

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Multimedia dapat memberikan peranan penting dalam proses penyampaian informasi yang diperkuat dengan unsur-unsur yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi dan video yang saling berinteraksi satu sama lain. Di dalam pengaplikasiannya, multimedia dapat digunakan untuk berbagai hal, contohnya dalam bidang pendidikan dan bisnis, dalam bidang pendidikan digunakan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang disertai elemen-elemen multimedia yang menarik agar murid/siswa dapat menerima pelajaran dengan lebih baik. Sedangkan Dalam bidang bisnis digunakan untuk Promosi dan media informasi seperti company profile, media untuk presentasi , pengenalan produk dan lain-lain.

Dalam penyampaian informasi dan promosi Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School (MBS) yang berada di Jl. Piyungan Km 2 Marangan Bokoharjo Prambanan ,Sleman, Yogyakarta ini masih menggunakan media promosi cetak seperti leaflet dan brosur, sedangkan untuk media promosi online mereka menggunakan website . Media promosi cetak tersebut sebenarnya merupakan media yang cukup efektif karena tidak memerlukan biaya yang tidak besar, tetapi media brosur ini ada kekurangannya, yaitu informasi yang disampaikan seperti teks dan gambar dibatasi oleh ukuran kertas. Sedangkan website yang digunakan oleh Pondok Pesantren ini sebenarnya sudah cukup

efektif karena lewat promosi online. Kemungkinan besar orang akan mudah memperoleh informasi dari website tersebut, karena di era modern seperti sekarang ini semua hal bisa dicari di internet. Namun kekurangan di website yaitu harus adanya koneksi atau jaringan untuk mengaksesnya, banyaknya data yang ada dibatasi oleh hosting dan aksesnya yang relatif lama seperti memutar video yang harus buffering terlebih dahulu.

Kelebihan dari aplikasi Multimedia Interaktif yaitu dapat diisi data yang berupa gambar, video, suara, animasi dan teks sebanyak-banyaknya sesuai kemampuan komputer, aksesnya mudah dan cepat karena tidak membutuhkan koneksi internet untuk menjalankannya, serta pendistribusiannya yang mudah. Maka dari itu promosi lewat multimedia interaktif dapat melengkapi promosi-promosi yang sudah ada. Aplikasi multimedia interaktif yang kami buat berisi elemen-elemen multimedia seperti :teks, gambar, video, animasi dan suara.

Dengan elemen – elemen Multimedia tersebut, maka Multimedia Interaktif diharapkan pihak terkait dapat lebih mengenal serta mengetahui secara mudah dan lebih jelas tentang Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School (MBS). Hal tersebut mendukung penulis untuk mencoba membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai media promosi Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School (MBS) terhadap pihak terkait.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka penulis akan mencoba melakukan pembuatan rumusan masalah sebagai berikut : " *Bagaimana*

cara membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai media promosi dan informasi yang mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan. Agar informasi dapat tersampaikan dengan baik dan jelas? "

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, dan berdasarkan data-data yang diperoleh selama melaksanakan penelitian, maka penulis membatasi pada beberapa masalah saja. Karena adanya keterbatasan kemampuan menulis, maka disesuaikan dengan situasi dan kondisi Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School (MBS). Dalam hal ini informasi tentang pondok pesantren tersebut, batasannya ialah :

1.3.1 Informasi yang ada Dalam Aplikasi

Adapun isi yang ada dalam aplikasi ini meliputi ruang lingkup Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School (MBS), antara lain :

1. Halaman utama adalah halaman awal yang berisi informasi sederhana tentang Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School (MBS).
2. Profil meliputi visi, misi, tujuan dan sejarah berdirinya.
3. Fasilitas yang ada di Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School (MBS).
4. Kegiatan meliputi proses belajar mengajar dan ekstrakurikuler.

5. Galeri foto dan video kegiatan proses belajar mengajar dan ekstrakurikuler.
6. Peta lokasi Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School (MBS).
7. Presentasi untuk media promosi Pondok Pesantren Muhammadiyah Boarding School.

