

# 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.

SMK Sukawati merupakan salah satu sekolah menengah kejurusan yang berada di daerah Ngembat Padas Gemolong, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah dengan berbagai promosi dan publikasi untuk memberikan informasi tentang SMK Sukawati. Pada tahun 2007/2008 jumlah siswa mencapai 854 siswa, tahun 2008/2009 jumlah siswa mencapai 723 siswa, tahun 2009/2010 jumlah siswa mencapai 579 siswa, tahun 2010/2011 jumlah siswa mencapai 578 siswa, tahun 2011/2012 jumlah siswa mencapai 524 siswa dan tahun 2012/2013 jumlah siswa mencapai 491 siswa. Dapat disimpulkan tiap tahun SMK Sukawati mengalami penurunan masuknya siswa-siswi baru untuk dapat bersekolah di SMK Sukawati. SMK Sukawati sendiri belum tersedia media informasi dan promosi berbasis multimedia. Untuk itu maka penulis ingin

merancang suatu aplikasi dan mewujudkannya berupa profil sekolah pada SMK Sukawati. Dengan apa yang penulis ingin buat dalam pembuatan skripsi, penulis memberi judul skripsi “Perancangan Profil Sekolah SMK Sukawati Berbasis Multimedia”. Dengan terimplementasikannya aplikasi yang dibuat semoga menjadi terobosan dan referensi baru untuk SMK Sukawati dalam mempromosikan sekolahnya yang sebelumnya hanya menggunakan brosur dan diharapkan nantinya dapat menaikkan grafik maupun minat siswa-siswi agar bersekolah di SMK Sukawati yang berada di daerah Ngembat Padas Gemolong, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Penerapan pemanfaatan teknologi ini ditujukan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan pembangunan media informasi perusahaan, khususnya dalam hal memberikan kontribusi terhadap SMK Sukawati untuk menarik perhatian siswa-siswi baru untuk masuk sekolah SMK Sukawati.

Penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang di harapkan maka berikut penulis merumuskan masalah yang akan di pecahkan, yaitu:

“Bagaimana membuat aplikasi interaktif (CD) berbasis multimedia yang dapat digunakan sebagai media promosi sekaligus sarana penyampaian informasi pada SMK Sukawati bagi masyarakat luas dan sekitarnya?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing-masing bidang yang berbeda. 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 “SMK Sukawati”.

Informasi tentang batasannya adalah,

1. Lingkup Penelitian:

Penelitian dilakukan di daerah Ngembat Padas Gemolong Sragen, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah tepatnya di SMK Sukawati.

2. Fitur atau informasi yang di sajikan:

- a. Profil sekolah SMK Sukawati.
- b. Visi dan misi.
- c. Daftar Guru.
- d. Struktur Organisasi Sekolah.
- e. Sarana Sekolah.
- f. Denah Sekolah.
- g. Prestasi Sekolah.
- h. Lokasi Sekolah.
- i. Peraturan-peraturan Sekolah.

Dalam perancangan Media Interaktif ini, menggunakan beberapa software multimedia, diantaranya:

1. Adobe Flash CS3, sebagai software utama dalam pembuatan aplikasi pada profil sekolah, dalam hal ini SMK Sukawati.
2. Adobe Photoshop CS3, sebagai software pendukung dalam pembuatan aplikasi pada profil sekolah, dalam hal ini SMK Sukawati.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi yang penulis buat ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 jurusan Sistem Informasi di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta dan terdapat beberapa tujuan khususnya pada SMK Sukawati, diantaranya:

1. Dengan terwujudnya aplikasi ini, maka SMK Sukawati mempunyai terobosan dan referensi baru dalam mempromosikan sekolah berupa Media Interaktif.
2. Diharapkan nantinya minat orang tua wali murid untuk dapat menyekolahkan anaknya di SMK Sukawati menjadi meningkat seiring dengan perkembangan khususnya dibidang marketing yang kian pesat.

#### 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. SMK Sukawati
  - a. Memperkenalkan Sekolah Menengah Kejuruan menggunakan media interaktif kepada masyarakat, terutama masyarakat yang berada didaerah Ngembat Padas Gemolong Sragen, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah dan sekitarnya.

- b. Sebagai koleksi dan referensi yang baru, karena ini adalah profil sekolah pertama di SMK Sukawati menggunakan media Interaktif.
- c. Dapat dijadikan sebagai media promosi dan informasi pada SMK Sukawati.

### 3. Eksternal

Eksternal yang dimaksud disini adalah bagi pembaca, diantaranya sebagai berikut:

- a. Pembaca dapat belajar tentang bagaimana cara pembuatan aplikasi profil sekolah, dalam hal ini SMK Sukawati menggunakan software adobe flas CS3 dan adobe photoshop CS3.
- b. Dapat menjadi referensi bagi para pembaca mengenai multimedia dan software adobe flas CS3 maupun adobe photoshop CS3.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber dalam penulisan skripsi ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

### 1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada SMK Sukawati.

Data yang didapat, diantaranya:

- a. Profil sekolah SMK Sukawati.
- b. Visi dan misi.

- c. Daftar Guru.
- d. Struktur Organisasi Sekolah.
- e. Sarana Sekolah.
- f. Denah Sekolah.
- g. Prestasi Sekolah.
- h. Lokasi Sekolah.
- i. Peraturan-peraturan 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 SMK Sukawati.
- b. Majelis Guru SMK Sukawati.
- c. Siswa-siswi SMK Sukawati.
- d. Masyarakat sekitar, khususnya didaerah Ngembat Padas Gemolong Sragen, Jawa Tengah.

## 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**

