

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 sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh sebagian profil sekolah, untuk keperluan presentasi atau seminar.

Dengan adanya profil sekolah berbasis multimedia ini di harapkan akan lebih efektif dalam penyampaian informasi.

Dari uraian di atas maka akan memberi judul **“Profil Sekolah Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Pada SMP N 1 Candung Kab.Agam Sumatra Barat”** dalam penyusunan skripsi.

Judul tersebut diangkat karena selama ini sekolah SMP N 1 Candung ini menggunakan sarana informasi kepada masyarakat hanya menggunakan brosur, poster dan dari mulut ke mulut. Di harapan dengan adanya profil sekolah berbasis multimedia ini akan lebih efektif dalam penyampaian tentang informasi profil sekolah SMP N1 Candung.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Perumusan masalah dalam pembuatan aplikasi multimedia ini ditinjau dari segi desain dan kualitas informasi yang dihasilkan antara lain sebagai berikut :

- Bagaimana membuat CD interaktif berbasis multimedia yang nantinya akan digunakan untuk sarana promosi SMP N 1 Candung bagi masyarakat luas.

1.3. BATASAN MASALAH

Agar pembahasan lebih terarah serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas mengenai Profil Sekolah Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampatan Informasi Pada SMP N 1 Candung Kab.Agam Sumatra Barat, maka permasalahan akan dibatasi pada:

1. Lingkup Penelitian:
Penelitian di SMP N1 Candung Kab. Agam Sumatra Barat.
2. Fitur atau informasi yang di sajikan:
 - a. Profil sekolah SMP N1 Candung
 - b. Visi dan misi.
 - c. Daftar guru.
 - d. Struktur Organisasi sekolah.
 - e. Sarana sekolah.
 - f. Prestasi sekolah.
 - g. Denah sekolah.

h. OSIS

i. Ektrakurikuler

3. Software yang di gunakan:

Dalam pembuatan aplikasi profil sekolah ini menggunakan aplikasi sebagai berikut :

- Adobe Flash CS3 Professional

Digunakan untuk pembuatan animasi pada aplikasi profil sekolah.

- Adobe Photoshop CS5

Digunakan untuk mengedit gambar yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi profil sekolah

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian tugas akhir adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 jurusan Sistem Informasi di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Internal

Pengertian internal yang dilihat dari sisi pembuat dalam hal ini adalah sebagai berikut :

- a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

2. External

Yang dimaksud adalah bagi SMP N1 Candung Kab. Agam Sumatra Barat:

- a. Memperkenalkan Sekolah Menengah Pertama kepada masyarakat, terutama masyarakat Candung dan sekitarnya.
- b. Sebagai koleksi dan referensi yang baru, karena ini adalah Profil Sekolah pertama yang berbentuk Animasi.
- c. Dapat dijadikan sebagai media promosi dan informasi pada SMP N1 Candung Kab. Agam Sumatra barat.

1.6. METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan tugas ini, maka menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. *Kepustakaan (Library)*

Yaitu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui Proposal yang berhubungan dengan pembuatan Skripsi ini.

2. **Observasi (*Observation*)**

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti yang dalam hal ini adalah SMP N1 Candung Kab. Agam Sumatera Barat.

3. **Interview (*Interview*)**

Yaitu metode Tanya-jawab kepada Kepala Sekolah, guru dan siswa-siswi itu sendiri, guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan.

4. **Kearsipan (*Dokumentation*)**

Peneliti melakukan pengumpulan dokumen dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisa.

1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

Agar memudahkan penulisan Skripsi ini, akan menjabarkan sistematika penulisan Skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut

Bab I Pendahuluan

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitiab, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Membahas tentang sistem secara umum yang meliputi pengertian multimedia, obyek-obyek multimedia, konsep penyusunan naskah,

Sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Analisis sistem, perancangan antarmuka atau tampilan serta perancangan proses..

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisikan tentang proses pembuatan CD intraktif menggunakan *hardware* dan *software* untuk mendukung aplikasi multimedia.

Bab V Penutup

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan yang berdasarkan pada jawaban rumusan masalah serta saran-saran yang akan disampaikan penulis dan semoga bermanfaat bagi perusahaan atau instansi, khususnya bagi penulis dan pembaca, sehingga dapat digunakan sebagaimana semestinya.