahasiswa dapat mengetahui kemajuan teknologi yang ada melalui pengenalan menggunakan multimedia interaktif.
  - c. Mahasiswa lebih tertarik dengan penjelasan visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan pengenalan UKM.

## 1.5 Metodologi Penelitian

### 1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

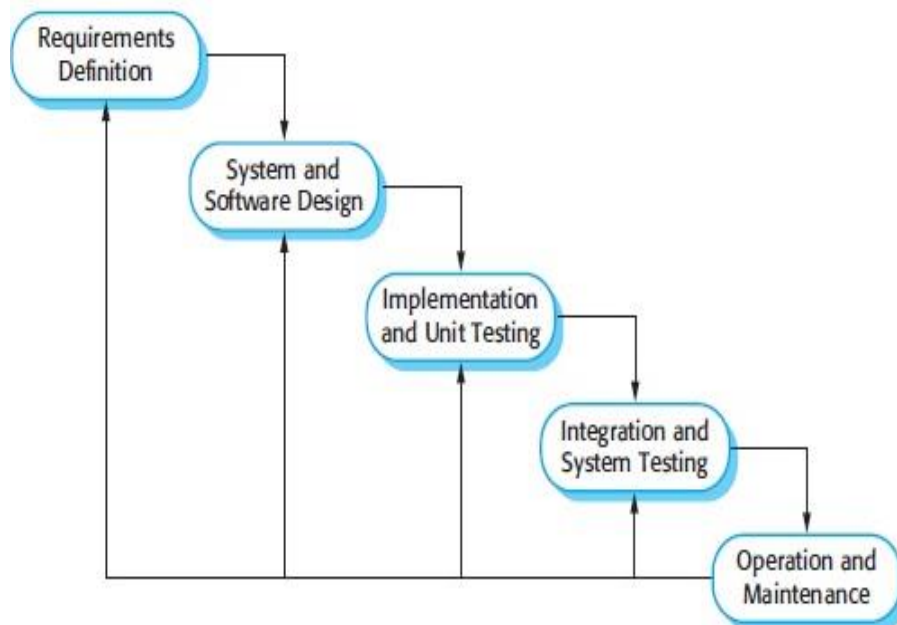
1. Metode Observasi adalah metode pengambilan data dengan cara melacak secara sistematis gejala-gejala komunikasi terkait. Metode observasi dilakukan secara langsung mengamati kejadian-kejadian yang ada di lokasi (Pawito, 2007).
2. Metode Literatur adalah pengambilan data dengan mempelajari literatur, yang berupa buku, jurnal atau artikel ilmiah yang berhubungan dengan objek yang dipelajari (Susanto, 2010).

3. Metode Wawancara adalah pengumpulan data dilakukan dengan tanya jawab (dialog) langsung antara pewawancara dengan responden (Anggraeni dan Saryono, 2013).

### 1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Hermawan, Hidayat, dan Utomo (2016) menjelaskan metodologi pengembangan sistem informasi berarti suatu metode yang digunakan untuk melakukan pengembangan sistem informasi berbasis komputer.

Sommerville (2011) menjelaskan tahapan utama dari *waterfall model* langsung mencerminkan aktifitas pengembangan dasar. Terdapat 5 tahapan pada *waterfall model*, yaitu *requirement analysis and definition*, *system and software design*, *implementation and unit testing*, *integration and system testing*, dan *operation and maintenance*. Pengembangan media pengenalan Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas Sahid Surakarta dilakukan sesuai prosedur pengembangan multimedia interaktif. Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan metode *waterfall*. Kerangka metode pengembangan sistem *waterfall* terdapat pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 *Waterfall Model*

Uraian dari kerangka *waterfall model* sebagai berikut (Gambar 1.1):

1. *Requirement Analysis and Definition*

Tahapan ini merupakan tahapan penetapan fitur, analisis, dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Semua hal tersebut akan ditetapkan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem dan memahami dengan detail apa yang harus dilakukan untuk sistem yang baru.

2. *System and Software Design*

Tahapan ini terdiri dari tahapan untuk mendesain atau memodelkan sistem yang baru dalam penelitian ini.

3. *Implementation and Unit Testing*

Tahapan ini mengimplementasikan desain yang sudah dibuat menjadi aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan *software Adobe Flash CS3*. Konten pendukung dibuat dengan *Adobe After Effect CS3* dan *Corel Draw X7*. Setiap unit diuji apakah sudah memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and System Testing*

Pada tahapan ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan diuji sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan. Setelah itu sistem akan dikirim ke pengguna sistem.

5. *Operation and Maintenance*

Tahapan ini, sistem diinstal dan mulai digunakan. Selain itu juga memperbaiki *error* yang tidak ditemukan pada tahap pembuatan. Dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan sistem seperti penambahan fitur.

### 1.5.3 Metode Pengujian Sistem

Metode pengujian sistem dalam pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pengenalan Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas Sahid Surakarta dengan menggunakan pengujian beta. Menurut Tjandra dan Pickerling (2015), pengujian beta merupakan metode untuk memeriksa dan mengesahkan suatu perangkat lunak. Pengujian beta digunakan untuk menggambarkan proses pengujian *external* dimana perangkat lunak pada lingkungan dunia nyata. Pengujian beta biasanya berpengaruh terhadap akhir dari pengembangan produk

dan idealnya menjadi suatu pengesahan bahwa perangkat lunak tersebut sudah siap dilepaskan pada *customer* yang sebenarnya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini meliputi BAB I Pendahuluan, BAB II Landasan Teori, BAB III Analisis dan Perancangan Sistem, BAB IV Implementasi dan Analisis Hasil, BAB V Simpulan dan Saran, Daftar Pustaka, dan Lampiran. Penjabaran sistematika penulisan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan merumuskan inti permasalahan dan menentukan tujuan serta manfaat untuk kegunaan penelitian yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi semua dasar-dasar teori untuk digunakan selanjutnya pada bagian pembahasan. Bab ini terdiri dari tinjauan pustaka, kerangka berfikir, dan teori pendukung.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas analisis dan perancangan media pengenalan Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas Sahid Surakarta yang akan diimplementasikan dengan multimedia interaktif yang akan dibangun.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL**

Bab ini berisi hasil implementasi dari perancangan yang telah dibuat dan analisis dari sistem yang telah dibuat.

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari implementasi pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pengenalan Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas Sahid Surakarta.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**