

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi memegang peranan yang sangat penting untuk kemajuan organisasi. Multimedia adalah salah satu bentuk Teknologi Informasi yang menggabungkan (integrasi) gambar, tulisan, suara, video, animasi dan data base menjadi system informasi yang interaktif yang berguna untuk pengambilan suatu keputusan.

Perkembangan teknologi multimedia yang semakin maju, menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan profesional. Sejalan dengan itu mata penulis yang menggeluti dunia teknologi informasi ingin memberikan kontribusi dibidang multimedia. Teknologi multimedia dapat digunakan sebagai bentuk penyebaran informasi dalam dunia pendidikan. Pada SMA N 2 dalam menyampaikan informasinya kurang lengkap dan efektif. Hal itu disebabkan karena promosi yang dilakukan cuma mengandalkan informasi dari orang ke orang atau hanya sebaran pamflet dan web saja. Tampilan web merupakan teks yang bersifat tetap dan dalam pengoperasiannya tidak akan mengalami perubahan secara dinamis. Web tersebut juga sulit untuk di pahami seluruh lapisan masyarakat. Katalog atau keterangan lain yang menunjang hal tersebut masih sangat minimum.

Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya dan menarik. Dalam hal ini kemampuan dari multimedia komputer adalah untuk menyajikan suatu data dalam bentuk audio visual diharapkan dapat merancang suatu CD yang Interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam mode teks tapi dalam bentuk suara video. CD interaktif ini sangat bermanfaat bagi semua lapisan masyarakat, karena sangat memudahkan dan membantu dalam proses pemahaman. CD interaktif merupakan salah satu media pengenalan ataupun promosi yang banyak berkembang saat ini, dimana media interaktif memiliki kelebihan dalam *visualisasi, animasi, content* serta *interaktifitas*. Sehingga dapat menjadikan informasi yang diberikan tampak akan lebih menarik, dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu masyarakat untuk menambah informasi mengenai SMA N 2 Sragen.

CD interaktif memiliki beberapa kelebihan, diantaranya : metode ini menitikberatkan pada pembahasan yang dikemas dalam bentuk CD yang dapat dibawa kemana saja dan digunakan kapan saja, selama masih bisa diakses lewat komputer, penggunaannya lebih kaya dengan format multimedia yang membuat animasi, suara, elemen-elemen lain yang memperkaya isi dari multimedia ini dan dapat memudahkan masyarakat untuk memahaminya.

Penulis ingin memberikan bantuan dalam memperkaya dan melengkapi penyampaian informasi kepada siswa yaitu dengan membuat

profil organisasi SMAN2 dan CD informasi berbasis multimedia komputer. Sehingga siapa saja yang ingin mengetahui segala kegiatan didalam organisasi SMAN 2 akan mudah untuk mengakses dan mendapatkannya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk menyusun tugas akhir dengan judul "CD interaktif Profil SMA NEGERI 2 SRAGEN Sebagai Media Informasi".

1.2 Rumusan Masalah

Di dalam dunia informasi dukungan teknologi multimedia merupakan suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan Organisasi. Teknologi ini diterapkan khususnya untuk membuat alat penyaji informasi dalam bentuk aplikasi multimedia yang diharapkan dapat mempermudah pengguna untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Dalam permasalahan ini akan dibahas hal-hal sebagai berikut:

"Bagaimana membuat suatu media informasi untuk SMA N 2 Sragen berbasis multimedia interaktif sebagai media informasi".

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas sekali, sesuai dengan fungsi dan penerapan pada bidang yang berbeda. Dalam hal ini penyusun membatasi masalah hanya pada CD interaktif tentang profile

organisasi SMAN 2 yang berisi tentang sejarah, struktur organisasi, visi dan misi SMAN 2, galeri foto dan kegiatan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Dilihat dari sisi penyusun sebagai mahasiswa STMIK AMIKOM, mempunyai tujuan dari dalam diantaranya sebagai berikut :

1. Mengembangkan dan menerapkan semua yang telah didapat baik teori maupun praktikum selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata. Secara praktek guna membantu mendukung kemampuan dalam penerapan ilmu didunia kerja.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang aplikasi multimedia. Sehingga nantinya diharapkan dapat menjadi pribadi yang mampu bersaing dalam bidang multimedia yang secara otomatis akan membawa nama baik STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang Diploma III Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Berorientasi keluar dan megembangkan unsur-unsur teknologi dan berorganisasi dalam dunia usaha bagi masyarakat. Pada umumnya

tentang dibuatnya topik bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Sebagai alternatif metode baru bagi masyarakat dalam melihat dan mendapatkan informasi yang di inginkan secara ringkas, tepat, cepat dan akurat.
2. Sebagai alternatif baru kepada pihak SMAN 2 , bahwa multimedia merupakan salah satu cara untuk memberi informasi kepada masyarakat pada umumnya.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk terciptanya pembahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data tersebut diambil dengan metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi secara langsung dengan responden untuk mendapatkan informasi yang benar-benar nyata tentang obyek penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Mempelajari literature yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas untuk mendapatkan landasan teori yang dapat dijadikan pedoman yang dapat dipertanggung jawabkan dengan cara membandingkan serta mempelajari antara teoritis literature dengan studi lapangan mengenai objek tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang landasan teori yang digunakan dalam penulisan tugas akhir dan pembuatan multimedia interaktif. Untuk membuat media tersebut penyusun menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop CS2 untuk perancangan desain grafisnya, Adobe Audition 1.5 untuk mengolah suara, Macromedia Director untuk efek pada animasi, dan Adobe Flash es untuk membuat aplikasi interaktifnya.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini memaparkan tentang gambaran umum, visi, misi, struktur organisasi, dan kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan SMAN 2.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang pengembangan siklus multimedia, pembuatan animasi, teknik dasar, dan hasil aplikasi pembuatan animasi.

BAB V : KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

1.7 Jadwal Kegiatan

Secara garis besar pekerjaan perancangan “CD interaktif Profil SMA NEGERI 2 SRAGEN Sebagai Media Informasi” terdiri dari tahap- tahap sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No.	KEGIATAN	WAKTU	BULAN KE :					
			I	II	III	IV	V	VI
1	PRA SURVEY	1 Minggu	■					
2	PENELITIAN	1 Minggu		■				
3	ANALISIS SISTEM	8 Minggu			■			
4	PERANCANGAN SISTEM	8 Minggu				■		
5	PEMBUATAN APLIKASI	10 Minggu				■		
6	PENYUSUNAN LAPORAN	16 Minggu					■	

Ket : Mulai Bulan Juli 2013