

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila di tampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi software yang di anggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video, yang mudah dimengerti oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara tepat dan menarik sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman merupakan salah satu madrasah ibtidaiyah yang berada pada daerah Saman, Sewon Bangun Harjo, Kabupaten Bantul. Pada tahun 2008 jumlah siswa mencapai 124 siswa, untuk tahun 2009 jumlah siswa mencapai 121 siswa, tahun 2010 jumlah siswa mencapai 114 siswa, untuk tahun 2011 jumlah siswa mencapai 107 siswa, dan tahun 2012 jumlah siswa mencapai 102. Dapat disimpulkan bahwa tiap tahun Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman mengalami penurunan masuknya siswa-siswi baru untuk dapat bersekolah di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman. Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman sendiri belum tersedia media informasi dan promosi berbasis multimedia. Untuk itu maka penulis ingin merancang suatu aplikasi dan mewujudkannya berupa profil sekolah pada Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman. Dengan apa yang penulis

ingin buat dalam pembuatan skripsi, penulis memberi judul skripsi “Analisis dan Perancangan Media Promosi dan Presentasi Berbasis Multimedia Interaktif untuk Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Saman Bantul”.

1.2 Rumusan Masalah

Penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang di harapkan maka penulis merumuskan masalah yang akan di pecahkan, yaitu: “Bagaimana membuat aplikasi interaktif (CD) berbasis multimedia yang dapat digunakan sebagai media promosi dan presentasi pada Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Saman?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam hal memfokuskan pembahasan masalah tersebut, agar dalam penulisan skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis membatasi pada bidang informasi pada profil sekolah “Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Saman”. Informasi tentang batasannya adalah,

1. Penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Saman, Sewon Bangun Harjo, Kabupaten Bantul.
2. Fitur atau informasi yang akan di sajikan: (Profil sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Saman, Sejarah singkat, Visi dan misi, Daftar Guru, Akreditasi, Struktur Organisasi, Prestasi Sekolah, Fasilitas Sekolah, Galeri Foto dan Video, Denah Sekolah dan Alamat Sekolah)
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan media interaktif ini, yaitu : Adobe Flash CS3, CorelDraw X3, dan tidak menutup kemungkinan untuk menambahkan perangkat lunak lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi yang penulis buat ini adalah untuk dan terdapat beberapa tujuan khususnya pada Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman, diantaranya:

1. Dengan terwujudnya aplikasi ini, maka Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman mempunyai terobosan dan referensi baru dalam mempromosikan sekolah berupa Media Interaktif.
2. Diharapkan nantinya minat orang tua wali murid untuk dapat menyekolahkan anaknya di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman menjadi meningkat seiring dengan perkembangan jaman yang ada saat ini.
3. Memenuhi sebagian persyaratan kelulusan jenjang Strata I jurusan Sistem Informasi di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Penulis
 - a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama berada di perguruan tinggi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Menambah wawasan tentang ilmu multimedia.
2. Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman
 - a. Memperkenalkan Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman menggunakan media interaktif kepada masyarakat, terutama masyarakat yang berada di daerah Saman, Sewon Bangun Harjo, Kabupaten Bantul.

3. Pembaca

- a. Pembaca dapat belajar tentang bagaimana cara pembuatan aplikasi profil sekolah, dalam hal ini Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman menggunakan software utama adobe flas CS3.
- b. Dapat menjadi referensi bagi para pembaca mengenai multimedia dan software adobe flas CS3, maupun coreldraw X3.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman.

Data yang didapat, antara lain:

- a. Profil sekolah MI Ma'arif Saman
- b. Visi – Misi
- c. Sejarah sekolah
- d. Akreditasi
- e. Daftar guru
- f. Struktur Organisasi
- g. Prestasi sekolah
- h. Fasilitas sekolah

- i. Denah sekolah
- j. Alamat sekolah

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan, diantaranya Wawancara dengan :

- a. Kepala Sekolah MI Ma'arif Saman.
- b. Guru MI Ma'arif Saman.
- c. Siswa-siswi MI Ma'arif Saman.
- d. Masyarakat sekitar, khususnya di daerah Saman, Sewon Bangun Harjo, Kabupaten Bantul

3. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak sekolah yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang dibutuhkan.

4. Metode Literatur

Suatu metode pengumpulan data didapat dari informasi yang kami peroleh dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan ini diartikan untuk bagaimana tata cara dalam penulisan skripsi yang penulis buat ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Bab I . Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud, tujuan, metode pengumpulan dan sistematika penulisan.

2. Bab II . Landasan Teori

Bab ini menguraikan tentang landasan teori, yaitu menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi – definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang sedang diteliti.

3. Bab III . Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisikan tentang gambaran umum suatu obyek, analisis sistem dan proses perancangan dalam pembuatan aplikasi multimedia.

4. Bab IV . Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisikan tentang proses pembuatan aplikasi interaktif menggunakan *hardware* dan *software* dalam pembuatan aplikasi multimedia ini.

5. Bab V . Penutup

Kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Daftar Pustaka