

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Digital signage merupakan perangkat pengelola *konten digital* yang telah di program untuk dapat menampilkan urutan informasi atau pesan kepada target penonton secara dinamis, informatif dan efektif. *Digital signage* memanjakan mata dalam memberikan tontonan visual yang menarik dan atraktif. Informasi yang ditampilkan dapat memiliki format multimedia berupa gambar, video, teks bergerak, grafik, tabel, jadwal, berita, ataupun informasi ramalan cuaca. Informasi-informasi ini dapat ditampilkan dengan baik menggunakan media *display* elektronik seperti *LCD TV*, *PLASMA TV*, Proyektor, dan *digital billboard*. Banyak kelebihan yang ditawarkan oleh *digital signage* sebagai media untuk menyebarkan informasi ke target penonton dari pada media konvensional. *Digital signage* bersifat dinamis, *konten* dapat diperbaharui kapanpun sesuai kebutuhan tanpa harus mengeluarkan biaya lagi untuk percetakan. (Wardana, 2014)

Informasi saat ini menjadi kebutuhan yang mendasar bagi setiap individu maupun institusi. Persaingan yang mengacu kearah peningkatan pelayanan dan kepuasan pelanggan, mengharuskan para produsen atau intitusi memadukan teknologi digital kedalam sistem *advertisement*. Perkembangan teknologi memberikan berbagai macam kemudahan bagi para penggunanya. *Digital signage* dianggap memiliki peranan penting dalam memberikan layanan informasi. Dengan sistem yang hanya terdiri dari komposisi *server* atau *PC*, monitor atau *TV* dan *software* menjadikan *digital signage* ini lebih efisien dalam segi waktu, tenaga dan biaya. (Aria, 2015)

Di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY), masih banyak informasi atau pengumuman yang harus disampaikan dengan cepat, informatif dan *up todate*, seperti informasi proses belajar mengajar, agenda atau kegiatan di jurusan, maupun informasi lainnya yang berhubungan dengan layanan terhadap mahasiswa. Saat ini informasi-informasi internal hanya disampaikan secara

konvensional dan statis melalui papan pengumuman. Informasi yang diberikan menggunakan lembaran yang ditempelkan di papan informasi yang tersedia. Dengan cara ini tentu akan memboroskan kertas dan biaya, karena hanya digunakan sekali saja, setelah pengumuman itu kadaluarsa, lembaran informasi tersebut tidak berguna lagi dan dapat memberikan kesan kotor pada papan bekas tempelan selebaran kertas pengumuman tersebut. sehingga timbul beberapa permasalahan diantaranya :

1. Tidak semua mahasiswa dapat mengetahui informasi yang disampaikan, karena kertas yang ditempel sudah hilang.
2. Informasi yang disampaikan tidak fleksibel dan tidak menarik.
3. Sulit untuk diubah dalam waktu yang singkat serta tidak dapat didistribusikan secara *real-time*.
4. Materi publikasi tidak bisa disesuaikan dengan target *audiens*.
5. Tidak ramah lingkungan karena masih menggunakan kertas.

Digital signage merupakan salah satu teknologi yang bisa digunakan untuk memberikan layanan informasi yang mudah, informatif, modern dan lebih efisien dalam segi waktu, tenaga dan biaya. Sehingga dengan penelitian ini diharapkan bisa mengatasi permasalahan-permasalahan di atas dan dapat memberikan kontribusi serta pemanfaatan teknologi tepat guna di UMY.

Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan papan informasi konvensional yang selama ini digunakan, menjadi papan informasi *digital* yang disebut sebagai *digital signage*. *Digital signage* adalah layar atau tampilan yang didalamnya memuat informasi dan *konten* seperti gambar, video, dan tulisan. Informasi yang ditayangkan dengan tampilan menarik akan menjadi nilai tambah ketika informasi tersebut diberikan. Tampilan dari informasi yang disampaikan sangat mempengaruhi kualitas informasi, khususnya mahasiswa di kampus.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang harus diselesaikan adalah belum efektifnya penyampaian informasi yang ada di UMY, sehingga dibutuhkan penerapan teknologi *digital signage* yang berbentuk papan informasi digital untuk hal tersebut.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan papan informasi digital UMY dengan menggunakan teknologi *digital signage* yang memiliki kemampuan untuk menampilkan informasi yang lebih dinamis, efektif dan informasi dapat tersampaikan dengan baik.

1.4. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yakni:

1. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *digital signage* sebagai *Content Management System (CMS)*.
2. Sistem yang dibuat sesuai dengan fitur-fitur yang diberikan oleh *digital signage*, sehingga untuk tampilan *website*, penulis hanya mengatur sebatas fitur yang diberikan.
3. Penulis hanya mengembangkan dan mengelola sistem penyampaian informasi pada papan informasi digital UMY sebagai langkah awal untuk mengoptimalkan penyampaian informasi, meliputi :
 - Pengelolaan tampilan informasi yang menggunakan *Xibo CMS* seperti *header, konten*, warna tampilan dan jenis tampilan informasi.
 - Tampilan informasi umum yang selanjutnya disempurnakan oleh tim dari Biro Humas dan Protokol (BHP) UMY.
 - Pemilihan kategori jenis informasi yang akan ditampilkan berdasarkan kebutuhan universitas.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mempermudah penyampaian informasi dengan media papan informasi digital UMY yang dinamis, informatif, efektif, dan *up todate* menggunakan *digital signage*.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, untuk memudahkan dalam hal penyusunan, penulis membaginya ke dalam beberapa bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pelaksanaan penelitian secara umum. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka dan teori-teori yang berkaitan dengan topik yang sedang diteliti sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian. Dalam bab ini dijelaskan mengenai penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya serta teori-teori yang berkaitan dengan *digital signage* yang diterapkan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi penjelasan mengenai metode dan alat-alat yang digunakan dalam membangun dan menerapkan *digital signage* dengan mengacu pada teori-teori penunjang yang telah dijelaskan pada Bab II.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi penjelasan mengenai implementasi sistem dan hasil yang diperoleh dari seluruh penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi penjelasan mengenai kesimpulan dari sistem yang dibangun dan saran yang didapat dari kegiatan penelitian di mana saran tersebut dapat digunakan untuk pengembangan sistem guna mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih baik.