

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Diera globalisasi sekarang ini, perkembangan dan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sangatlah pesat dan banyak menghasilkan inovasi baru pada beberapa bidang, antara lain : perubahan lingkungan, gaya hidup, perekonomian dan kegiatan pemasaran serta timbul berbagai kemungkinan dibidang bisnis lainnya. Dimana semua hal tersebut harus diimbangi dengan kemampuan beradaptasi terhadap teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi telah membentuk era informasi menunjang pula pada perkembangan usaha – usaha manusia untuk meningkatkan kualitas kerja disegala bidang, yang meliputi : kegiatan individu, organisasi dan badan usaha. Salah satu dari bidang Teknologi Informasi yang berkembang pesat adalah Teknologi Informasi berbasis Multimedia.

Keahlian dalam bidang pemasaran memegang peranan yang sangat penting. Hal ini disebabkan karena semakin tajamnya persaingan bisnis dan semakin tingginya tingkat teknologi, sehingga pengelola obyek mengalami banyak kesulitan terutama dalam merebut konsumen. Adanya persaingan yang semakin ketat inilah mendorong pengelola obyek untuk mampu mengembangkan promosi dan informasi melalui interaktif multimedia dalam menghadapi persaingan.

Dalam dunia bisnis terutama pendidikan, sosialisasi memegang peranan yang sangat penting. Karena dengan sosialisasi yang baik dan menarik maka akan mendatangkan banyak konsumen dari berbagai lapisan masyarakat, dengan begitu

akan memberikan keuntungan yang besar bagi pihak SMA Negeri 1 Pleret itu sendiri.

Tetapi dengan adanya interaktif multimedia seolah-olah memberikan suatu pandangan pada mereka tentang objek yang mereka kunjungi. Kehadiran multimedia sangat berperan dibidang informasi pendidikan, pemasaran, periklanan, dunia entertainment, pariwisata dan kebudayaan.

Selama ini sistem penyajian informasi yang dilakukan oleh SMA Negeri 1 Pleret hanya menggunakan media konvensional seperti buku panduan, brosur, serta pameran – pameran yang hanya diadakan beberapa kali dalam setahun. Dengan demikian ketatnya persaingan tersebut mendorong pihak SMA Negeri 1 Pleret agar selalu waspada dalam mengantisipasi pesaingannya.

Bertitik tolak dari latar belakang tersebut maka mendorong penulis untuk menyelesaikan Skripsi dengan judul : *“PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA SMA NEGERI 1 PLERET BANTUL”*.

I.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang di atas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan ialah : *“Bagaimana membuat profil SMA Negeri 1 Pleret yang menarik sehingga dapat menjadi media untuk menarik minat calon siswa baru ?”*.

I.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian tersebut, ada pembatasan masalah pada beberapa pokok bahasan yaitu :

- Analisis dan pembuatan media promosi berbasis multimedia
- Sistem diterapkan untuk penyajian informasi pada SMA Negeri 1 Pleret.
- Sistem dibangun sebagai media publikasi bagi SMA Negeri 1 Pleret.
- Sistem dibangun sebagai pemikat daya tarik bagi calon siswa baru.
- Sistem dibangun guna menampilkan informasi mengenai : SMA Negeri 1 Pleret
- Sistem ini dibangun menggunakan software Macromedia Director MX 2004 dan Adobe Photoshop 7.0 sebagai interface aplikasi.

I.4 Tujuan Penelitian

Untuk membuktikan bahwa mahasiswa mampu menerapkan ilmu teori praktis yang telah diberikan selama duduk dibangku kuliah, karena itu saya mengadakan penelitian pada SMA Negeri 1 Pleret. Hal ini sangat membantu dalam bidang yang dipelajari yaitu pada jurusan Sistem Informasi. Sehubungan dengan hal diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Untuk memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer 'AMIKOM' Yogyakarta.
- Membuat aplikasi multimedia sebagai profil

1.5. Metode Penelitian

Langkah – langkah penelitian dalam pengumpulan data pada Skripsi ini antara lain :

a. Metode Observasi

Metode observasi merupakan pengamatan secara langsung ditempat penelitian SMA Negeri 1 Pleret, terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan terutama pada objek yang diteliti.

b. Metode Wawancara

Pada metode wawancara ini saya melakukan wawancara secara langsung kepada pihak SMA Negeri 1 Pleret mengenai objek yang diteliti.

c. Metode Literatur

Pada metode ini saya mendapatkan data – data dari arsip atau dokumen SMA Negeri 1 Pleret yang ada sebagai bahan acuan atau panduan dalam penyusunan Skripsi ini.

d. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca literatur atau buku – buku yang ada yang akan mendukung kelengkapan informasi yang diperlukan sebagai bahan panduan dalam penyusunan Skripsi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti,

perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan, dan matrixs tabel kegiatan penelitian.

BAB II DASAR TEORI

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, objek-objek multimedia, struktur sistem informasi multimedia, software yang digunakan dalam pengembangan skripsi dan tinjauan umum mengenai permasalahan yang menjadi bahan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA

Identifikasi masalah, analisis sistem, biaya dan manfaat, dan perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Memproduksi sistem dan implementasi

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan atas bahasan masalah, dan juga dalam bab ini penulis memberikan saran kepada pihak SMA Negeri 1 Pleret tempat penulis melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN