

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pada zaman sekarang ini informasi memegang peranan penting dalam kehidupan kita sehari-hari, sehingga saat ini dunia teknologi informasi berkembang sangat pesat. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan informasi maka mengharuskan dunia teknologi informatika juga harus dapat berkembang untuk dapat mengimbanginya. Dengan demikian di harapkan komunikasi dan informasi dapat di peroleh dengan cepat dan hasil yang di harapkan lebih akurat.

SMP N 2 Banjarnegara adalah salah satu sekolah lanjutan tingkat pertama yang berada di Kabupaten Banjarnegara. Untuk lebih memperkenalkan SMP N 2 Banjarnegara kepada masyarakat luas khususnya untuk siswa dan siswi sekolah dasar yang akan mendaftarkan diri ke sekolah lanjutan tingkat pertama dan juga agar dapat menarik minat calon siswa dan siswi yang baru lulus sekolah dasar untuk mendaftar diperlukan media promosi yang menarik. Selama ini media promosi yang digunakan oleh SMP N 2 Banjarnegara sebatas menggunakan media yang bersifat konvensional. Kemajuan perkembangan teknologi informasi di era globalisasi seperti sekarang ini mulai banyak sekolah yang menggunakan media interaktif sebagai salah satu media promosi mereka agar tidak dibilang ketinggalan zaman. SMP N 2 Banjarnegara pun mulai berfikir untuk menggunakan media interaktif sebagai salah satu media promosi SMP tersebut.

Melalui berbagai media, informasi dapat tersimpan baik dalam bentuk media cetak seperti koran, majalah, pamflet, atau brosur. Bisa juga dalam bentuk elektronik atau digital misalnya melalui radio, iklan televisi atau melalui social media yang lagi berkembang pesat akhir akhir ini yaitu internet baik melalui web maupun facebook dan twitter.

Kombinasi beberapa elemen seperti suara, gambar, animasi, video dan teks atau biasa di sebut dengan istilah multimedia. Multimedia sangat berperan dalam proses penyampaian informasi karena dengan memanfaatkan komputer sebagai media penghubung maka untuk melakukan proses navigasi, interaksi, serta komunikasi tentu sangat mudah dan gampang. Teknologi yang berkembang juga memungkinkan pemakai dapat berinteraksi dan menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada, maka peneliti mengambil judul skripsi "Perancangan Multimedia Interaktif pada SMP N 2 Banjarnegara Sebagai Media Promosi".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

"Bagaimana merancang Media Interaktif pada SMP N 2 Banjarnegara agar mampu menjadi media promosi dan informasi yang menarik kepada para calon siswa dan siswi yang baru lulus sekolah dasar?"

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa multimedia memiliki cakupan yang sangat luas maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan supaya tidak jauh menyimpang dari permasalahan dan topik yang ada.

1. Media Interaktif ini akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan SMP N 2 Banjarnegara itu sendiri yang meliputi denah sekolah, profil sekolah, akademik, fasilitas sekolah, prestasi sekolah dan sekilas tentang tatacara pendaftaran serta terdapat foto-foto dan penjelasan tentang sekolah dan juga informasi lain yang mungkin di perlukan.
2. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia ini adalah Adobe Flash CS6 sebagai software utama, Adobe Photoshop CS6 yang di gunakan untuk mengolah gambar.
3. Hasil dari aplikasi ini berbentuk *.exe* dan hanya bisa dijalankan pada komputer atau laptop yang sudah terinstal adobe flash player.
4. Didalam aplikasi ini tidak menggunakan database sehingga tidak mempunyai menu input data ataupun edit data.
5. Cara mempromosikan di lakukan dengan cara presentasi menggunakan media proyektor secara langsung di depan calon siswa dan siswi sekolah dasar yang akan mendaftarkan diri ke SMP N 2 Banjarnegara.

6. Dasar pembuatan aplikasi Media Interaktif ini untuk menambah atau menjadi media alternatif promosi dan informasi tentang SMP N 2 Banjarnegara.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitiannya yaitu:

1. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program S1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Menerapkan serta mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat selama mengikuti pendidikan yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.
3. Menghasilkan aplikasi multimedia sebagai media untuk mempromosikan SMP N 2 Banjarnegara.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitiannya yaitu:

1. Mendapatkan gelar sarjana dari STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Lebih memahami tentang Multimedia, khususnya pembuatan Profil Sekolah.
3. Memudahkan SMP N 2 Banjarnegara dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat luas, khususnya siswa dan siswi sekolah dasar kelas enam maupun yang telah lulus sekolah dasar, sehingga menimbulkan dampak yang baik yaitu bertambahnya pendaftar di tahun ajaran baru.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapat dan mencari fakta dalam pemecahan masalah yang ada meliputi :

### 1. Pengambilan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung penelitian skripsi ini. Dalam hal ini, data dikumpulkan dan diambil langsung di SMP N 2 Banjarnegara. Dalam metode ini terdapat beberapa cara yaitu:

#### a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada SMP N 2 Banjarnegara.

#### b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dilakukan secara lisan sehingga penulis mendapat penjelasan serta pengarahan secara langsung dengan pihak SMP N 2 Banjarnegara.

#### c. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku laporan skripsi, catatan kuliah dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapat dasar-dasar teori yang di perlukan dalam penyusunan skripsi.

d. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari arsip dan dokumen-dokumen yang ada pada SMP N 2 Banjarnegara.

2. Analisis Data

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem, menggunakan metode Analisis SWOT (*Strenghts, Weakness, Oppurtunities dan Threats*)

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program Media Interaktif di SMP N 2 Banjarnegara.

4. Pembuatan Program

Hasil rancangan program dilanjutkan ke pembuatan program.

5. Pengujian Program

Hasil akhir dari pembuatan program kemudian akan dilakukan uji coba program dengan menggunakan metode kuesioner, hal ini dilakukan sebagai evaluasi guna perbaikan sistem menjadi sesuai yang diharapkan oleh peneliti dan obyek penelitian, dalam hal ini SMP N 2 Banjarnegara.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematika kedalam 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Pada bab ini diuraikan mengenai pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi media promosi berbasis multimedia interaktif.

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

Pada bab ini diuraikan mengenai tinjauan umum, analisis sistem, studi kelayakan dan rancangan pembuatan aplikasi media promosi berbasis multimedia interaktif.

### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini diuraikan mengenai implementasi yang meliputi tahapan produksi sampai pengujian sistem sehingga aplikasi media promosi ini siap untuk digunakan.

## BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan bermanfaat bagi pihak lain untuk pengembangan oleh peneliti yang akan datang.

