

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi (TI) adalah suatu Teknologi Komputer yang di gunakan untuk mengolah data, memproses data, mendapatkan data, menyusun data, menyimpan data, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas yaitu informasi yang relevant dan di gunakan untuk keperluan pribadi , bisnis , Pemerintahan maupun Pendidikan . Membuat Media Informasi dan Promosi berbasis Multimedia merupakan salah satu bentuk Teknologi Informasi yang saat ini banyak di gunakan di berbagai Instansi / Perusahaan.

SMK WIDYA Kutoarjo merupakan sekolah yang masih berdiri sekitar 3 tahun, Media Informasi dan Promosi yang di miliki masih berupa Brosur untuk mendapatkan calon siswa didik yang baru. Ada 5 elemen-elemen Multimedia yaitu Teks , Video, Gambar, Suara, dan Animasi. Brosur Hanya dapat menyampaikan suatu Informasi dan Promosi dengan Teks dan Gambar saja, sedangkan CD Interaktif Multimedia sebagai Media Informasi dan Promosi mampu menampilkan Teks, Video, Gambar, Suara, dan Animasi yang mampu menjadi daya tarik bagi para calon siswa didik yang baru.

Dengan Adanya Pembuatan CD Interaktif Multimedia sebagai Sarana Media Informasi dan Promosi di harapkan dapat melengkapi Media

Informasi dan Promosi sekolah tanpa harus menggantikan peran sebuah Brosur sebagai sumber Penyampaian Informasi. Dengan Penjabaran Masalah yang ada, Penulis ingin mencoba membuat Aplikasi CD Interaktif dalam rangka memenuhi Tugas Akhir dengan judul “CD Interaktif Multimedia Sebagai Sarana Media Informasi Dan Promosi Pada SMK WIDYA Kutoarjo”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar Belakang masalah diatas, maka diperlukan sebuah Aplikasi Multimedia yang dapat memberikan solusi pada masalah tersebut, sehingga dalam rumusan masalah ini dapat disimpulkan bahwa pokok permasalahannya adalah “ Bagaimana Membuat CD Interaktif SMK WIDYA Kutoarjo yang dapat dijadikan sebagai Media Informasi dan Promosi bagi pendaftar atau calon siswa didik yang baru ? ”

1.3 Batasan Masalah

Dalam Tugas Akhir ini Penulis memberikan batasan-batasan pada masalah yang berkaitan dengan CD Interaktif Multimedia sebagai Media Informasi dan Promosi pada SMK WIDYA Kutoarjo yaitu : Tentang SMK WIDYA Kutoarjo, Bidang Studi Keahlian, Fasilitas Sekolah, Kegiatan Sekolah, Galeri Sekolah.

Software yang digunakan untuk mendesain Aplikasi Multimedia tersebut adalah Adobe Director 11 sebagai software utama. Adobe

Photoshop CS3 dan CorelDRAW X5 sebagai pendukung , Adobe Soundbooth CS3 sebagai media pengolah suara dan pada akhirnya akan dikemas dalam bentuk CD Interaktif Multimedia.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dari penulisan ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang Diploma Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan Aplikasi Multimedia Interaktif guna membantu sebagai Media Informasi dan Promosi pada SMK Widya Kutoarjo.

Adapun Tujuan yang hendak di capai dalam Penelitian dan Penyusunan Tugas Akhir ini adalah, sebagai berikut :

1.4.1 Internal

Pengertian Internal yang di maksud adalah dilihat dari sisi penulis dalam hal ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan dan Menerapkan Materi Ilmu Pengetahuan yang di peroleh, baik teori maupun praktikum yang di dapat di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Memenuhi Persyaratan kelulusan bagi jenjang DIII STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mengembangkan Kemampuan diri terhadap Teknologi Informasi terutama yang berbasis Multimedia.

1.4.2 Eksternal

Yang di maksud Eksternal adalah bagi SMK WIDYA Kutoarjo :

1. Sebagai Sarana Media Informasi dan Promosi pada SMK WIDYA Kutoarjo.
2. Memiliki suatu Media Informasi yang lebih menarik yaitu berupa CD Interaktif Multimedia.
3. Memudahkan Para Siswa Pendaftar baru dalam mendapatkan Informasi.

1.5 Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah cara yang digunakan dalam mengumpulkan data guna menyusun sebuah karya tulis ilmiah. Adapun Metode Penelitian yang digunakan adalah :

1. Metode Kepustakaan

Metode Kepustakaan yaitu metode atau teknik yang digunakan untuk menyusun sebuah Karya Tulis Ilmiah atau Penelitian Ilmiah dengan cara mengumpulkan bahan-bahan atau materi-materi yang diperlukan dengan merujuk pada buku, catalog atau sumber tertentu.

2. Interview (Wawancara)

Metode Interview yaitu Metode atau Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data menjadi informasi dengan cara melakukan wawancara secara langsung.

3. Observasi

Metode Observasi yaitu metode atau teknik pengamatan secara langsung dilapangan maupun secara tidak langsung. Penulis melakukan observasi dengan bertanya langsung kepada Siswa dan Siswi beserta Guru SMK Widya Kutoarjo.

4. Dokumentasi

Metode Dokumentasi yaitu metode atau teknik pengumpulan data-data yang telah didokumentasikan oleh pihak pihak yang terkait atau berkepentingan dengan object yang sedang diteliti. Dalam hal ini, Penulis mengumpulkan file dokumentasi dari SMK Widya Kutoarjo.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan dan Rencana Kegiatan.

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan Konsep dasar Multimedia, Pengertian Multimedia, Pentingnya Multimedia, Elemen-Element Multimedia, Struktur Multimedia, Langkah-langkah dalam mengembangkan Sistem Multimedia, Perangkat Lunak atau Software yang digunakan.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Dalam Bab ini berisi tentang Gambaran Umum mengenai Informasi Tentang SMK Widya Kutoarjo.

