

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan jaman yang semakin maju, berimbas pula dengan perkembangan teknologi informatika. Perkembangan teknologi juga di jadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi secara akurat, efektif dan efisien. Hal ini terlihat dengan banyaknya sekolah yang menyediakan sarana media informasi bagi para calon siswa baru maupun khalayak umum. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang berkembang dengan pesat dan menjadikan trend baru dalam teknologi informatika adalah bidang Multimedia.

Multimedia merupakan salah satu cara penyampaian data informasi dengan menggabungkan gambar, teks, grafik, audio, dan animasi. Multimedia menjadi semacam trend di dunia teknologi informatika saat ini, karena dapat menjadikan suatu informasi menjadi atraktif, menarik dan berkesan. Selain itu Multimedia dapat masuk kedalam berbagai aspek kehidupan salah satunya di sekolah.

Pengenalan dunia pendidikan dengan teknologi informasi multimedia saat ini sangat diperlukan, karena sebagai sarana penyaji informasi terhadap calon-calon siswa, orangtua siswa, atau bahkan tamu kunjungan study dan pihak-pihak yang berkepentingan dengan pihak sekolah. Informasi ini sangat dibutuhkan oleh semua pihak yang berkepentingan terhadap sekolah tersebut, sehingga dapat mengetahui dengan mudah tentang fasilitas, prestasi, sejarah, dan sebagainya yang berhubungan dengan sekolah tersebut. Masalah yang ada di SMP N 2 Bantul

Yogyakarta adalah belum adanya penyediaan media informasi dalam rangka mempromosikan profile sekolah, yang digunakan untuk memberikan informasi kepadapara calon siswa, masyarakat maupun tamu kunjungan study. Agar dapat meningkatkan minat masyarakat tentang Sekolah tersebut.

SMP N 2 Bantul merupakan sekolah favorit yang terus berusaha menjadi yang terdepan dalam mutu pendidikan dan teknologi. Namun media informasi yang disampaikan masih bersifat konvensional, sehingga banyak menyita waktu dan biaya. Multimedia sebagai salah satu media penyampai informasi serta bagian dari komputerisasi diharapkan dapat memberikan kebutuhan informasi yang interaktif. Berawal dari permasalahan tersebut penulis mencoba membuat profil sekolah, dengan judul "*Perancangan Media Promosi Interaktif SMP N 2 Bantul Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Director dan Google Sketchup*". Dengan ini diharapkan dapat menarik para calon siswa, masyarakat dan mempermudah mengenalkan sekolah kepada tamu kunjungan study yang dikemas secara menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas yaitu belum adanya media penyampaian informasi untuk mengenalkan sekolah kepada para calon siswa baru, masyarakat, serta tamu kunjungan study, maka diperlukan sebuah media informasi yang lebih akurat, efektif dan efisien yang memberikan solusi untuk masalah tersebut. "*Bagaimana Merancang Aplikasi Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Marcomedia Director dan Google Sketchup pada*

SMP N 2 Bantul Yogyakarta, yang dapat menampilkan informasi secara baik dan dapat diterima oleh semua kalangan?"

1.3 Batasan Masalah

Tidak terlepas dari rumusan masalah yang ada penulis membatasi permasalahan yang ada, agar menghasilkan media promosi interaktif sekolah yang efektif, akurat dan efisien sehingga dapat digunakan sebagai sarana informasi dan promosi dengan baik. Adapun poin-poin yang dibatasi mengenai profil SMP N 2 Bantul adalah sebagai berikut :

1. Sejarah
2. Visi dan Misi
3. Fasilitas Sekolah
4. Kegiatan Sekolah
5. Arsitektur Sekolah
6. Struktur Organisasi
7. Prestasi Sekolah

Adapun software-software pendukung yang digunakan dalam perancangan profil SMP N 2 Bantul meliputi Macromedia Director , Google Sketchup, Adobe Photoshop, Adobe Premier, dan Corel Draw X5.

1.4 Tujuan Penelitian

Membuat aplikasi multimedia sebagai alternative baru dalam penyampaian informasi yang bertujuan membangun image sekolah dan mempermudah dalam

promosi maupun pemberian informasi. Terhadap system yang ditawarkan dan mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media lain yang sudah lebih dahulu dikenal sekolah.

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Sebagai syarat kelulusan jenjang DIPLOMA III STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat profile sekolah SMP N 2 Bantul sebagai sarana informasi dan promosi yang ditujukan pada calon siswa baru, masyarakat, dan tamu kunjungan study.
3. Untuk mengetahui apakah ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah dapat diterapkan ke dalam dunia kerja.
4. Memberi alternative baru dalam penyampaian informasi yang lebih mudah, efisien dan menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari permasalahan yang ada penulis mencoba melakukan penelitian dari berbagai aspek yang ada.

Adapun beberapa manfaat dari penelitian tersebut antara lain :

1. Mengembangkan dan menerapkan ilmu multimedia baik teori maupun yang diperoleh di bangku kuliah.
2. Memperkenalkan sekolah SMP N 2 Bantul dikalangan masyarakat yang luas agar tidak dikenal dalam lingkup masyarakat Bantul saja.

3. Menambah pengetahuan dan wawasan bidang aplikasi multimedia sehingga nantinya dapat berguna bagi semua orang yang mempelajarinya.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pembahasan baru yang diharapkan menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung di dalamnya, data tersebut diambil dengan metode sebagai berikut :

1. Observasi

Mengumpulkan data di SMP N 2 Bantul yang beralamatkan di jalan Bantul KM 9.5 Melikan Lor Bantul Yogyakarta. Mengambil beberapa materi berupa data-data company profile SMP tersebut. Gambar dan video yang akan dijadikan objek tugas akhir ini.

2. Interview

Mengumpulkan data dengan cara melakukan Tanya jawab langsung kepada guru dan karyawan sekolah terhadap bagian yang berkaitan dengan penelitian, yang dapat memberikan masukan tentang media promosi sekolah.

3. Kepustakaan

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui beberapa literature yang bersangkutan dengan tugas akhir ini atau objek yang

bersangkutan yaitu memperoleh bahan dari beberapa buku ke perpustakaan Amikom Yogyakarta.

4. Dokumentasi

Pengambilan gambar video atau foto SMP N 2 Bantul, yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir untuk dijadikan sebuah obyek pada program akhir ini.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penyusun, metode penyusun serta sistematika penulis.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan konsep dasar Multimedia, sejarah perkembangan Multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan System Multimedia, Hardware dan Software yang digunakan.

BAB III: TINJAUAN UMUM

Dalam Bab ini berisi tentang gambaran umum mengenai informasi Pembelajaran.

BAB IV: PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan di uraikan tentang proses pembuatan Media Promosi menggunakan Hardware dan Software untuk mendukung Aplikasi Multimedia.

