

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin maju pada era globalisasi sekarang ini, membuat banyak aspek kehidupan manusia juga ikut terpengaruh dan semakin berkembang. Salah satu aspek kehidupan yang ikut terpengaruh dan berkembang tersebut adalah bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur maju tidaknya suatu peradaban bangsa. Saat ini, pendidikan merupakan kebutuhan utama manusia untuk dapat memberikan manfaat dalam kehidupannya. Untuk memperoleh pendidikan yang sesuai, sehingga dapat saling beriteraksi dan bersosialisasi, maka manusia memerlukan informasi - informasi penting sesuai kebutuhannya. Salah satu media yang dapat memenuhi kebutuhan itu adalah komputer. komputer merupakan salah satu media hasil kemajuan teknologi yang dapat memenuhi sebagian besar kebutuhan manusia dalam hal informasi.

Informasi berkembang untuk meningkatkan kualitas pekerjaan di segala bidang, yang meliputi: kegiatan individual, organisasi dan badan usaha, satu bidang teknologi informasi yang berkembang cepat saat ini adalah teknologi informasi dengan multimedia.

Multimedia merupakan salah satu bentuk dari teknologi informasi, yaitu teknologi informasi yang menggabungkan gambar, tulisan, suara, video, dan animasi menjadi sistem informasi interaktif yang berguna dalam pengambilan

keputusan bagi penggunaanya. Sehingga antara pengirim dan penerima informasi akan merasa puas karena informasi yang akurat dan sekaligus menarik akan tersampaikan.

Dinas pendidikan kabupaten Tabalong Kalimantan selatan merupakan salah satu dinas di lingkungan pemerintah Kabupaten Tabalong. Untuk memperkenalkan pada masyarakat luas tentang profil Dinas Pendidikan kabupaten Tabalong, dapat melalui *company profile*. Dengan adanya *company profile* dalam bentuk CD interaktif, maka penyebaran informasinya akan dapat lebih baik, lebih jelas dan atraktif. Oleh karena itu, perancangan *Company profile interaktif* berbasis multimedia sebagai sarana informasi bertujuan untuk memberikan informasi yang berhubungan dengan dinas pendidikan kepada masyarakat luas. Melalui perancangan *Company profile interaktif* ini diharapkan masyarakat umum dapat memperoleh gambaran umum tentang visi, misi, potensi dan tujuan yang dimiliki serta arah pengembangan yang hendak dicapai oleh kantor Dinas Pendidikan kabupaten Tabalong Kalimantan Selatan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari aplikasi multimedia ini adalah bagaimana perancangan *company profile interaktif* ini dapat memenuhi cara penyampaian informasi kantor Dinas Pendidikan kabupaten Tabalong kepada masyarakat pada umumnya, agar lebih menarik, praktis, lengkap, dan efisien.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi informasi berbasis multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Dalam hal memfokuskan pembahasan masalah tersebut, agar dalam penulisan skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis membatasi hanya pada bidang informasi profil Kantor Dinas Pendidikan kabupaten Tabalong.

1. Lingkup Penelitian

Penelitian dilakukan di kantor Dinas Pendidikan kabupaten Tabalong Kalimantan selatan.

2. Perancangan *company profile* interaktif ini menitik beratkan pada bahan-bahan informasi tentang keadaan/ kondisi kantor Dinas Pendidikan, Visi & Misi, program kerja, ketenagaan, prestasi-prestasi yang telah dicapai, sekolah-sekolah yang dibina, dan bahan-bahan lainnya sebagai pelengkap dalam proses penyampaian informasi.

3. Pengguna informasi - informasi tentang Dinas Pendidikan kabupaten Tabalong adalah Pemerintah kabupaten Tabalong beserta instansi terkait lainnya, sekolah- sekolah , LPMP, Stake holder, dan masyarakat pada umumnya yang menginginkan informasi.

4. Adobe Flash sebagai software utama dalam pembuatan aplikasi pada *company profile* kantor Dinas Pendidikan Tabalong.

5. Adapun software pendukung lainnya diantaranya adalah Adobe Photoshop, dan Adobe Premier.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat company profile interaktif sebagai media informasi kepada masyarakat yang memerlukan
2. Agar sistem manajemen informasi kantor Dinas Pendidikan kabupaten Tabalong dapat berkembang lebih baik, menarik, dan praktis.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan bagi jenjang Strata-1 jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Penulis
 - a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama berada di perguruan tinggi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Menambah wawasan tentang ilmu multimedia.
2. Dinas pendidikan
 - a. Sebagai koleksi dan referensi yang baru, karna ini adalah profil kantor dinas pendidikan pertama di Tabalong menggunakan media interaktif.
 - b. Membangun citra kantor Dinas Pendidikan kabupaten Tabalong menjadi lebih baik.

- c. Memudahkan masyarakat lebih mengetahui tentang kantor Dinas Pendidikan kabupaten Tabalong.

3. Eksternal

- a. Dapat referensi bagi para pembaca mengenai multimedia dan software Adobe flash CS6, Adobe photoshop CS6, dan Adobe Premier Pro CS6.
- b. Pembaca dapat belajar tentang bagaimana cara pembuatan company profile.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dan pengumpulan data dengan menggunakan langkah – langkah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Suatu cara pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis tentang hal –hal tertentu yang di amati.

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden, caranya adalah dengan bercakap – cakap secara tatap muka.

3. Metode Studi Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau buku pedoman yang ada, yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang dibutuhkan.

4. Metode Eksperimen

Suatu metode mencobakan sesuatu cara untuk diterapkan atau diaplikasikan dalam penelitian

5. Metode Implementasi

Menerapkan aplikasi company profile yang telah dibangun. Tahap implementasi adalah tahapan terakhir atau final dalam penelitian ini.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat ketentuan – ketentuan pokok dalam penyusunan skripsi yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas masalah – masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian teknologi informasi, multimedia dan menjelaskan teori-teori yang melandasi penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang perancangan media interaktif, materi dan teori yang akan dimasukkan dalam media interaktif serta manfaat perancangan media interaktif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media interaktif dari rancangan yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan terhadap aplikasi yang dibuat berdasarkan dari analisa yang telah dilakukan serta saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

