

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Diera globalisasi sekarang ini, perkembangan dan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sangatlah pesat dan banyak menghasilkan inovasi – inovasi baru pada beberapa bidang, antara lain : perubahan lingkungan, gaya hidup, perekonomian dan kegiatan pemasaran serta timbul berbagai kemungkinan dibidang bisnis lainnya. Dimana semua hal tersebut harus diimbangi dengan kemampuan beradaptasi terhadap teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi telah membentuk era informasi menunjang pula pada perkembangan usaha – usaha manusia untuk meningkatkan kualitas kerja disegala bidang, yang meliputi : kegiatan individu, organisasi dan badan usaha. Salah satu dari bidang Teknologi Informasi yang berkembang pesat adalah Teknologi Informasi berbasis Multimedia.

Keahlian dalam bidang pemasaran memegang peranan yang sangat penting. Hal ini disebabkan karena semakin tajamnya persaingan bisnis dan semakin tingginya tingkat teknologi, sehingga pengelola objek mengalami banyak kesulitan terutama dalam merebut konsumen. Adanya persaingan yang semakin ketat inilah mendorong pengelola objek untuk mampu mengembangkan promosi dan informasi melalui interaktif multimedia dalam menghadapi persaingan.

Dalam dunia bisnis terutama pendidikan, sosialisasi memegang peranan yang sangat penting. Karena dengan sosialisasi yang baik dan menarik maka akan mendatangkan banyak konsumen dari berbagai lapisan masyarakat, dengan begitu akan memberikan keuntungan yang besar bagi pihak SMK Muhammadiyah 2 Playen itu sendiri.

Tetapi dengan adanya interaktif multimedia seolah-olah memberikan suatu pandangan pada mereka tentang objek yang mereka kunjungi. Kehadiran multimedia sangat berperan dibidang informasi pendidikan, pemasaran, periklanan, dunia entertainment, pariwisata dan kebudayaan.

Selama ini sistem penyajian informasi yang dilakukan oleh SMK Muhammadiyah 2 Playen hanya menggunakan media konvensional seperti buku panduan, brosur, serta pameran – pameran yang hanya diadakan beberapa kali dalam setahun. Hal tersebut yang menyebabkan timbulnya persaingan antar pengelola objek tersebut dalam menarik minat konsumen. Dengan demikian ketatnya persaingan tersebut mendorong pihak SMK Muhammadiyah 2 Playen agar selalu waspada dalam mengantisipasi persaingannya.

Bertitik tolak dari latar belakang tersebut maka mendorong penulis untuk menyelesaikan Skripsi dengan judul : “PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA SMK MUHAMMADIYAH 2 PLAYEN”.

B. POKOK MASALAH

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang di atas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan ialah : *"Bagaimana membuat profil SMK Muhammadiyah 2 Playen sebagai media untuk promosi"*.

C. BATASAN MASALAH

Dalam melakukan penelitian tersebut, ada pembatasan masalah pada beberapa pokok pembahasan yaitu :

1. Analisis dan pembuatan media promosi berbasis multimedia
2. Sistem diterapkan untuk penyajian informasi pada SMK Muhammadiyah 2 Playen.
3. Sistem dibangun sebagai media publikasi bagi SMK Muhammadiyah 2 Playen.
4. Sistem dibangun sebagai pemikat daya tarik bagi calon siswa baru.
5. Sistem dibangun guna menampilkan menu-menu :
 - 1) Sejarah.
 - 2) Visi Misi.
 - 3) Fasilitas.
 - 4) Kegiatan.
 - 5) Informasi.
6. Sistem ini dibangun menggunakan software Macromedia Director MX 2004 dan Adobe Photoshop Cs3

D. TUJUAN

Untuk membuktikan bahwa mahasiswa mampu menerapkan ilmu teori praktis yang telah diberikan selama duduk dibangku kuliah, karena itu penulis mengadakan penelitian pada SMK Muhammadiyah 2 Playen. Hal ini sangat membantu dalam bidang yang dipelajari yaitu pada jurusan Sistem Informasi. Sehubungan dengan hal diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Untuk memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktik guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi.
- Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia computer.

E. METODE PENGUMPULAN DATA

Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data pada Skripsi ini antara lain :

a. Metode Observasi

Metode observasi merupakan pengamatan secara langsung ditempat penelitian SMK Muhammadiyah 2 Playen, terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan terutama pada objek yang diteliti.

b. Metode Wawancara

Pada metode wawancara ini penulis melakukan wawancara secara langsung kepada pihak SMK Muhammadiyah 2 Playen, mengenai objek yang diteliti.

c. Metode Literatur

Pada metode ini penulis mendapatkan data – data dari arsip atau dokumen SMK Muhammadiyah 2 Playen yang ada sebagai bahan acuan atau panduan dalam penyusunan Skripsi ini.

d. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca literatur atau buku – buku yang ada yang akan mendukung kelengkapan informasi yang diperlukan sebagai bahan panduan dalam penyusunan Skripsi ini

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan, dan matrix table kegiatan penelitian.

Bab-II DASAR TEORI

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, objek-objek multimedia, struktur sistem informasi multimedia, software yang digunakan dalam pengembangan skripsi dan tinjauan umum mengenai permasalahan yang menjadi bahan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA

Identifikasi masalah, analisis sistem, biaya dan manfaat, dan perancangan aplikasi.

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Memproduksi sistem dan implementasi

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan penulis atas bahasan masalah, dan juga dalam bab ini penulis memberikan saran kepada

pihak SMK Muhammadiyah 2 Playen tempat penulis melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

G. JADWAL KEGIATAN

Secara garis besar pekerjaan perancangan "PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA SMK MUHAMMADIYAH 2 PLAYEN" terdiri dari tahap-tahap sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

NO	KEGIATAN	BULAN														
		MARET			APRIL			MEI			JUNI			JULI		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	
1	PRE SURVEY	X	X	X												
2	RENELPWI		X	X	X	X	X	X								
3	ANALISIS SISTEM				X	X	X	X	X	X	X	X				
4	PERANCANGAN SISTEM							X	X	X	X	X	X	X		
5	PEMBUATAN PROGRAM							X	X	X	X	X	X			
6	PENYUSUNAN LAPORAN				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	

Ket : Mulai Bulan Maret 2009

X : waktu pengerjaan.

: fenggang waktu.