

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik. Salah satu yang berkembang cukup pesat adalah bidang teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang mempunyai peranan penting dalam proses penyaluran informasi. Ada berbagai macam media informasi yang sering dijumpai baik yang berupa *visual*, *audio*, maupun yang berupa *audio visual*. Salah satu dari bidang teknologi informasi yang berkembang pesat pada saat ini adalah teknologi berbasis multimedia, karena berdasarkan penelitian sebuah 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 dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Sehingga berdasarkan penelitian tersebut multimedia sangat mewakili dalam penyampaian informasi dan akan lebih mudah diterima dalam penyampaiannya. SMP N 2 Tempel Yogyakarta adalah salah satu SMP yang banyak diminati oleh masyarakat di daerah Tempel dan sekitarnya, dalam menghasilkan para lulusan sebuah SMP baik tu swasta maupun negeri. Tentunya pihak sekolah

diharapkan memiliki peranan yang sangat berarti. Masyarakat akan mengenal kualitas dan peranan dari SMP tersebut dalam menginformasikannya. Hal ini dapat dinilai dari kemampuan pihak SMP dalam memperkenalkannya pada pihak-pihak yang membutuhkan tempat menuntut ilmu. Sebuah SMP bagus tentunya dapat dilihat dari banyaknya siswa yang ada di sekolah tersebut, dan kemampuan pribadi baik intelektual maupun kecerdasan emosional dari para siswa yang mampu membawa sekolah tersebut menjadi terkenal. Selama ini dalam penyampaian informasi kepada masyarakat masih menggunakan media konvensional dan selebaran brosur, yang banyak menyita waktu, biaya dan tenaga.

Melihat hal tersebut maka guna mendukung skripsi sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penyediaan sebuah media informasi harus benar-benar diperhatikan, sebab kemudahan dalam mendapatkan informasi dapat mendatangkan citra yang baik pada masyarakat, maka judul dari skripsi ini adalah

"ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PADA SMP N 2 TEMPEL YOGYAKARTA".

1.1 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

Bagaimana membangun sebuah aplikasi multimedia yang dapat membantu serta mendukung media informasi SMP N 2 Tempel Yogyakarta?

1.2 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini ruang lingkup dibatasi menjadi yang lebih sempit yaitu :

- a. Ruang lingkup penelitian dilakukan di lingkungan SMP N 2 Tempel Yogyakarta.
- b. Informasi dan fitur yang akan disajikan antara lain : informasi tentang gambaran umum, organisasi, program studi, kesiswaan, keunggulan yang dimiliki oleh SMP N 2 Tempel Yogyakarta.
- c. Media yang digunakan adalah media CD interaktif guna menginformasikan SMP N 2 Tempel Yogyakarta kepada masyarakat luas.
- d. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini antara lain :
 1. Macromedia Flash 8 Profesional
 2. Macromedia Director MX 2004
 3. Adobe Photoshop CS3
 4. Adobe Audition 1.0
 5. Sothink SWF Easy
 6. Windows Movie Maker

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Sebagai persyaratan kelulusan Program Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- b. Mengembangkan wawasan tentang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan software multimedia.
- c. Membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi yang menarik dan informatif. Sehingga calon anak didik lebih berminat dan bersemangat dalam sekolah.
- d. Sosialisasi teknologi informasi berbasis multimedia yang ditujukan untuk masyarakat.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi penyusun
Menerapkan ilmu yang dipelajari selama mengikuti pendidikan, ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata dan kerja.
- b. Bagi Masyarakat
Membuat aplikasi multimedia berupa CD interaktif yang memberikan informasi kepada masyarakat secara jelas dan

menarik, khususnya kepada calon siswa baru yang ingin mengetahui sistem informasi pada SMP N 2 Tempel Yogyakarta.

1.4 Metode Penelitian

Agar data yang diperoleh lebih akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang fitur-fitur yang ditawarkan oleh SMP N 2 Tempel Yogyakarta ini dengan lengkap maka digunakan metode penelitian sebagai berikut :

1. Lokasi Penelitian

SMP Negeri 2 Tempel Yogyakarta. Sekolah ini diambil sebagai lokasi penelitian karena mempunyai visi dan misi “Terwujudnya SMP N 2 Tempel yang Unggul dalam Prestasi, Teguh dalam Iman, Berbudi Pekerti Luhur, dan Trampil dalam Karya” untuk mencapai hasil pembelajaran di sekolah.

2. Jenis Penelitian

- a. Menurut Bidang: penelitian pendidikan, agama, sejarah, biologi, ekonomi dan sebagainya.
- b. Menurut Tempat: penelitian lapangan (*field research*), penelitian perpustakaan (*library research*) dan penelitian laboratorium (*laboratorium research*).

