

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu cabang teknologi informasi yang berkembang cukup pesat saat ini adalah multimedia.

Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menyajikan suara, gambar, dan animasi menjadi bentuk karya yang tidak hanya memberikan informasi yang dibutuhkan namun juga dapat digunakan sebagai media promosi yang lebih menghibur.

Media Promosi pada suatu sekolah sangat penting. Media Promosi dapat berupa website maupun sistem informasi berbasis multimedia, selama ini orang hanya menggunakan media brosur dan dari mulut kemulut untuk mempromosikan sekolah, biarpun sekolah tersebut sudah berbasis sekolah negeri tetap harus meningkatkan kualitas agar si calon pendaftar lebih yakin dengan pilihan sekolahnya

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan perubahan dalam proses media promosi sekolah, yang semula awalnya konvensional menjadi sistem komputerisasi yang lebih moderen sehingga calon pendaftar mendapat manfaat dari inovasi teknologi. Oleh karena itu, tujuan penyusunan skripsi ini adalah membuat suatu media interaktif berupa gambar, animasi, dan informasi tentang fasilitas dan Staf pengajar agar tersaji secara cepat dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat aplikasi media promosi sekolah berbasis multimedia dinamis yang dapat digunakan untuk menampilkan fasilitas-fasilitas yang menarik minat calon pendaftar yang ingin bersekolah di SMA Negeri 1 Gambut ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan skripsi ini terarah, maka masalah yang dibahas harus dibatasi, antara lain sebagai berikut.

1. Aplikasi memfokuskan pada bagian promosi.
2. Hanya admin (*front office*) yang berhak meng-*update* data Staf Pengajar.
3. Dinamisasi menggunakan *action-script*, PHP dan MySQL sebagai *database*.
4. Pembuatan aplikasi menggunakan Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS3, Xampp.

1.4 Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya sebagai berikut.

- a. Membuat aplikasi media promosi sekolah berbasis multimedia yang dapat digunakan untuk menyajikan fasilitas-fasilitas dan staf pengajar yang ada pada SMA Negeri 1 Gambut
- b. Sebagai persyaratan mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan Teknik informatika STIMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Banyak manfaat yang di dapat pada penyusunan skripsi ini, antara lain sebagai berikut :

a. Bagi mahasiswa STIMIK Amikom Yogyakarta.

1. Untuk menambah wawasan dan keterampilan dibidang ilmu informatika pada umumnya, dan multimedia pada khususnya.
2. Untuk mempersiapkan pemanasan guna menghadapi persaingan dunia kerja.
3. Memenuhi persyaratan meraih gelar sarjana di jurusan Sistem Informasi.
4. Pengaplikasian suatu ilmu dalam bidang multimedia.

b. Bagi almamater kampus sebagai berikut.

1. Tercipta hubungan baik antara perusahaan dengan STMIK AMIKOM.
2. Sebagai tolak ukur ilmu yang didapat selama bangku kuliah.
3. Untuk bahan evaluasi dibidang akademik.
4. Mengasah keterampilan sesuai konsentrasi belajar di kampus yaitu multimedia.

c. Bagi Sekolah sebagai berikut.

1. Mengetahui bentuk penyajian informasi yang lebih efektif bagi calon pendaftar.
2. Mendapat masukan positif demi kemajuan sekolah.

d. Bagi peneliti lain sebagai berikut.

1. Dapat dijadikan bahan referensi untuk media informasi yang lain
2. Diharapkan skripsi ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan sistem selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Ada langkah-langkah yang harus dilakukan selama melakukan penelitian sebagai proses dalam penyusunan skripsi. Langkah-langkah yang ditempuh selama melakukan penelitian, diantaranya sebagai berikut.

1. Metode online
Mencari data atau informasi yang diperlukan untuk pembuatan skripsi melalui internet.
2. Metode wawancara
Penulis bertanya dan berdiskusi langsung dengan orang-orang yang berhubungan langsung dengan SMA Negeri 1 Gambut yang dijadikan objek penelitian
3. Metode observasi
Peninjauan dan pengamatan langsung ke SMA Negeri 1 Gambut agar lebih jelas mengenai seluk beluknya.
4. Kepustakaan
Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui telaah buku yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.
5. Dokumentasi

mengambil foto-foto atau gambar hasil *scan* yang berhubungan dengan penelitian skripsi untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini akan disusun dalam lima bab sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Menerangkan tentang landasan teori yang digunakan dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar multimedia, perkembangan aplikasi multimedia, perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan di bangun, dan tinjauan umum pada perusahaan.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjabarkan langkah-langkah pembuatan aplikasi dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB V Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta di ajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

Daftar Pustaka

Berisi sumber-sumber pustaka yang di ambil dari buku, jurnal, dan Internet sebagai teori untuk menyusun skripsi.

