

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia merupakan media yang sangat menarik untuk penyampaian informasi kepada masyarakat. Oleh karena itu penyampaian informasi menggunakan multimedia diperlukan sebagai media penunjang promosi yang dibutuhkan untuk mendukung produktifitas bagi perusahaan. Seperti halnya promosi pada sekolah dan lembaga pendidikan lainnya akan lebih terlihat menarik perhatian masyarakat

Kebutuhan membangun sebuah aplikasi multimedia untuk SMP Negeri 2 Pandak ini dikarenakan media promosi dan informasi yang ada selama ini kurang dapat menangani promosi untuk SMP tersebut. SMP Negeri 2 Pandak Bantul masih menggunakan media brosur dan website untuk mempromosikan sekolah. Media promosi tersebut masih dirasakan kurang menarik dan belum cukup maksimal.

Melihat permasalahan SMP Negeri 2 Pandak Bantul tersebut, dengan teknologi multimedia dapat dibuat sebuah media promosi sekolah dalam bentuk aplikasi *offline* yang menarik perhatian masyarakat. Maka dari itu, penulis mengambil judul "Pengembangan profile Multimedia menggunakan adobe flash CS3 dengan ActionScript 3.0 dan XML Untuk SMP Negeri 2 Pandak.

Pengembangan profile sekolah berbasis multimedia dengan menambahkan XML sebagai media penyimpanan diharapkan memberikan sesuatu yang berbeda dan sebagai media penunjang promosi yang menarik perhatian masyarakat. Diharapkan juga aplikasi ini memudahkan pihak sekolah dalam mempromosikan sekolah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu bagaimana mengembangkan media promosi untuk SMP Negeri 2 Pandak Bantul agar dapat memudahkan pihak sekolah dalam mempromosikan sekolahnya dalam bentuk aplikasi offline?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah tersebut meliputi :

1. Aplikasi ini merupakan media promosi *offline* dengan informasi yang disajikan antara lain : Profil, Visi dan Misi, Denah Sekolah, Fasilitas, Prestasi Sekolah dan Ektrakurikuler.
2. Sasaran pengguna aplikasi ini yaitu murid dan para orangtua calon murid baru yang akan memasuki sekolah tersebut.
3. Media interaktif ini dibuat menggunakan *operating system* Windows 7 dengan aplikasi :
 - a. Adobe Flash CS3 didukung bahasa pemrograman *ActionScript 3.0*
 - b. XML editor

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang ilmu pengetahuan komputer khususnya dibidang aplikasi multimedia yang di dapat di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi media promosi offline pada SMP Negeri 2 Pandak.
3. Persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 (S1) jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memberikan beberapa manfaat antara lain :

1. Menerapkan pengetahuan di bidang multimedia yang telah di peroleh selama mengikuti perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Memudahkan pihak sekolah dalam melakukan kegiatan promosi serta dapat meningkatkan citra SMP Negeri 2 Pandak.
3. Memperoleh gelar Sarjana Komputer dan tulisan ilmiah ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk mengkaji atau mengembangkan profile SMP Negeri 2 Pandak.

1.6 Metode Penelitian

Penulis dalam penyusunan skripsi ini, menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data yang diperlukan diantaranya :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada kepala sekolah dan pihak-pihak terkait mengenai data yang diperlukan.

1.6.1.2 Metode Observasi (*Observation*)

Penulis melakukan pengamatan secara langsung di SMP Negeri 2 Pandak untuk mendapatkan data Profil, Visi dan Misi, Denah Sekolah, Fasilitas, Prestasi Sekolah dan Ektrakurikuler yang ada pada SMP Negeri 2 Pandak.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku pustaka dan mempelajari literatur yang berasal dari perpustakaan, internet ataupun sumber tertulis lainnya guna mendapatkan data-data mengenai pembuatan aplikasi media promosi pada SMP Negeri 2 Pandak.

1.6.2 Metode penelitian

1.6.2.1 Metode Analisis

Tahapan ini sangat penting karena menentukan bentuk sistem yang akan di bangun. Tahapan analisis akan menentukan masalah apa yang harus diselesaikan pada SMP Negeri2 Pandak. Untuk mengidentifikasi harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan. Metode ini dikenal dengan analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency dan services*).

1.6.2 Metode Perancangan

Perancangan(design) adalah Tahap yang menjelaskan dengan detail bagaimana bagian-bagian dari sistem informasi di implementasikan. Tahapan perancangan akan menentukan seperti apa sistem akan berfungsi.

1.6.3 Metode Pengembangan Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan pengembangan sistem dengan menulis program yang di perlukan.

1.6.4 Metode Testing

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tujuan dari pengetesan ini adalah untuk memastikan bahwa aplikasi sesuai yang di rencanakan.

1.6.5 Metode Implementasi dan Pemeliharaan

Implementasi sistem merupakan sebuah proses yang akan menentukan apakah aplikasi ini mampu beroperasi dengan baik serta mengetahui apakah para pemakai bisa mandiri dalam mengoperasikannya. Setelah sistem digunakan maka akan dievaluasi oleh pemakai untuk menentukan apakah aplikasi tersebut sesuai dengan tujuan semula dan diputuskan ada revisi atau modifikasi. Tahap pemeliharaan sistem dimaksudkan supaya sistem tersebut tidak mengalami gangguan seperti error atau sistem tidak berjalan sebagaimana mestinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang ada dalam pembuatan laporan skripsi ini terdiri dari beberapa BAB, yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sistem multimedia, sumber-sumber yang terkait dalam memperkuat landasan teori dan pengenalan software yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan dibahas tentang pengembangan sistem multimedia meliputi pendefinisian masalah, menganalisis kebutuhan dan melakukan studi kelayakan sistem multimedia yang akan dibuat beserta pembuatan media promosi, teknik dasar dan hasil akhir pembuatan media promosi

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang kegiatan implementasi yang terdiri dari menguji, menggunakan dan memelihara sistem multimedia.

BAB V : PENUTUP

Bab terakhir dari laporan yang disusun berisikan tentang kesimpulan, saran-saran, daftar pustaka, dan lampiran

1.8 Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 1. 1 Rencana Jadwal Kegiatan Penelitian

Kegiatan	Bulan											
	November			Desember			Februari			Maret		
Pengumpulan data	■	■	■									
Pemilihan data				■	■	■						
Pembuatan rancangan aplikasi				■	■	■						
Pembuatan interface				■	■	■						
Pembuatan program							■	■	■			
Pengujian program										■	■	■
Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■