

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Multimedia itu penting karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk bersaing perusahaan. Disamping itu pada abad 21 ini multimedia segera menjadi ketrampilan dasar yang sama pentingnya dengan ketrampilan membaca. Sesungguhnya multimedia mengubah hakikat membaca itu sendiri. Multimedia menjadi kegiatan membaca itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video.<sup>1</sup>

Dalam era modern ini SMK MUHAMMADIYAH 1 SALAM Magelang belum menggunakan media multimedia untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, berkaitan dengan itu sekolah lain sudah banyak yang mulai menggunakan media multimedia sebagai alat promosi untuk menyampaikan informasi kepada calon siswa barunya.

Dalam hal ini, aplikasi yang akan coba di tawarkan adalah dalam bentuk animasi flash yang bersifat interaktif dan bertajuk Profil Perusahaan, atau lebih dikenal sebagai Company Profile. Perancangan multimedia interaktif ini adalah

---

<sup>1</sup> Suyanto, M. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Yogyakarta : Penerbit Andi, 2003, Hal 21.

untuk menampilkan informasi selengkap mungkin dengan menggabungkan unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, animasi dan video.

Sekarang banyak media pembelajaran yang diciptakan dan dibuat oleh manusia untuk menyampaikan berbagai informasi. Tujuannya adalah agar proses penyampaian informasi tersebut bisa menjadi mudah dan orang yang menjadi sasaran dari media penyampaian dapat dengan mudah difahami, kreatif, sehingga siswa/calon pemirsa memahami informasi yang disampaikan. Atas dasar itulah maka saya memutuskan untuk membuat sebuah Produk berupa multimedia interaktif.

### **1.1 Rumusan Masalah**

Bagaimana Merancang Multimedia Sebagai Media Promosi di SMK MUHAMMADIYAH 1 SALAM Magelang ?

### **1.2 Batasan Masalah**

Sistem multimedia memiliki cakupan yang luas, maka permasalahan tersebut dibatasi, yaitu:

1. Pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media untuk pembelajaran interaktif berisi profil dan biodata sekolah yang akan di kemas dalam bentuk aplikasi di komputer.
2. Aplikasi multimedia pembelajaran ini konsepnya adalah *one to one* (satu ke satu), aplikasi ini di gunakan untuk memandu calon siswa di luar sekolah.

3. Dalam pembuatan multimedia ini menggunakan *software* (perangkat lunak) yaitu: Adobe Photoshop CS6, Adobe Flash CS3, Adobe Sound Booth CS3.
4. Aplikasi ini minimal dapat dijalankan di komputer bersistem operasi windows xp.

### 1.3 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

· **tujuan dalam penelitian ini adalah :**

1. Tugas Akhir ini dibuat sebagai persyaratan akhir bagi kelulusan pendidikan tingkat strata 1 jurusan Sistem Informasi di lingkungan Perguruan Tinggi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
1. Memberikan alternatif baru dalam sistem penyampaian informasi agar lebih mudah dan menarik bagi orang tua murid dan calon siswa baru.
2. Memperkenalkan kepada masyarakat tentang SMK MUHAMMADIYAH 1 SALAM Magelang dengan sistem yang modern tidak hanya menggunakan spanduk atau website.

· **Manfaat dari penelitian ini adalah :**

1. Dengan aplikasi multimedia dapat memberikan kemudahan bagi calon siswa baru untuk melihat fitur-fitur yang ada pada SMK MUHAMMADIYAH 1 SALAM Magelang.

2. Membuat sarana yang lebih komunikatif untuk membantu komunikasi sekolah dengan orang tua murid dan calon siswa baru.
3. Dengan aplikasi multimedia dapat memperkenalkan SMK MUHAMMADIYAH 1 SALAM Magelang menjadi lebih menarik.
4. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia

#### **1.4 Metodologi Pengumpulan Data**

Dalam pembuatan skripsi ini penyusunan menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

##### **1. Interview**

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini guru atau karyawan SMK MUHAMMADIYAH 1 SALAM Magelang agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembuatan multimedia interaktif ini.

##### **2. Observasi**

Melakukan observasi kepada multimedia interaktif sejenis agar bisa mendapatkan referensi untuk membantu pembuatan multimedia interaktif ini.

##### **3. Studi Literatur**

Dalam studi ini, mengacu pada studi pustaka maupun referensi lain yang diperoleh dari berbagai sumber, baik dari sumber buku maupun *e-book* maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam merancang multimedia interaktif ini.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, metode analisis, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Menjelaskan tentang konsep dasar pembuatan multimedia interaktif, penjelasan singkat tentang multimedia, sejarah singkat aplikasi Adobe Photoshop CS6, Adobe Flash CS3, Adobe SoundBooth CS3, sebagai aplikasi pembangun utama.

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

Menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pembuatan multimedia promosi pada SMK MUHAMMADIYAH 1 SALAM Magelang, perancangan yang berisi semua metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas dan akan digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif ini, serta penganalisaan masalah yang ada dalam SMK MUHAMMADIYAH 1 SALAM



Magelang sehingga dapat diberikan suatu solusi optimal terhadap permasalahan yang ada.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas mengenai perancangan dari sistem baru yang telah di analisis. Perancangan sistem meliputi perancangan layar yang interaktif dengan *user*, perancangan simulasi, perancangan output, spesifikasi modul menjelaskan rencana implementasi terhadap sistem, serta evaluasi hasil sistem baru tersebut.

#### **BAB V : PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian dan hasil akhir yang berdasarkan jawaban rumusan masalah dan saran yang dapat dikemukakan kembali masalah penelitian serta hasil dari penyelesaian masalah. Tidak diperkenankan menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak dapat dalam hasil penelitian. Dalam pembuatan kesimpulan, hal-hal yang diperkuat dengan bukti-bukti yang ditemukan.

Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada, saran yang diberikan tidak lepas dari ruang lingkup penelitian.

**Daftar Pustaka**

Berisi daftar pustaka atau referensi-referensi baik berupa media cetak maupun media elektronik yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian tugas akhir.

