

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini telah turut membantu manusia dalam memasuki tita peradaban baru di era teknologi yang diciptakan untuk meringankan beban dalam keseharian aktifitas manusia. Seiring perkembangan zaman media penyajian informasi juga semakin beragam dan kompleks.

Salah satu bentuk penyajian informasi yaitu dengan menggunakan Aplikasi Multimedia. Penyajian informasi dengan menggunakan Aplikasi Multimedia merupakan proses penyajian informasi dengan mengkombinasikan bentuk suara (*audio*) dan gambar (*video*).

Pada saat ini, manfaat dari ed interaktif sudah sangat banyak dirasakan oleh setiap kalangan masyarakat. Dengan semakin berkembangnya Sarana Informasi dan semakin meningkatnya kebutuhan komunikasi global, sehingga diperlukan pengetahuan tentang teknologi sarana Informasi. Sistem informasi tersebut sangat berguna karena dapat memberikan informasi lebih efisien dan menarik.

Company Profil adalah sebuah istilah untuk mempublikasikan kepada umum suatu lembaga, sekolah, instansi, bahkan profil seseorang, dan lain-

lain. Company profil ini dibuat bertujuan untuk menyampaikan hal-hal yang perlu di publikasikan kepada umum yang berbentuk CD interaktif.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan maka penulis membuat perumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana meningkatkan citra serta publikasi SMAN 3 KLATEN pada masyarakat luas dengan aplikasi multimedia dalam suatu profil yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi”.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia yang sangat luas sesuai dengan penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, kami membuat batasan-batasan ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu bagaimana untuk membangun suatu aplikasi multimedia khususnya dalam pembuatan profil SMAN 3 KLATEN yang berisi di dalamnya sejarah, visi dan misi, kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler yang ada, fasilitas seperti laboratorium-laboratorium dan computer, susunan staf SMAN 3 KLATEN, prestasi yang pernah diraih SMAN 3 KLATEN, dan lain-lain.

1.4 Tujuan Penelitian

Membuat Cd interaktif tentang profil SMAN 3 Klaten. Dan adapun tujuan lainnya antara lain:

1.4.1 Internal

- a. Mengembangkan atau menerapkan teori dan praktikum yang di dapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Sebagai bahan tugas akhir yang menjadi syarat kelulusan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.4.2 Eksternal

Bagi SMAN 3 Klaten mengandung tujuan sebagai berikut:

- a. Memberikan penjelasan tentang SMAN 3 Klaten seperti sejarah, visi dan misi, aktivitas-aktivitas, dan informasi-informasi lainnya yang mencakup tentang SMAN 3 Klaten untuk melakukan presentasi pihak sekolah kepada tim kelayakan dari Diknas.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Internal

- a. Mengembangkan diri dalam hal pengembangan dari aplikasi multimedia dan menguasai trik-trik animasi yang disertai dengan penyajian tampilan gambar yang menarik.

- b. Mensosialisasikan teknologi komputer khususnya aplikasi multimedia sebagai alternatif baru metode promosi atau informasi dalam penyampaian informasi.

1.5.2 Eksternal

- a. Aplikasi multimedia dapat mempermudah sarana informasi yang lebih informatif khususnya pada SMAN 3 Klaten.
- b. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi berbasis multimedia yang ditujukan kepada masyarakat dan instansi-instansi terkait dalam dunia pendidikan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian, antara lain :

1.6.1 Metode Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca buku literatur dan sumber informasi lain yang ada hubungan dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

1.6.2 Metode Wawancara

Pengumpulan bahan dengan mengajukan pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada kepala sekolah SMAN 3 Klaten atau narasumber yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi sebagai acuan laporan penelitian.

1.6.3 Metode Observasi

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

1.6.4 Metode Dokumentasi

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

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, masing-masing bab akan dirincikan masalah-masalahnya sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

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

BAB II

DASAR TEORI

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah

pengembangan sistem multimedia, serta pengenalan Software yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum SMAN 3 Klaten sejarah berdirinya, visi misi, kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler yang ada, fasilitas seperti laboratorium-laboratorium dan komputer, susunan staff pengajar, prestasi yang pernah diraih, dan lain-lain.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang identifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari penelitian kegiatan dan beberapa saran baik kepada sekolah maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam penelitian.

1.8 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

Nama Kegiatan	Oktober 2009				November 2009				Desember 2009				Januari 2010			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Survei Lapangan	■	■	■													
Proposal				■												
Pengumpulan Data					■	■	■	■	■	■	■	■				
Pengolahan dan Analisis Data									■	■	■	■	■	■	■	■
Perancangan Program															■	■
Uji Coba Hasil																■
Penyusunan Laporan													■	■	■	■