- c. Menurut Pemakaiannya: penelitian murni (*pure research*), penelitian terapan (*applied research*), dan penelitian evaluasi (*evaluation research*).
- d. Menurut Tujuan Umumnya: penelitian eksploratif, penelitian developmental dan verifikatif.
- e. Menurut Tarafnya: penelitian deskriptif dan penelitian inferensial.
- f. Menurut Pendekatannya: penelitian longitudinal dan penelitian *cross-sectional*.
- g. Menurut Paradigmanya: penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Penelitian ini cenderung berdasarkan pada paradigma penelitian kuantitatif dan kualitatif. Menggunakan lapangan penelitian (lokasi), sedangkan menurut tarapnya menggunakan teknik deskriptif yang merupakan ciri dari penelitian kualitatif lapangan.

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Sumber data dapat berupa, *person* (sumber data berupa orang), *place* (sumber data berupa tempat) dan *paper* (sumber data berupa huruf, angka, gambar atau simbol-simbol lainnya). Penelitian ini dapat bersumber dari naskah wawancara, foto video tape, dokumen pribadi, catatan atau memo dan dokumen resmi lainnya”.

b. Sumber Data

Terkait dengan penelitian ini data primer diperoleh dari hasil meninjau langsung lokasi penelitian, yakni SMP Negeri 2 Tempel Yogyakarta. Yang juga dipentingkan dalam penelitian ini adalah sejumlah kepustakaan dan dukumen-dokumen penting.

4. Penentuan Subjek Penelitian

"Subjek adalah suatu hal yang menjadi sumber data berupa, *person* (sumber data berupa orang)". Teknik pendekatan subjek penelitian diartikan sebagai cara penyusun memposisikan diri, mendekati atau mendapatkan data akurat mengenai permasalahan dalam penelitian. Oleh karena gejala penelitian tidak ditimbulkan atau disengaja oleh penyusun, akan tetapi memang telah terjadi dan empiris di lapangan.

Sehingga dalam penelitian ini penyusun sendiri sebagai instrumen untuk melakukan penelitian dan segala bentuk aktivitas penelitian.

5. Penentuan Objek Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dapat dibagi menjadi empat jenis yakni variabel terikat dan tidak terikat, variabel organismik, dan variabel imbuhan. Variabel bebas merupakan kondisi untuk menerangkan

hubungannya dengan fenomena yang diobservasi, sedangkan variabel terikat adalah kondisi yang berubah ketika penyusun mengganti variabel bebas. Variabel organismik sebagai variabel yang dapat dirubah oleh peneliti, dan variabel imbuhan merupakan variabel yang dapat dikontrol, tidak dapat dirubah oleh penyusun.

Sesuai dengan penjelasan di atas, objek diartikan secara luas, dalam penelitian ini ditentukan objek penelitiannya adalah SMP Negeri 2 Tempel Yogyakarta.

6. Pengumpulan Data

a. Metode Pustaka

Yaitu menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai bahan perbandingan

b. Metode Observasi

Penyusun melakukan pengamatan langsung terhadap SMP N 2 Tempel Yogyakarta.

c. Wawancara

Penyusun mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara dengan Kepala Sekolah SMP N 2 Tempel Yogyakarta.

7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahapan dari pengumpulan data, setelah semua data terkumpul langkah selanjutnya adalah proses analisis, dari data yang masih mentah diolah agar dapat disajikan, dan data-data yang disajikan benar-benar mampu menjawab permasalahan dalam penelitian ini. Data yang dihasilkan dari lapangan merupakan data yang mentah dan belum bisa disajikan karena, belum berstruktur dan ditata, dengan demikian belum bisa disajikan dalam bentuk valid dan objektif.

Berdasarkan pengertian tersebut, analisis data dilakukan dengan mengelompokkan data, menginterpretasi data, menyajikan data secara kualitatif, menganalisis domain yang terdapat dalam permasalahan atau variabel yang dikaji.

8. Teknik Penyajian Data

Langkah akhir dalam seluruh proses penelitian adalah penyusunan laporan (penyajian hasil penelitian) dan kemudian disusun dan dimuat dalam sebuah aplikasi multimedia berbentuk CD interaktif.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 (lima) bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan teknologi saat ini khususnya dalam bidang teknologi informasi, rumusan masalah, batasan masalah, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada dasarnya teori ini akan diuraikan secara teoritis tentang konsep dasar multimedia dan sistem informasi juga tentang konsep-konsep analisis perancangan sistem. Serta diuraikan tentang strategi alternatif pemasaran.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada dasarnya teori ini diuraikan analisis sistem perancangan antarmuka serta perancangan proses.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, akan menjelaskan tahap-tahap implementasi sistem yakni pemeliharaan perangkat keras dan perangkat lunak memproduksi sistem, pengetesan sistem, konversi sistem serta pemeliharaan sistem.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini penyusun memberikan kesimpulan dari skripsi yang amat sangat bermanfaat bagi pihak lain serta saran-saran untuk pengembangan.

