

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Aplikasi multimedia adalah salah satu contoh dari perkembangan dunia informasi. Multimedia adalah sarana atau piranti komunikasi dengan lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan informasi.

Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Kelebihan multimedia adalah dapat memperbesar prosentase dan mempercepat untuk mengingat suatu informasi, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technologi Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif dan dapat menjadi alat yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan atau institusi dibidang promosi.

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sewon Bantul adalah salah satu institusi pendidikan yang berada di Kabupaten Bantul, dirasa perlu dalam meningkatkan keunggulan bersaing disaat semakin menjamumnya institusi-institusi lain yang menawarkan jasa dibidang pendidikan saat ini. Dalam hal ini media interaktif sangatlah tepat sebagai sarana dalam menyampaikan informasi kepada

masyarakat karena multimedia memiliki gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Oleh karena itu dalam menyusun Tugas Akhir ini penulis mengangkat judul “Pembuatan Profil Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sewon Bantul Berbasis Multimedia”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis membuat rumusan masalah yaitu : “Bagaimana membuat aplikasi multimedia untuk profil Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sewon Bantul sebagai media promosi yang dapat memberikan informasi yang lengkap dan menarik?”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Tidak terlepas dari rumusan masalah yang ada penulis membatasi permasalahan yang ada, agar menghasilkan sebuah profil sekolah yang efektif, akurat dan efisien sehingga dapat digunakan sebagai sarana informasi dan promosi dengan baik. Adapun poin- poin yang dibatasi mengenai profil Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sewon Bantul adalah sebagai berikut,

1. Aplikasi hanya membahas tentang latar belakang profil, fasilitas, visi dan misi, dan kegiatan ekstrakurikuler
2. Aplikasi di buat dengan Adobe Flash , Adobe After Effect.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penyusunan laporan ini terdapat dua macam, yaitu:

##### **1.4.1 Tujuan Internal**

1. Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti kuliah Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta kedalam kehidupan sehari-hari.

##### **1.4.2 Tujuan Eksternal**

1. Memberikan gambaran, pengetahuan, dan pemahaman bagi akademik maupun masyarakat luas mengenai teknologi informasi khususnya multimedia.
2. Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan penyajian informasi melalui multimedia dalam bentuk media interaktif.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Internal**

1. Sosialisasi teknologi komputer khususnya aplikasi multimedia sebagai metode promosi atau informasi dalam penyampaian informasi yang tepat.
2. Mengembangkan diri dalam hal pengembangan media interaktif dan menguasai animasi media interaktif yang disertai dengan penyajian tampilan gambar yang menarik.

### 1.5.2 Manfaat Eksternal

1. Sosialisasi teknologi informasi berbasis multimedia yang ditujukan kepada masyarakat dalam dunia pendidikan.
2. Media Interaktif berbasis multimedia dapat mempermudah sarana informasi yang lebih informatif khususnya pada Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sewon Bantul.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini dibutuhkan beberapa metode untuk mendapatkan data-data, metode tersebut yaitu :

#### 1. Observasi

Mengumpulkan data di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sewon Bantul. Mengambil beberapa materi berupa data-data profil Sekolah Menengah Atas tersebut.

#### 2. Interview

Mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada guru dan karyawan sekolah terhadap bagian yang berkaitan dengan penelitian, yang dapat memberikan masukan tentang profil sekolah yang baik.

#### 3. Kepustakaan

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui beberapa literatur yang bersangkutan dengan Tugas Akhir ini atau objek yang bersangkutan, yaitu memperoleh bahan dari beberapa buku keperustakaan AMIKOM Yogyakarta.

#### 4. Dokumentasi

Pengambilan gambar video atau foto di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sewon Bantul, yang berhubungan dengan penelitian Tugas Akhir untuk dijadikan sebuah objek pada program Tugas Akhir ini.

### 1.7 Sistematika Penulisan

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, serta pengenalan perangkat lunak yang digunakan.

#### BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum tentang pembuatan Profil di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sewon Bantul Berbasis Multimedia.

#### BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang identifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang naksah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem.





