

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

SMA N 2 Ngaglik merupakan salah satu sekolah yang berada di Sleman Yogyakarta dengan berbagai promosi dan publikasi untuk memberikan informasi tentang SMA Ngaglik 2 namun pada SMA N 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta belum tersedia media informasi dan promosi yang berbasis multimedia. Untuk itu maka penulis merencanakan membuat "PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA SMA N 2 NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA"

1.2 Rumusan Masalah

Penerapan pemanfaatan teknologi ini ditujukan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan pembangunan media informasi sekolah, khususnya dalam hal memberikan informasi kepada SMA N 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta untuk menarik perhatian siswa/i baru untuk masuk di SMA N 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta.

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

Bagaimana merancang aplikasi multimedia interaktif sebagai media promosi bagi SMA N 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta agar penyampaian informasi lebih menarik.

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 penyusunan skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penyusun membatasi pada bidang informasi “SMA N 2 Ngaglik” Informasi tentang batasannya adalah,

1. Lingkup Penelitian:

Penelitian pada SMA N 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta.

2. Fitur atau informasi yang di sajikan:

- a. Profil sekolah SMA N 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta
- b. Visi dan misi.
- c. Daftar guru.
- d. Struktur Organisasi sekolah.
- e. Sarana sekolah.
- f. Prestasi Sekolah
- g. OSIS
- h. Ektrakurikuler
- i. Kode Etik

Dalam perancangan Media Interaktif ini, menggunakan beberapa software multimedia diantaranya

1. Adobe Flash CS3
2. Adobe Photoshop CS5
3. Adobe Premiere Pro

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah :

- Membuat aplikasi multimedia berbentuk *Company profile* untuk SMA Negeri Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.
- Penulis berharap dengan seiring bergantinya zaman dan perkembangan teknologi yang kian pesat, kurang efisien jika media promosi terus menerus

menggunakan brosur dan mulut ke mulut maka dari itu semoga media promosi ini dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut:

- Mempermudah calon siswa baru mendapatkan informasi tentang SMA Negeri Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.
- Aplikasi akan menjadi alat untuk penyampaian informasi pada SMA Negeri Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

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 SMA N 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta . Data yang di dapat antaranya :

- a. Profil SMA N 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta
- b. Visi dan misi.
- c. Daftar guru.

- d. Struktur Organisasi sekolah.
- e. Sarana sekolah.
- f. Prestasi sekolah.
- g. OSIS
- h. Ektrakurikuler
- i. Kode Etik

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan pada SMA N 2 Ngaglik Sleman Yogyakarta.

Wawancara dengan :

- a. Kepala sekolah
- b. Majelis guru
- c. Siswa/I
- d. Masyarakat sekitar.

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 di butuhkan.

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

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan dan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang Landasan Teori yang berisikan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi - definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat dikasus yang sedang di teliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang di usulkan, analisis kelayakan sistem yang di

usulkan. Perancangan sistem berisikan model-model penyelesaian masalah sistem lama dengan membuat rancangan untuk sistem baru yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Kecuali itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya

BAB V PENUTUP

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

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA