

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia merupakan sarana atau piranti komunikasi berbasis komputer untuk menyampaikan informasi. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, gambar, video, animasi dan suara. Selain itu, dengan aplikasi multimedia suatu instansi bisa dipromosikan secara menarik dan memudahkan masyarakat untuk lebih mengenal suatu institusi yang ditawarkan tersebut. Dari sinilah dapat disimpulkan bahwa dengan multimedia, informasi dapat diserap oleh masyarakat dengan penyajian yang menarik.

Berbagai aplikasi komputer saat ini bermunculan, mulai dari aplikasi yang mempermudah dalam pengolahan data hingga sebagai sarana informasi dan promosi berbasis multimedia interaktif. Contohnya dalam pendidikan digunakan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang disertai dengan elemen-elemen multimedia yang menarik agar murid/siswa bisa menerima pelajaran dengan baik dan tidak merasa bosan. Multimedia interaktif juga bisa untuk hal bisnis yang digunakan sebagai media promosi dan sarana informasi seperti media presentasi, company profile, dan lain-lain.

SMK Muhammadiyah adalah salah satu institusi pendidikan yang berada di Kota Magelang yang dirasa masih perlu dalam meningkatkan keunggulan bersaing disaat semakin banyaknya sekolah-sekolah lain. Selain itu SMK Muhammadiyah masih menggunakan power point sebagai bahan untuk mempromosikan ke sekolah-

sekolah SMP. Cara ini dirasa masih kurang efisien. Dalam hal ini multimedia interaktif sangatlah tepat sebagai sarana promosi dalam menyampaikan informasi secara dinamis dan menarik yang juga untuk menonjolkan jurusan yang ada di SMK Muhammadiyah yaitu jurusan Multimedia.

Atas dasar itulah diharapkan dengan adanya multimedia interaktif ini masyarakat bisa tertarik dengan SMK Muhammadiyah kota Magelang. Maka dalam menyusun Tugas Akhir ini penulis mengangkat judul "Company Profile Pada SMK Muhammadiyah Kota Magelang Sebagai Media Promosi dan Informasi Berbasis Multimedia Interaktif"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis membuat rumusan masalah yaitu: *"Bagaimana membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai media informasi dan promosi pada SMK Muhammadiyah Kota Magelang?"*

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan-permasalahan yang ada dan telah membuat perumusan masalah, maka penulis membatasi permasalahan yang ada. Karena ada keterbatasan waktu, tenaga, dan kemampuan penulis maka disesuaikan dengan situasi dan kondisi dari SMK Muhammadiyah yaitu meliputi :

1.3.1 Informasi di dalam Aplikasi

Adapun isi di dalam aplikasi ini yaitu meliputi ruang lingkup SMK Muhammadiyah Kota Magelang, diantaranya:

1. Halaman utama merupakan halaman pertama yang berisi informasi menu tentang SMK Muhammadiyah Kota Magelang.

2. Profil meliputi Sejarah berdiri, Visi dan Misi, Moto, dan Kebijakan Mutu
3. Kompetensi Keahlian yang tersedia di SMK Muhammadiyah Kota Magelang.
4. Fasilitas yang ada pada SMK Muhammadiyah Kota Magelang.
5. Kegiatan meliputi kegiatan ekstrakurikuler
6. Galeri Galeri Foto dan Video kegiatan proses belajar dan ekstrakurikuler.
7. Keunggulan dari SMK Muhammadiyah Kota Magelang.

1.3.2 Perangkat Lunak yang Digunakan

Dalam membuat aplikasi multimedia ini, perangkat lunak yang digunakan yaitu :

1. Adobe Flash CS6
2. CorelDraw X6
3. Adobe Photoshop CS6

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang ada maka dapat diuraikan tujuan penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai media promosi dan informasi yang dibutuhkan oleh pihak instansi tersebut.
2. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma III (D3) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

3. Mempromosikan SMK Muhammadiyah dengan multimedia interaktif yang menarik dan komunikatif

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya :

1.5.1 Internal

1. Menambah pengetahuan dan wawasan terutama dalam multimedia pembuatan company profile sekolah yang informatif dan efisien
2. Penulis dapat menerapkan pengetahuan teoritis yang telah diperoleh selama di bangku kuliah pada kondisi yang sebenarnya.
3. Salah satu persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya.

1.5.2 Eksternal

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi SMK Muhammadiyah Kota Magelang dalam mempromosikan ke calon siswa
2. Sebagai media teknologi informasi dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif yang ditunjukkan terhadap masyarakat luas
3. Pemanfaatan optimalisasi Multimedia akan meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam metodologi penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yaitu :

1. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap suatu permasalahan atau gejala-gejala subyek yang diteliti.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang bertanggung jawab untuk mendapatkan data yang lebih konkret dan lengkap sebagai bahan analisis dalam penelitian.

3. Studi Pustaka

Pengambilan data dengan mempelajari buku-buku, dokumen dan peraturan-peraturan tertulis maupun Surat Keputusan yang ada kaitannya dengan obyek peneliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab pendahuluan, yang didalamnya akan membahas latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang landasan teori permasalahan yang digunakan sebagai acuan penyelesaian analisa dan pembahasan pada bab IV.

BAB III TINJAUAN UMUM

Membahas tentang gambaran umum dari profil SMK

MUHAMMADIYAH KOTA MAGELANG, visi dan misi

serta struktur organisasinya.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN MASALAH

Pada bab ini membahas tentang hasil analisa system penyebaran

Informasi, perancangan sistem, penerapan sistem, dan

penggunaan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup, yang berisi kesimpulan serta saran-

saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

