

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi membuat berbagai aktifitas dan kehidupan sehari-hari tidak lepas dari berbagai informasi, informasi yang di dapat baik dari media cetak smaupun media elektronik. Peranan teknologi informasi dalam bidang multimedia juga tidak ketinggalan, berbagai informasi di tawarkan dalam bentuk multimedia. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang interaktif dan informative yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, gambar video yang di gunakan untuk keunggulan bersaing.

Tekhnologi informasi menawarkan berbagai kemudahan yang dapat di gunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat luas khususnya dalam dunia pendidikan. Peran tekhnologi informasi khususnya multimedia dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh, karena dengan penyampaian informasi melalui gambar maupun foto-foto, teks, audio, video yang di desain secara khusus akan membuat pengguna tertarik untuk melihatnya dan mengetahui berbagai macam informasi.

Pengenalan dunia pendidikan dengan tekhnologi informasi multimedia saat ini sangat di perlukan, karena sebagai sarana penyajian informasi terhadap calon santri-santri, orang tua santri, atau bahkan pihak-pihak yang berkepentingan dengan pihak pesantren.

Informasi ini sangat di butuhkan bagi santri-santri yang masuk kedalam pesantren baru, sehingga para santri dapat mengetahui lebih awal berbagai fasilitas yang ada di pesantren tersebut seperti perpustakaan yang memadai dan ruang kelas yang nyaman serta berbagai macam ekstrakurikuler. Informasi yang di dapat akan menjadi tolak ukur bagi para calon santri untuk masuk kedalam pesantren yang di inginkan, serta para orang tua dapat memberikan dorongan dan motivasi agar anak-anaknya memilih pesantren yang mempunyai keunggulan dan kelebihan yang menjadikan pesantren andalan, unggulan maupun pesantren favorit.

Pondok Pesantren Nailul 'Ula Yogyakarta merupakan pesantren andalan yang terus berusaha menjadi yang terdepan dalam mutu pendidikan dan teknologi. Namun media informasi yang disampaikan masih bersifat konvensional, sehingga banyak menyita waktu dan biaya. Multimedia sebagai salah satu media penyampaian informasi serta bagian dari komputerisasi di harapkan dapat memberikan kebutuhan informasi yang interaktif. Oleh karena itu, dalam menyusun tugas akhir ini penulis mengangkat judul "Media Penyampaian Informasi Profil Pondok Pesantren Nailul 'Ula Yogyakarta Berbasis Multimedia Interaktif".

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka di rumuskan masalah, yaitu Bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk menyampaikan informasi pada Pondok Pesantren Nailul 'Ula Yogyakarta secara jelas, lengkap, dan informatif.

### **1.3. Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapan masing-masing dalam bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini dapat di batasi ruang lingkungnya menjadi lebih sempit, yaitu dengan bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia interaktif khususnya dalam hal profil pesantren sebagai sarana informasi yang berbasis multimedia pada Pondok Pesantren Nailul 'Ula Yogyakarta, yang di dalamnya berisi informasi mengenai Pondok Pesantren Nailul 'Ula Yogyakarta tentang visi misi dan tujuan, peraturan pesantren, kegiatan pesantren, yang nantinya akan di gunakan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan dan menginformasikan Pondok Pesantren Nailul 'Ula Yogyakarta kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Adapun Software pendukung yang di gunakan yaitu Adobe Cs3 Profesional, Adobe Photoshop Cs3, Corel Draw Cs3, Adobe Audition 1.5.

### **1.4. Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan dari penyusunan laporan ini terdapat dua macam, yaitu :

#### **1.4.1 Tujuan**

##### **a. Secara Internal**

- 1) Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III Jurusan Teknik Informatika "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.

- 2) Menerapkan ilmu yang di peroleh selama mengikuti kuliah Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

**b. Secara Eksternal**

- 1) Memberikan gambaran, pengetahuan, dan pemahaman bagi akademik maupun masyarakat luas mengenai teknologi informasi khususnya multimedia.
- 2) Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan penyajian informasi melalui multimedia dalam bentuk *company profile*.

**1.4.2 Manfaat**

**a. Secara Internal**

- 1) Mengembangkan diri dalam hal pengembangan dari aplikasi multimedia dan menguasai trik-trik animasi yang di sertai dengan penyajian tampilan gambar yang menarik.
- 2) Untuk mensosialisasikan teknologi komputer khususnya aplikasi multimedia sebagai alternative baru metode promosi atau informasi dalam penyampaian informasi.

**b. Secara Eksternal**

- 1) Dengan aplikasi multimedia dapat mempermudah sarana informasi yang lebih informatif khususnya pada Pondok Pesantren Nailul ‘Ula Yogyakarta.

- 2) Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang di ajukan kepada masyarakat dalam dunia pendidikan.

## **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang baik dan bermanfaat, maka ada beberapa pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian ini, antara lain :

### **1.5.1. Metode Kepustakaan**

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan menggunakan data yang di laksanakan dengan membaca buku literature dan sumber informasi lain yang ada hubungan dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan penyusunan laporan.

### **1.5.2. Metode Wawancara**

Pengumpulan bahan dengan mengajukan pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada pengasuh Pondok Pesantren Nailul 'Ula Yogyakarta atau narasumber yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi sebagai laporan penelitian.

### **1.5.3. Metode Observasi**

Yaitu pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan langsung di tempat penelitian.

### **1.5.4. Metode Dokumentasi**

Dalam metode ini penyusun mengambil data dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi atau lembaga yang terkait.



## **1.6. Sistematika Penulisan**

Laporan penelitian ini akan di susun secara sistematis ke dalam beberapa bab, masing-masing bab akan di rincikan masalah-masalahnya sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, struktur system informasi multimedia, langkah - langkah pengembangan system multimedia, serta pengenalan Software yang di gunakan.

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum Pondok Pesantren Nailul 'Ula Yogyakarta, visi misi dan tujuan, peraturan pesantren, kegiatan pesantren.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas tentang identifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi system, melakukan pengujian system, menggunakan system, dan memelihara system.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan seluruh kegiatan dan beberapa saran baik kepada pihak pesantren maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama di masa yang akan datang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang referensi buku yang di gunakan dalam penelitian.

