

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Diantaranya adalah dunia Pendidikan, Industri, Pariwisata, Hiburan, Militer dan sebagainya. Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan suatu karya seni yang dapat digunakan suatu perusahaan sebagai media promosi dan publikasi mengenai produk perusahaan tersebut. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat sebuah company profile dalam bentuk CD interaktif serta film-film animasi, seperti film kartun.

Teknologi informasi berbasis multimedia pada saat ini sangat diperlukan dalam bidang pendidikan, karena multimedia dapat digunakan sebagai sarana untuk menyajikan informasi terhadap calon-calon siswa, orang tua calon siswa, atau pun pihak-pihak yang berkepentingan dengan pihak sekolah. Bagi siswa-siswa baru yang akan melanjutkan pendidikan sekolah sangat membutuhkan informasi mengenai sekolah, hal ini sebagai pertimbangan bagi calon siswa yang akan memilih sekolah untuk melanjutkan jenjang pendidikan. Informasi-informasi yang disajikan pihak

sekolah dapat menjadi tolak ukur bagi para calon siswa untuk masuk kesekolah yang diinginkan, serta para orang tua dapat memberikan dorongan dan motivasi agar anak-anaknya memilih sekolah yang mempunyai keunggulan dan kelebihan yang menjadikan sekolah tersebut menjadi sekolah andalan, unggulan maupun favorit.

Perkembangan multimedia yang begitu pesat, dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut dalam memenuhi kepentingan masing-masing, dimana pemakai teknologi dapat melihat gambar, teks, animasi, suara maupun video. SMA Negeri 1 Tawang Sari Sukoharjo merupakan sekolah dengan akreditasi "A" yang terus berusaha menjadi terdepan dalam mutu pendidikan dan juga teknologi. Namun media informasi yang digunakan masih bersifat cetakan seperti brosur dan spanduk, sehingga banyak menyita waktu dari proses desain, mencetak hingga menyebarkan dan memasang spanduk pada tempat-tempat tertentu, disamping itu biaya yang dibutuhkan tidak sedikit dalam satu kali publikasi. SMA Negeri 1 Tawang Sari Sukoharjo, selama ini mengenalkan dan mempublikasikan sekolah kepada masyarakat umum, orang tua calon siswa dan calon siswa hanya mengutamakan penggunaan media cetak seperti spanduk dan brosur. Dengan menggunakan media cetak tersebut masyarakat umum, orang tua calon siswa dan calon siswa tidak dapat melihat, mendengar dan membaca lebih detail informasi mengenai sekolah. Dengan menggunakan teknologi multimedia yang dirancang secara interaktif yang dapat digunakan sebagai media informasi dan publikasi, diharapkan dapat melengkapi media yang sudah ada dan dapat mempengaruhi image masyarakat umum, orang tua calon siswa dan calon siswa terhadap sekolah.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalahnya, yaitu “Bagaimana merancang media informasi dan publikasi pada SMA Negeri 1 Tawang Sari Sukoharjo berbasis multimedia interaktif dengan memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk menyajikan informasi secara interaktif, lengkap dan jelas”.

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing-masing dalam bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini dapat dibatasi ruang lingkungannya menjadi lebih sempit, yaitu :

1. Sebatas memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk merancang aplikasi multimedia sebagai media informasi dan publikasi pada SMA Negeri 1 Tawang Sari Sukoharjo.
2. Pada aplikasi sebatas menyajikan informasi mengenai SMA Negeri 1 Tawang Sari Sukoharjo.
3. Software utama yang digunakan yaitu Macromedia Director MX 2004, dan software pendukung, yaitu Adobe Photoshop CS3, Swish MAX 2.0, Cool Edit Pro 2.0.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini, yaitu :

1.4.1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

- 1) Untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Untuk persyaratan kelulusan jenjang strata satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- 3) Untuk memberikan gambaran, pengetahuan, dan pemahaman bagi akademik maupun masyarakat luas mengenai teknologi informasi khususnya multimedia.
- 4) Untuk membuat dan menghasilkan aplikasi multimedia interaktif sebagai media informasi dan publikasi pada SMA Negeri 1 Tawang Sari Sukoharjo.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi SMA Negeri 1 Tawang Sari Sukoharjo
 - Dengan aplikasi multimedia ini dapat mempermudah SMA Negeri 1 Tawang Sari Sukoharjo dalam menyampaikan informasi mengenai sekolah yang lebih lengkap dan jelas kepada calon siswa dan orangtua calon siswa.

- Dengan aplikasi multimedia ini dapat mempermudah SMA Negeri 1 Tawanghari Sukoharjo dalam melakukan presentasi mengenai sekolah kepada calon siswa dan orangtua calon siswa.

2. Bagi Masyarakat Luas

- Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.
- Dengan aplikasi multimedia ini, masyarakat luas atau akademik memperoleh gambaran secara umum mengenai pemanfaatan teknologi komputer khususnya multimedia sebagai media dalam penyampaian informasi dan publikasi.

3. Bagi Peneliti

- Mendapatkan gelar sarjana komputer di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut :

1. Metode wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

2. Metode survey dan observasi

Metode pengumpulan data langsung pada objeknya. Dan objek dalam penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Tawanghari Sukoharjo.

3. Metode dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan dokumentasi terhadap kegiatan-kegiatan dari objek yang diteliti, seperti mengambil gambar dan video kegiatan belajar disekolah.

4. Metode literatur

Metode pengumpulan data dengan mengambil data yang sudah ada, seperti brosur, foto-foto, video dan spanduk.

5. Metode studi pustaka

Metode penelitian dengan mencari konsep atau bahan yang di teliti dari buku atau referensi yang lain tentang pembuatan aplikasi ini guna membantu dalam memecahkan permasalahan.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Berisi konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, perangkat lunak yang digunakan, dan tinjauan umum SMA Negeri 1 Tawangsari Sukoharjo.

BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi mengenai definisi analisis sistem, analisis pieces, analisis kebutuhan sistem multimedia, analisis biaya dan manfaat, studi kelayakan, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, dan merancang grafik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai memproduksi sistem, pengujian sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi mengenai daftar referensi buku yang digunakan dalam penelitian.

LAMPIRAN

Lampiran berisi printscreen aplikasi dan lingo.