1.3.2 Perangkat Lunak yang digunakan

Dalam membangun aplikasi multimedia ini, perangkat lunak yang digunakan diantaranya :

1. Adobe Flash CS 3.
2. Adobe Photoshop CS 3.
3. CorelDraw X4.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, dapat dikemukakan tujuan penelitian adalah membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai media promosi dan informasi yang dibutuhkan oleh pihak instansi tersebut agar keberadaan Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School (MBS) lebih dikenal dan diketahui banyak orang.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini penulis mengkategorikan sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis diantaranya :

1. Menerapkan ilmu yang telah diberikan di “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.
2. Meningkatkan kemampuan penulis dalam menyusun suatu laporan secara ilmiah.
3. Menambah wawasan baik secara teoritis atau pun prakteknya.
4. Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya.

1.5.2 Manfaat bagi Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School (MBS)

Manfaat bagi Pondok Pesantren ini yaitu :

1. Sebagai media promosi dan informasi Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School (MBS).
2. Meningkatkan pelayanan terhadap calon siswa.
3. Mengoptimalkan sumber daya manusia untuk pengembangan *Company Profile* yang akan datang.

4. Memaksimalkan peralatan multimedia yang sudah ada.

1.5.3 Manfaat Bagi Umum

Manfaat bagi umum / masyarakat luas adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan perkembangan teknologi informasi berbasis Multimedia sehingga dapat dengan mudah dipergunakan.
2. Pemanfaatan optimalisasi Multimedia akan meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.
3. Mengendalikan dan memantau perkembangan teknologi informasi di lingkup pendidikan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi (pengamatan) adalah aktifitas yang dilakukan makhluk cerdas, terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi- informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

2. Wawancara atau interview

Merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara pewawancara dan narasumber untuk mendapatkan informasi dimana sang pewawancara melontarkan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab oleh orang yang diwawancarai.

3. Studi pustaka

Studi pustaka adalah metode penulisan karya tulis ilmiah dengan mengumpulkan bahan-bahan, materi-materi, data-data, dan informasi-informasi yang diperoleh dari buku – buku dan jurnal yang tersedia.

4. Data dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematika dalam lima bab, dimana pada masing-masing akan diuraikan masalahnya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bab pertama dari karya tulis yang berisi jawaban apa dan mengapa penelitian itu perlu dilakukan. Bagian ini memberikan gambaran mengenai topik penelitian yang hendak disajikan. Oleh karena itu, pada bab

pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah dan tujuan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, penulis mengemukakan konsep dan atau teori yang menjadi landasan pokok terbentuknya sebuah rancangan berikut prosedur atau langkah-langkahnya secara teoritis.

BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini berisi gambaran umum obyek studi, meliputi sejarah singkat, bidang usaha, struktur organisasi dan data informasi yang relevan dengan pembuatan rancangan.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis mengemukakan data yang akan digunakan, hasil yang senyatanya, hasil aplikasi / implementasi pengetahuan tertentu, komparasi antara hasil yang senyatanya dengan hasil aplikasi / implementasi, dan pembahasan atas hasil yang ditemukan.

BAB V PENUTUP

Bagian penutup diisi dengan kesimpulan dan saran atau rekomendasi. Didalamnya, dikemukakan secara singkat masalah-masalah penting dari pembahasan sebelumnya, rekomendasi pada intinya merupakan tindak lanjut yang

dikehendaki atas temuan atau masalah-masalah yang belum dibahas dalam karya tulis itu.

DAFTAR PUSTAKA

Pustaka yang dicantumkan dalam daftar pustaka seharusnya merupakan sumber penulisan yang diacu oleh penulis yang ditunjukkan situasi yang dicantumkan dalam teks. Variasi dalam penulisan karena ada perbedaan dalam sumber pustaka yang dipakai, yaitu : buku, teks, artikel jurnal ilmiah, kumpulan beberapa tulisan, skripsi / tesis / disertasi, pustaka berupa *working paper* , pustaka berupa bulletin dimana nama penulis adalah instansi, pustaka berupa surat kabar dan pustaka yang diambil dari internet selain jurnal.

LAMPIRAN

Lampiran dipakai untuk menempatkan data atau keterangan lain yang berfungsi untuk melengkapi uraian yang telah disajikan dalam bagian utama Tugas Akhir.