

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Suatu informasi akan lebih jelas apabila ditampilkan dalam media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Khususnya dalam bidang publikasi, multimedia menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi yang efektif, serta lebih menarik dalam penyajiannya.

Penerapan aplikasi seperti ini telah merangsang minat belajar warga di negara-negara barat. Aplikasi multimedia menyajikan audio visual, atau animasi suatu objek yang dibahas dengan tatanan warna yang menarik, gambar, foto, serta suara yang menarik dan bervariasi sehingga menghilangkan rasa jenuh atau bosan dan menjadi daya tarik untuk mempelajari obyek lainnya. Penerapan software multimedia seperti ini disebut dengan *Education Interactive*.

Multimedia dapat berperan dibidang informasi pemasaran, periklanan, dunia *entertainment*, pariwisata dan kebudayaan bahkan didunia pendidikan. Berkaitan dengan hal yang diuraikan diatas maka penyusun ingin membuat aplikasi multimedia yaitu "ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI SMPN 2 PRAMBANAN KLATEN", dimana nantinya diharapkan setelah adanya cd

interaktif ini, masyarakat akan lebih mudah mendapatkan informasi tentang SMPN 2 Prambanan Klaten.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan masalahnya sebagai berikut:

1. Informasi yang di sampaikan SMPN 2 Prambanan Klaten belum menggunakan media promosi yang lengkap.
2. Bagaimana menginformasikan SMPN 2 Prambanan Klaten dengan menggunakan aplikasi multimedia secara detail agar tampak lebih menarik dan mudah dimengerti oleh masyarakat luas, baik orang tua atau siswa.

1.3 Batasan Masalah

Dilihat dari ruang lingkupnya, Multimedia mempunyai pengertian yang sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda. Agar dalam penyusunan skripsi ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka di dalam penyusunan skripsi ini, penyusun membatasi pada bidang informasi "SMPN 2 Prambanan Klaten".

Software yang penulis gunakan untuk mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah Macromedia Flash MX 2004 sebagai *software* utama. Adobe After Effect, Adobe Photoshop 7.0 dan Adobe Audition sebagai *software* pendukung. Dan pada akhir dikemas dalam bentuk CD Interaktif.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi multimedia yang digunakan untuk informasi dan promosi pada SMPN 2 Prambanan Klaten.

Disamping itu ada beberapa tujuan lain yaitu :

1. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang S1 STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
2. Menambah pengalaman dan ketrampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja..



1.5 Metode Pengambilan Data

Pengambilan data sebagai metode dalam penelitian untuk bahan analisa dan pengkajian hipotesis.

Teknik yang digunakan adalah:

a. Metode Observasi

Penelitian dilakukan dengan cara pengamatan langsung di lapangan.

b. Metode Wawancara atau Interview

Mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

c. Metode Kearsipan atau Pustaka

Dengan membaca buku-buku *referensi* yang ada yang dapat membantu dalam pelaksanaan penelitian.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini akan tersusun secara sistematis menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang :

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Metode Pengambilan Data
- F. Sistematika Penulisan

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang masalah mengenai pengenalan sistem secara umum, konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tentang semua informasi pada SMPN 2 Prambanan mulai dari sejarah, fasilitas dan struktur organisasi.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis aplikasi multimedia meliputi menganalisis system, menganalisis kebutuhan aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan aplikasi.

BAB V : DESAIN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini memberikan penjelasan tentang perancangan dan pembuatan aplikasi Multimedia dan cara pengoperasiannya.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

