

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan komputer saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang kian hari kian marak dibicarakan dan digunakan oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga kaum lanjut usia. Selain itu dalam dunia pendidikan, perkantoran, pariwisata, industri, hiburan, militer dan hampir semuanya telah menerapkan teknologi komputer. Sehingga penggunaan komputer saat ini pun tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru, khususnya dalam penyediaan suatu informasi. Setiap orang membutuhkan informasi, dan sekarang hanya dengan duduk di depan komputer yang terhubung dengan jaringan internet kita bisa menjelajah ke berbagai belahan dunia dan memperoleh informasi untuk data-data yang kita butuhkan secara cepat dan praktis.

Media interaktif kini semakin dikembangkan oleh para pengembang *software* dalam dunia komputer. Pengembangan suatu media interaktif adalah melalui perancangan aplikasi multimedia. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggunaan media teks, gambar, audio serta animasi yang berintegrasi. Teknologi *software* multimedia merupakan gabungan teks, audio, gambar, animasi dan visual dalam suatu program aplikasi sehingga dari aplikasi ini dapat dihasilkan suatu tampilan yang menarik. Kecanggihan aplikasi ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin

tahu seseorang untuk dimanfaatkan dalam hal-hal positif sesuai dengan kepentingan masing-masing.

Promosi yang selama ini dilakukan oleh pihak SD kurang efektif dan bersifat terbatas karena hanya menggunakan brosur dan spanduk. Sehingga diperlukan media promosi yang lebih efektif, efisien dan lebih menarik minat bagi masyarakat yang dapat menembus target pasar yang diinginkan yakni pada instansi atau yayasan lain dan kalangan masyarakat dalam dan luar daerah. Media promosi yang efektif, efisien dan menarik adalah berupa website dan CD promosi.

Tetapi antara website dan CD promosi memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Website dapat diakses secara luas, dimanapun dan kapanpun. Akan tetapi website di daerah tersebut memiliki kelemahan pada kecepatan bandwith sehingga penggunaan media promosi melalui video, gambar dan animasi akan sangat sulit diakses, belum terjangkaunya semua daerah oleh internet, dan minimnya pengetahuan tentang internet pada daerah-daerah yang jauh dari perkotaan, akibatnya promosi akan tidak efektif dan efisien bila menggunakan website tersebut.

Sedangkan CD memiliki kelebihan pada mudahnya distribusi pada daerah-daerah terpencil yang tidak harus terkena jaringan internet, mudahnya memproduksi CD sendiri, mudah digunakan oleh kalangan awam dibanding dengan teknologi internet, dan dapat digunakan di rumah-rumah penduduk yang sudah memiliki komputer. Atau bagi masyarakat yang belum mempunyai komputer bisa melihat atau hadir saat SD sedang mengadakan acara bazar sekolah, acara tahunan SD.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan Sekolah Dasar Islam Terpadu Ulul Albab I PURWOREJO sebagai objek penyusunan Tugas Akhir dengan judul yang kami angkat yaitu "CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PROMOSI UNTUK SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU ULUL ALBAB I PURWOREJO"

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah mengenai "Bagaimana membuat suatu media promosi dalam bentuk program aplikasi multimedia interaktif untuk SD IT Ulul Albab I Purworejo agar mereka lebih efektif, efisien dan menarik?"

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan tersebut agar ruang lingkup pembahasan tidak meluas maka penulisan Tugas Akhir ini dibatasi pada beberapa item berikut ini :

1. Bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia sebagai media sarana promosi untuk SD IT Ulul Albab I purworejo yang lebih efektif, efisien dan menarik tentu saja dengan alat bantu seperangkat komputer.
2. Sasaran yang akan dipromosikan meliputi:
 - a. Wali murid
 - b. Instansi atau yayasan lain yang akan bekerja sama
 - c. TK IT, TK Negeri dan TK swasta lain.

3. Output yang dihasilkan berupa CD Interaktif, dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan Corel Draw X3 serta software pendukung seperti Adobe Premiere.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penulisan ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang Diploma III Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Memberikan dan menyampaikan suatu media promosi dalam bentuk program aplikasi multimedia berupa CD interaktif yang dapat lebih efektif, efisien dan menarik untuk bekerja sama dan menyekolahkan anaknya di SD IT Ulul Albab I Purworejo.
2. Menyajikan promosi melalui penggabungan antara teks, gambar, animasi dan suara sehingga Wali murid dan yayasan lain diharapkan lebih tertarik dan mudah untuk memahaminya.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Agar penelitian mendapatkan hasil yang akurat , maka dalam Tugas Akhir ini data yang dibutuhkan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Pengamatan

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan melihat secara langsung dan mencatatnya secara sistematis apa yang sedang terjadi.

2. Metode Wawancara

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan bertatap muka secara langsung melalui tanya jawab dengan nara sumber.

3. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data atau dokumen-dokumen untuk kemudian dilakukan analisa.

4. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mencari bahan-bahan referensi yang berkaitan dengan masalah yang dibatasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar Tugas Akhir ini lebih mengarah pada permasalahan dan membuat keteraturan dalam penyusunan dan penulisannya maka dibuat dalam beberapa bab, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan Tugas Akhir, metodologi pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar teori yang merupakan penjelasan mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan untuk pemecahan masalah.

BAB III TINJAUAN OBYEK

Bab ini berisi gambaran obyek atau tinjauan umum pada sekolah yang dituju dan konsep perancangan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang, cara-cara memproduksi sistem, pengetesan sistem, penggunaan sistem, dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan project CD Interaktif.

1.7 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Desember 2010				Januari 2011				Februari 2011				Maret 2011				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5
1.	Persiapan	■	■	■	■													
2.	Pengumpulan Data		■	■	■													
3.	Pembuatan Aplikasi					■	■	■	■	■	■	■	■					
4.	Pengujian Aplikasi													■	■	■	■	■
5.	Pembuatan Laporan													■	■	■	■	■