

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin maju terutama perkembangan di bidang komputer. Maka di masa sekarang ini penggunaan komputer telah mencakup beberapa segi kehidupan terutama pada dunia pendidikan. Salah satu jenis teknologi informasi dalam dunia komputer adalah aplikasi multimedia. Keunggulan dari aplikasi multimedia adalah dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi ini, serta memudahkan dalam memahami informasi yang disampaikan.

Adanya keterbatasan dalam penyampaian informasi tentang SMP N 1 Ponjong yang berupa brosur, spanduk dan pada jasa pelayanan, menjadikan faktor kendala yang kurang mendukung informasi kepada masyarakat umum yang sedang mengunjungi SMP N 1 Ponjong. Selain itu pengunjung tidak leluasa memilih informasi-informasi yang diinginkan. Setelah melihat permasalahan diatas maka untuk mengatasi permasalahan tersebut, penyusun membuat sebuah aplikasi multimedia layanan informasi dengan judul Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada SMP N 1 Ponjong Gunungkidul.

1.2 Rumusan Masalah

Media informasi pada saat ini merupakan salah satu kebutuhan dari sarana yang harus disediakan oleh pihak sekolah, baik yang digunakan untuk kalangan sekolah sendiri maupun untuk masyarakat umum. Namun pada

kenyataannya yang ada pada SMP N 1 Ponjong sekarang ini banyak penyediaan informasi yang bersifat manual, sehingga kinerjanya kurang efektif. Kekurangan ini menentukan adanya perubahan yang mengacu kearah perbaikan. Perubahan yang dilakukan dalam kaitannya dengan media informasi sekolah yaitu menyediakan informasi yang lebih menarik dengan menggunakan aplikasi multimedia yang bersifat interaktif.

Bagaimana merancang aplikasi multimedia pada SMP N 1 Ponjong yang berfungsi sebagai media informasi bagi pengunjung dan masyarakat umum ?

1.3 Batasan Masalah

Di lihat dari ruang lingkupnya, multimedia mempunyai pengertian yang sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda. Agar dalam penyusunan Skripsi ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka penyusunan Skripsi ini dibatasi pada penyampaian informasi mengenai SMP N 1 Ponjong kepada pengunjung dan masyarakat.

Dalam hal ini informasi tentang SMP N 1 Ponjong di batasi pada :

- 1) Kios Informasi SMP N 1 Ponjong
- 2) Profil sekolah tentang Sejarah, Visi dan Misi SMP N 1 Ponjong
- 3) Struktur Organisasi SMP N 1 Ponjong
- 4) Data Guru dan Karyawan SMP N 1 Ponjong
- 5) Denah Ruang dan Lokasi SMP N 1 Ponjong
- 6) Prestasi-prestasi yang telah diraih SMP N 1 Ponjong
- 7) Fasilitas-fasilitas yang ada di SMP N 1 Ponjong
- 8) Galeri foto-foto SMP N 1 Ponjong

9) Video kegiatan SMP N 1 Ponjong

Dalam Perancangan Multimedia Pada SMP N 1 Ponjong, pembuatan aplikasinya dibatasi pada *software* pembangun multimedia yaitu Adobe Photoshop 7.0, Cool Edit 2000 dan Macromedia Director 8.5.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah :

- 1) Merancang aplikasi multimedia sebagai media informasi.
- 2) Peningkatan kualitas media informasi di sekolah.
- 3) Mengembangkan dan membuka wawasan pengetahuan tentang multimedia sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia yang dikaitkan dengan dunia pendidikan.
- 4) Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata-I jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian dilakukan untuk mendapat dan mencari fakta dalam pemecahan masalah yang ada, meliputi :

- Pengambilan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung penelitian Skripsi ini. Dalam hal ini, data dikumpulkan dan diambil langsung di SMP N 1 Ponjong.

Dalam metode ini terdapat beberapa cara yaitu :

a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada SMP N 1 Ponjong.

b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dilakukan secara lisan sehingga penulis mendapat penjelasan serta pengarahan secara langsung dari pihak SMP N 1 Ponjong.

c. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku, laporan Skripsi, catatan kuliah dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapat dasar-dasar teori yang diperlukan dalam penyusunan Skripsi.

d. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari arsip dan dokumen-dokumen yang ada pada SMP N 1 Ponjong.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penulisan laporan ini mudah untuk di mengerti dan dapat tersusun dengan baik, maka sistematika penulisan laporan akan di sajikan dalam lima (V) BAB, yang masing-masing BAB adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, rencana kegiatan.

