

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan multimedia saat ini sudah mencapai fase yang sangat kompleks dari perkembangan awal yang hanya terdiri atas gambar, animasi, teks dan suara yang berbentuk 2D dengan pilihan linier dan intraktif menjadi bernuansa 3D.

Perangkat lunak interaktif 3D secara bertingkat telah memasuki mainstream desain grafis seiring dengan meningkatnya kemudahan penggunaannya. Dan hasilnya, nilai produksi grafis dan pengharapan akan multimedia meningkat. Dengan menggunakan interaktif 3D, objek akan terlihat lebih hidup dan nyata sehingga hasilnya pun akan lebih menarik dan interaktif. Hal tersebut dapat dimanfaatkan dalam menunjang proses pemanfaatan multimedia sebagai sarana promosi dan informasi seperti halnya pada sebuah *company profile*.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri I Cawas Klaten, merupakan salah satu sekolah yang berada di Kecamatan Cawas, Kabupaten Klaten. Kurangnya media informasi membuat masyarakat yang ingin mendaftarkan putra putrinya di SMP tersebut selama ini mengetahui informasi mengenai sekolah tersebut hanya mengandalkan info dari mulut ke mulut, akibatnya banyak terjadi kesimpang siuran info dan penyampaian informasi mengenai sekolah tersebut hanya terbatas masyarakat di lingkungan sekitar

sekolah saja. Untuk itu dengan memanfaatkan sebuah *Company Profile* dengan interaktif 3D ini diharapkan dapat memberikan informasi yang benar dan akurat kepada masyarakat luas mengenai keberadaan sekolah. Dengan adanya interaktif 3D dalam bentuk bangunan sekolah dapat menjadikan daya tarik bagi calon siswa-siswi yang ingin masuk ke SMP N I Cawas. Sehingga Melalui pembuatan *Company Profile* interaktif 3D ini, calon siswa-siswi akan dapat memperoleh gambaran lebih nyata mengenai visi, misi, profil sekolah, sarana sekolah yang dimiliki, prestasi, dan arah pengembangan yang hendak dicapai oleh SMP Negeri 1 Cawas Klaten.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang aplikasi multimedia yang menyajikan virtual tour 3D tentang SMP Negeri 1 Cawas Klaten.
2. Bagaimana menyajikan informasi *profil* sekolah yang berbasis *interactive 3D* sebagai media informasi dan promosi kepada para calon siswa baru dan siswa-siswi SMP Negeri 1 Cawas Klaten.
3. Bagaimana agar masyarakat luas mendapat informasi secara umum dan lengkap tentang SMP Negeri 1 Cawas dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus, maka penulis hanya membatasi permasalahan penelitian pada pembuatan Interaktif 3D *Company Profile* Sekolah Menengah Pertama Negeri I Cawas Klaten.

Informasi tentang batasannya adalah,

1. Lingkup Penelitian:

Penelitian dilakukan di daerah Barepan Cawas, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah tepatnya di SMP N I Cawas.

2. Fitur atau informasi yang disajikan:

- a. Profil sekolah SMP N I Cawas.
- b. Visi dan misi.
- c. Sarana Sekolah.
- d. Denah Sekolah.
- e. Prestasi Sekolah.
- f. Lokasi Sekolah.

3. Dalam penelitian ini penulis hanya membahas tentang tampak luar bangunan sekolah yang dibuat dengan menggunakan 3 dimensi.

Dalam perancangan Interaktif 3D *Company Profile* ini, menggunakan beberapa software multimedia, diantaranya:

1. Adobe Flash, sebagai software pendukung dalam pembuatan aplikasi pada profil sekolah, dalam hal ini SMP Negeri I Cawas.
2. Adobe Photoshop, sebagai software pendukung dalam pembuatan aplikasi pada profil sekolah, dalam hal ini SMP Negeri I Cawas.
3. Solidworks 2012, sebagai software utama dalam pembuatan aplikasi pada profil sekolah, dalam hal ini SMP Negeri I Cawas.
4. CorelDraw X5, sebagai software pendukung dalam pembuatan aplikasi pada profile sekolah, dalam hal ini SMP Negeri I Cawas.

1.4 Tujuan Penellttan

1. Menghasilkan Interaktif 3D *Company Profile* pada Sekolah Menengah Pertama Negeri I Cawas Klaten yang bermanfaat untuk menyajikan dan mempublikasi sekolah tersebut.
2. Untuk lebih mempermudah proses pengenalan dan promosi Sekolah Menengah Pertama Negeri I Cawas Klaten kepada calon siswa-siswi yang ingin mendaftar.
3. Sebagai media informasi dan promosi yang dimiliki oleh Sekolah Menengah Pertama Negeri I Cawas
4. Sebagai syarat kelulusan Strata I Sarjana Komputer di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat

Manfaat penelitian yang dapat dicapai :

1. Bagi Penulis

Penulis mampu membuat suatu media promosi dan informasi atau Interaktif 3D *Company Profile* untuk menangani masalah tertentu. Dalam hal ini lebih spesifik menangani masalah promosi dan informasi SMP Negeri 1 Cawas Klaten.

2. Bagi STMIK Amikom Yogyakarta

Sebagai tolak ukur kemampuan para mahasiswa dalam menyusun tugas akhir dan dapat menambah khasanah pustaka di perpustakaan STMIK Amikom Yogyakarta.

3. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai dokumentasi, media informasi dan promosi Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Cawas Klaten.

4. Bagi Masyarakat

Masyarakat dapat memperoleh gambaran umum yang lebih lengkap dan menarik mengenai Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Cawas Klaten.

1.6 Metodologi Pengumpulan Data

Melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber dalam penulisan skripsi ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistemik. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada SMP N I Cawas.

Data yang didapat, diantaranya:

- a. Profil sekolah.
- b. Visi dan misi.
- c. Sarana Sekolah.
- d. Denah Sekolah.
- e. Prestasi Sekolah.
- f. Lokasi Sekolah.

2. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak sekolah yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang dibutuhkan.

3. Metode Literatur

Suatu metode pengumpulan data didapat dari informasi yang kami peroleh dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama merupakan bagian yang akan menjabarkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab kedua merupakan bagian yang berisi tentang tinjauan berdasarkan ilmu kepustakaan serta teori yang digunakan sebagai dasar penelitian, penjabaran, dan analisa.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga merupakan bab yang membahas tentang perancangan aplikasi dan konsep pemikiran dijabarkan ke bentuk sistem yang lebih nyata.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat ini membahas mengenai analisis dari implementasi sistem, simulasi interaktif 3D company profile, jaringan uji, skenario perancangan dan metode pengukuran serta pengambilan data yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab kelima berisi semua kesimpulan, kritik, dan saran dari semua pembahasan.

DAFTAR PUSTAKA