

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Aplikasi multimedia adalah salah satu contoh dari perkembangan dunia informasi. Multimedia adalah sarana atau piranti komunikasi dengan lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan informasi.

Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Kelebihan multimedia adalah dapat memperbesar prosentase dan mempercepat untuk mengingat suatu informasi, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan di dengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif dan dapat menjadi alat yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan atau institusi di bidang promosi.

SMA Hang Tuah Tarakan adalah satu institusi pendidikan yang berada di tarakan kalimantan timur, dirasa perlu dalam meningkatkan keunggulan bersaing disaat semakin menjamurnya institusi-institusi lain yang menawarkan jasa dibidang pendidikan saat ini. Dalam hal ini multimedia sangatlah tepat sebagai sarana dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat secara dinamis dan

menarik, sehingga penyampain informasi kepada masyarakat dapat lebih cepat diresapi dan dimengerti oleh masyarakat.

Oleh karena itu dalam menyusun Tugas Akhir ini penulis mengangkat judul "Pembuatan Profil SMA Hang Tuah Tarakan Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Promosi dan Informasi"

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas maka penulis membuat rumusan masalah yaitu: *"Bagaimana membuat company profile yang berbasis multimedia untuk menampilkan informasi pada SMA Hang Tuah Tarakan secara jelas, lengkap, informatif?"*

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing-masing dalam bidang yang berbeda. Fokus pembahasan akan dibatasi ruang lingkupnya, yaitu : pemanfaatan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia dalam bentuk DVD interaktif. DVD interaktif tersebut berisi informasi mengenai SMA Hang Tuah Tarakan tentang visi, misi, sejarah, kurikulum, fasilitas sekolah, ekstrakurikuler sekolah, prestasi, galery, pegawai sekolah dan kontak sekolah.

Aplikasi ini akan digunakan sebagai sarana untuk lebih memperkenalkan dan menginformasikan SMA Hang Tuah Tarakan kepada pihak yang berkepentingan. Adapun software yang digunakan yaitu Macromedia Director MX, Adobe Photoshop , Adobe Audition.

## 1.4 Tujuan Penelitian

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

### 1.4.1 Tujuan Internal

1. Sebagai persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti kuliah Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta ke dalam kehidupan sehari-hari.

### 1.4.2 Tujuan 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*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Internal

1. Sosialisasi teknologi computer khususnya aplikasi multimedia sebagai metode promosi atau informasi dalam penyampaian informasi yang tepat.
2. Mengembangkan diri dalam hal pengembangan dari aplikasi multimedia dan menguasai trik-trik animasi yang disertai dengan penyajian tampilan gambar yang menarik.

### 1.5.2 Manfaat Eksternal

1. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang ditujukan kepada masyarakat dalam dunia pendidikan.
2. Aplikasi multimedia dapat mempermudah sarana informasi yang lebih informatif khususnya pada SMA Hang Tuah Tarakan.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian antara lain :

### 1.6.1 Metode Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yaitu mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca buku literatur dan sumber informasi lain yang ada hubungannya 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 SMA Hang Tuah Tarakan atau narasumber yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi sebagai acuan penelitian.

### 1.6.3 Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan langsung ditempat 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 dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

##### BAB II. DASAR TEORI

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, serta pengenalan software yang digunakan.