

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Institusi perguruan tinggi memiliki peran yang luas dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Perguruan tinggi mempunyai kewajiban untuk menyelenggarakan Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat yang diharapkan dapat memberikan manfaat sebesar-besarnya bagi masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu institut yang berada di Kota Bandar Lampung adalah Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya merupakan perguruan tinggi swasta terbaik ke dua di Sumatera versi Webometrics. Oleh karena itu, sudah seharusnya Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya juga ikut terlibat aktif dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi sehingga dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat Indonesia umumnya dan masyarakat Provinsi Lampung khususnya.

Multimedia merupakan salah satu dari produk teknologi informasi yang ada saat ini. Kelebihan dari multimedia adalah menarik daya imajinasi dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara gambar, suara dan gerakan (animasi) dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat ber-(navigasi) dan berinteraksi [1]. Perkembangan teknologi promosi dan informasi khususnya teknologi multimedia juga dapat digunakan dalam bidang pemasaran, yaitu untuk mempromosikan atau mengiklankan suatu Unit Kegiatan Mahasiswa kepada mahasiswa baru Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) merupakan wadah yang menjadi tempat berhimpunnya mahasiswa dengan kesamaan minat, hobi, kegiatan, dan kreativitas. Tujuan dibentuknya Unit Kegiatan Mahasiswa ini adalah untuk memfasilitasi mahasiswa dalam pengembangan diri. Mahasiswa diberikan tempat untuk menyalurkan hobi dan bakat di bidang seni, olahraga, penalaran, kewirausahaan,

hingga keagamaan. Mahasiswa bebas menentukan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) mana yang diinginkan dan berapapun jumlahnya asalkan mampu bertanggung jawab dengan pilihannya. Mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) memberikan manfaat tertentu untuk mahasiswa terutama dalam hal pengembangan kemampuan dan keterampilan yang tidak didapatkan dalam proses belajar di kelas. Pemberian informasi ini dapat dilakukan melalui aplikasi multimedia.

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya memfasilitasi mahasiswa untuk menampung bakat dan minat yang dimiliki dengan membentuk berbagai Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh mahasiswa mengenai Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang ada, memicu berkurangnya minat untuk bergabung dalam sebuah Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Berkurangnya minat mahasiswa dalam berorganisasi menjadi permasalahan yang sangat krusial dan harus segera diatasi.

Perancangan multimedia untuk promosi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) sangatlah penting untuk meningkatkan popularitas dan jumlah anggota. Dalam perancangan multimedia ini, perlu diperhatikan beberapa aspek seperti konten yang menarik dan informatif, visualisasi yang menarik, serta penggunaan teknologi yang tepat agar multimedia tersebut dapat diakses oleh target audience dengan mudah.

Berdasarkan Permasalahan tersebut Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) membutuhkan media promosi agar dapat lebih dikenal oleh mahasiswa, Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“MULTIMEDIA UNTUK PROMOSI UKM DI DARMAJAYA BERBASIS ANDROID”**. Maka akan dirancang sebuah system promosi multimedia yang berbasis mobile. Dengan adanya system promosi ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan manfaat Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) bagi mahasiswa dan dapat menarik minat mahasiswa untuk terlibat dalam kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat permasalahan yang diangkat dalam penulisan skripsi ini, yaitu “Bagaimana merancang dan membangun sistem multimedia sebagai media promosi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang ada di Darmajaya dan menarik minat mahasiswa untuk terlibat dalam kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) melalui aplikasi”.

## **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan dan promosi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di Darmajaya.
2. Sistem ini digunakan untuk mahasiswa Darmajaya.
3. Penelitian ini mencakup fitur-fitur logo UKM 3D, Pengenalan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan program kerja Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) melalui audio.

## **1.4 Tempat Penelitian**

Tempat Penelitian dilakukan di Darmajaya Biro Kemahasiswaan IIB Darmajaya (BKMH) dan Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK)

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang ada di Darmajaya dapat melakukan Promosi untuk meningkatkan popularitas dan jumlah anggota.
2. Merancang dan membangun sistem untuk Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dengan menggunakan promosi multimedia.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Diharapkan untuk mempermudah mahasiswa untuk mengenal dan mengetahui Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang ada di Darmajaya.
2. Diharapkan dengan adanya sistem promosi multimedia Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang ada di Darmajaya dapat berkembang dikarenakan meningkatnya popularitas dan jumlah anggota Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM).

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup Penelitian, Tujuan dan Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti. Penelitian yang menggunakan analisis statistik, bab ini memuat kerangka pikir dan hipotesis (bila diperlukan).

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi metodologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi aplikasi pengisian kegiatan praktikum mata kuliah program studi teknik informatika.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan analisa permasalahan yang dilakukan dan menampilkan system yang dijalankan selanjutnya tentang instalasi aplikasi dan bagaimana aplikasi ini di uji.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan yang di dapat selama pembuatan laporan tugas akhir serta saran yang akan menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya supaya dapat dikembangkan lagi sistemnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

