

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi membuat berbagai aktifitas dan kehidupan sehari – hari tidak lepas dari informasi, informasi yang didapat baik dari media cetak maupun media elektronik. Peranan teknologi informasi dan multimedia juga tidak ketinggalan, berbagai informasi ditawarkan dengan bentuk multimedia, multimedia dapat menciptakan persentasi yang interaktif dan informativ yang mengkombinasikan teks, audio, video, animasi dan grafik yang digunakan untuk keunggulan bersaing.

Teknologi informasi menawarkan berbagai kemudahan yang dapat digunakan sebagai media informasi kepada masyarakat luas khususnya dalam dunia pendidikan. Peran teknologi informasi khususnya teknologi multimedia sangat berpengaruh, karena dengan penyampain dengan text, audio, foto, video yang didesain secara khusus akan membuat pengguna tertarik untuk mengetahui isi dan berbagai informasi yang ada didalamnya.

Pengenalan dunia pendidikan dengan teknologi informasi multimedia saat ini sangat diperlukan, karena sebagai sarana informasi untuk para calon – calon siswa, orang tua siswa atau bahkan orang – orang yang mempunyai kepentingan dengan pihak sekolah. Informasi ini sangat dibutuhkan oleh para calon siswa – siswa yang akan masuk kesekolah barunya. Sehingga calon siswa dapat mengetahui berbagai fasilitas yang ada pada sekolah barunya, seperti laboratorium

yang memadai, perpustakaan dan ruang kelas yang nyaman, serta berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang ada. Informasi yang didapat akan menjadi tolak ukur bagi siswa untuk masuk sekolah yang diinginkan, serta bagi orang tua dapat memotivasi anak – anaknya untuk memilih sekolah yang mempunyai keunggulan dan kelebihan yang menjadikan sekolah ini menjadikan sekolah andalan, unggulan maupun sekolah favorit.

SMA Diponegoro Sampang merupakan sekolah yang terus berusaha menjadi sekolah favorit yang menjunjung mutu pendidikan dan teknologi, namun media informasi yang disampaikan masih bersifat konvensional, sehingga banyak menyita waktu dan biaya. Multimedia sebagai salah satu media informasi dan bagian dari komputerisasi di harapkan memberikan informasi yang interaktif. Untuk itu direncanakan membuat profil sekolah sebagai media informasi berbasis multimedia pada SMA Diponegoro Sampang.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dirumuskan masalah, yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk menampilkan informasi SMA Diponegoro Sampang secara jelas, lengkap dan interaktif.

### **1.3. Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing – masing dalam bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang

lebih sempit karena ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi dan penerapannya maka permasalahan dibatasi pada:

1. Profil Sekolah berisi tentang :
  - a. Sejarah
  - b. Visi dan Misi
  - c. Sasaran
2. Informasi yang disampaikan
  - a. Fasilitas sekolah
  - b. Kegiatan Ekstrakurikuler
3. Software yang digunakan
  - a. Adobe Flash Cs3
  - b. Adobe Photoshop Cs3
  - c. Adobe Audition

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang penulis ajukan adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai syarat kelulusan program sarjana serta untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada Jurusan Teknik Informatika.
- b. Membuat aplikasi multimedia untuk profile SMA Diponegoro Sampang Cilacap.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis ajukan adalah sebagai berikut :

## 1. Internal

- a. Mengembangkan diri dalam hal pengembangan aplikasi multimedia.
- b. Mensosialisasikan teknologi computer khususnya teknologi multimedia sebagai media promosi alternative dalam peyajian informasi.

## 2. External

- a. Aplikasi multimedia dapat menyediakan sarana informasi yang lebih interaktif dan informative khususnya bagi SMA Diponegoro Sampang.
- b. Sosialisasi teknologi informasi khususnya teknologi multimedia kepada masyarakat dunia pendidikan.

### 1.6. Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu :

Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

#### 1. Pengambilan Data.

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan program dan untuk mendukung skripsi ini.

#### 2. Analisa Data.

Menganalisis lebih mendalam dari data yang telah didapat.

#### 3. Perancangan Program.

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

#### 4. Pembuatan Laporan.

Menyusun laporan skripsi dengan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.

#### 5. Uji coba Program

Uji coba program untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi dapat terkonsep sesuai urutan dan uraian secara sistematis, maka penulis akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **Bab I. Pendahuluan**

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, dan rencana penelitian.

#### **Bab II. Landasan Teori**

Pada bab ini akan dibahas tentang konsep dasar multimedia, struktur system informasi multimedia, langkah – langkah pengembangan multimedia dan pengenalan software yang digunakan.

#### **Bab III. Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini akan diuraikan berbagai informasi tentang SMA Diponegoro Sampang. Sejarah Berdiri, visi dan misi, tujuan dan ekstrakurikuler dan lainnya.

#### **Bab IV. Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini akan membahas indentifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

#### **Bab V. Penutup**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan atas permasalahan terkait. Penulis juga memberi saran yang diharapkan dapat membantu yang akan mempelajari multimedia.

#### **1.8. Rencana Penelitian**

Rencana penelitian ini telah dijadwalkan selama 3 (tiga) bulan, dimulai pada Bulan Febuari 2011 sampai dengan Bulan April 2011, dengan jadwal selengkapnya sebagai berikut:

