

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, semakin mararak dan berkembang pesat, sehingga banyak membantu masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan oleh teknologi tersebut. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang tunggal adalah suatu bidang usaha yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat, berdampingan bersama aktifitas sumber daya pengolah dan perlengkapan infrastruktur penunjangannya.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah di bidang komputer, khususnya bidang multimedia yang sangat berperan dalam penyampaian berita atau informasi. Menurut Wahono (2007) Bila pengguna mendapatkan keleluasan dalam mengontrol multimedia maka hal ini disebut **multimedia interaktif yang dimana** pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk: media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dll.

SMA KATOLIK SURIA adalah salah satu sekolah swasta di kota Atambua yang TERAKREDITASI "A" namun bentuk informasi kepada dunia luar masih sederhana karena kota Atambua merupakan kota yang kecil dan SMA

KATOLIK SURIA sendiri suda sangat dikenal dalam cakupan wilayah kota Atambua.

Oleh karena itu, salah satu solusinya adalah mencoba memberikan solusi dengan membuat **Analisis dan Pembuatan Multimedia Interaktif Sebagai Media Untuk Meningkatkan Publikasi di SMA Katolik Suria Kabupaten Belu Atambua NTT** dengan memperlihatkan informasi SMA KATOLIK SURIA melalui gambar, text dengan menggabungkan animasi dan sound yang dapat menarik perhatian bagi masyarakat di dalam maupun luar kota Atambua sendiri sebagai penerima informasi.

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana membuat **Multimedia Interaktif di SMA KATOLIK SURIA** Atambua sebagai media informasi?
2. Bagaimana memperkenalkan SMA Katolik Suria Atambua melalui multimedia interaktif kepada masyarakat?
3. Apakah dengan pembuatan multimedia interaktif ini dapat membantu dalam memperkenalkan SMA Katolik Suria Atambua?

1.3 Batasan Masalah

Dalam memberikan informasi mengenai SMA KATOLIK SURIA Atambua, ada beberapa batasan masalah pada penyampaian informasi secara Umum, tetapi menonjolkan SMA KATOLIK SURIA secara khusus, yaitu menyampaikan informasi seputar SMA KATOLIK SURIA yang meliputi

informasi tentang Sistem informasi akademik, fasilitas, sejarah, visi misi dan lokasi disertai juga dengan gambar-gambar.

Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi para masyarakat yang membutuhkan informasi dan juga memberikan kemudahan bagi lembaga pendidikan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat didalam maupun diluar kota Atambua mengenai SMA KATOLIK SURIA.

1.4 Tujuan Penelitian

Sebagai salah satu bentuk penerapan ilmu pengetahuan yang telah di dapat pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta sehingga dengan mempraktekan ilmu dan pengetahuan yang telah di dapatkan diharapkan dapat mengaplikasikan dalam dunia kerja nantinya.

Adapun tujuan penelitian ini mencakup :

1. Meningkatkan kualitas pelayanan informasi pada SMA Katolik Suria Atambua.
2. Memberikan dan menyampaikan suatu media promosi dalam bentuk program aplikasi multimedia berupa CD interaktif yang dapat lebih efektif, efisien dan menarik dalam pemberian informasi.
3. Untuk menerapkan, mengembangkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi multimedia multimedia, khususnya bagi pembuat aplikasi, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing

dalam dunia teknologi, khususnya dibidang teknologi informasi menggunakan aplikasi multimedia

4. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata I Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat. Dan manfaat yang diperoleh baik bagi penulis maupun pihak lain adalah berikut ini:

1.1. Bagi penulis.

- a. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata I Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu dan teori- teori yang telah diperoleh selama kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikan dalam dunia kerja nanti.
- c. Lebih dalam mempelajari Adobe Flash dan Adobe Photoshop.

1.2. Bagi Institusi Pendidikan.

- a. Merupakan alternatif baru sebagai metode penyajian informasi secara *multimedia interaktif* yang mampu memberi nilai lebih dibandingkan dengan sebelum- sebelumnya.

- b. Dengan fasilitas *multimedia interaktif* dapat juga digunakan sebagai media promosi oleh institusi pendidikan dalam menarik siswa- siswi baru.

1.3 . Bagi STMIK AMIKOM

Hasil skripsi ini diharapkan dapat dapat menjadi tambahan informasi dan referensi bagi mahasiswa yang akan menyusun skripsi maupun tugas akhir.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan skripsi ini antara lain :

1. Metode *Interview*

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pihak terkait yakni SMA Katolik Suria Atambua

2. Metode Studi Pustaka

Melakukan studi kepustakaan terhadap berbagai referensi seperti buku, teks,majalah sehingga dapat diperoleh landasan teori dalam menganalisa masalah.

3. Metode Studi Internet

Untuk melengkapi literatur - literatur yang ada, penulis juga melakukan studi internet dengan mencari artikel-artikel yang berkaitan dengan metode

pembelajaran online. Penulis mendapat informasi dengan cara mendownload tutorial, saran dari forum, *chatting* dan lewat email.

1.7 Sistematika Penulisan

Guna mempermudah dalam penulisan skripsi, maka penulis menggunakan acuan dari sistem penulisan skripsi itu sendiri. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan tentang latar belakang masalah, pokok masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak / software yang digunakan. Software yang digunakan dalam penyusunan Skripsi ini diantaranya adalah Adobe flas CS6 dan Adobe Photoshop CS4.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini diterangkan mengenai tinjauan umum tentang SMA KATOLIK SURIA Atambua baik dari segi sejarah, struktur organisasi, fasilitas,

letak dan lain-lain yang berkaitan dengan SMA KATOLIK SURIA. Dan dibahas mengenai pendahuluan, mengidentifikasi masalah, memahami kerja dari sistem, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai implementasi sistem dari rancangan sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian penutup yang akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari permasalahan yg telah dibahas untuk pengembangan lebih lanjut.

LAMPIRAN

Berisi tentang segala sesuatu yang berfungsi melengkapi laporan penelitian, misalnya listing program ataupun instrument penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Menerangkan asal usul data - data yang diperoleh atau yang menjadi referensi penulis dalam menyelesaikan karya tulis ini.