

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komputer semakin berkembang, arus informasi terasa mengalir dengan cepat. Multimedia CD interaktif merupakan salah satu cara untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual. Multimedia CD interaktif mampu memberikan informasi kepada pengguna komputer dengan menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup. Selain diterapkan dalam CD interaktif, multimedia juga diterapkan untuk pembuatan video klip, iklan televisi, sebagai media dalam presentasi atau seminar, dan juga dalam mendesain majalah dan pembuatan film baik animasi maupun film biasa.

SMPN 1 Tambak merupakan sebuah lembaga pendidikan yang tergolong favorit di daerahnya selain itu SMP N 1 Tambak juga mempunyai sarana dan fasilitas yang memadai baik dari segi pengajar ataupun alat-alat pendidikan serta tempatnya pun sangat strategis sehingga dapat di jangkau oleh para siswa secara mudah .

SMPN 1 Tambak sekarang ini masih menggunakan spanduk dan brosur sebagai media promosi dalam penginformasian kualitas pendidikan dan fasilitas didalamnya, dengan kelemahan dimana informasi kurang dapat disampaikan secara mendetail.

Karena itu untuk mengatasi masalah tersebut, pembuatan CD interaktif sebagai media promosi berbasis multimedia adalah suatu strategi agar dapat memaksimalkan penyampaian informasi secara mendetail dan dapat lebih menarik.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana melakukan analisis dan perancangan media promosi berbasis multimedia bagi SMPN 1 Tambak?
- b. Bagaimana membuat aplikasi media promosi yang interaktif dan *up to date*?
- c. Bagaimana menilai kelayakan aplikasi multimedia?

1.3 Batasan masalah

Memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

- a. Pemanfaatan multimedia dalam bidang promosi dengan merancang aplikasi CD interaktif.
- b. Software yang digunakan dalam merancang tampilan multimedia pembelajaran ini adalah Macromedia Director MX, Adobe Premiere CS 4, Adobe Audition 1.5, Adobe Photoshop CS 4 dan software pendukung lainnya.
- c. Info yang disediakan dalam aplikasi meliputi profil, kurikulum, fasilitas, prestasi yang telah dicapai, dan informasi guru.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian dan penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.
3. Membuat media informasi berbasis multimedia bagi SMPN 1 Tambak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari Skripsi dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh gelar sarjana komputer (S.Kom)
2. Menerapkan ilmu serta teori – teori yang telah diperoleh oleh penulis selama berada di bangku kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikannya pada dunia kerja nantinya.
3. Membantu memperkenalkan SMPN 1 Tambak kepada masyarakat
4. Aplikasi dapat digunakan sebagai alat promosi menggunakan teknologi komputer dan disimpan dalam bentuk CD.
5. Aplikasi digunakan secara interaktif oleh user untuk keperluan presentasi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, akan digunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang dikira memungkinkan, antara lain adalah :

a. Metode observasi /*Observation*

Pengamatan terhadap SMPN 1 Tambak untuk mendapatkan informasi secara langsung kondisi objek penelitian.

b. Metode lembar pertanyaan /*Questioner*

Pembagian lembar-lembar pertanyaan kepada warga SMPN 1 Tambak dan para pelajar untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian.

c. Metode kepustakaan /*Library*

pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding dan dasar teori.

d. Metode wawancara /*Interview*

wawancara kepada staf pengajar dan kepala sekolah untuk memperoleh data tentang kebutuhan – kebutuhan sistem yang akan dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

penyusunan skripsi ini akan dibagi dalam beberapa bab, yaitu :

Bab I : Pendahuluan

Bab ini akan diterangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini menerangkan tentang dasar teori yang digunakan dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep analisis sistem, desain sistem dan perangkat lunak yang digunakan serta tinjauan dan perbandingan dari penelitian yang telah dilakukan pada objek lain.

Bab III : Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini dibahas tentang penjelasan analisis sistem yang terdiri dari analisis kelemahan sistem (Metode PIECES), analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan analisis biaya manfaat serta membahas tentang perancangan aplikasi multimedia yang meliputi pendefinisian masalah dan perancangan sistem.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini dibahas kegiatan implementasi dan tindak lanjut implementasi. Kegiatan implementasi terdiri dari: Mengetes sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem multimedia. Juga akan membahas tentang pembuatan desain sistem yang terdiri dari pembuatan

