

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi *software* multimedia yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara, dan video, yang mudah dicerna oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara cepat, tepat dan menarik, sehingga para pengguna informasi dapat memilih informasi yang dibutuhkannya.

Kurang optimalnya media promosi dan informasi yang dimiliki SD Muhammadiyah Kutoarjo menjadi salah satu faktor kekurangan pada institusi pendidikan tersebut dalam memberikan informasi yang menggambarkan secara jelas tentang visi misi, sejarah, keunggulan dan fasilitas-fasilitas yang ada di SD Muhammadiyah Kutoarjo. Saat ini SD Muhammadiyah Kutoarjo mempunyai beberapa media promosi berupa brosur, iklan dikoran, iklan diradio, dan informasi manual yang disampaikan dari mulut ke mulut.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan SD Muhammadiyah Kutoarjo sebagai obyek penyusunan skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul skripsi dengan **"ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA PADA SD MUHAMMADIYAH KUTOARJO"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada diatas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana analisis dan perancangan dalam pembuatan suatu aplikasi multimedia interaktif sebagai media informasi dan promosi pada SD Muhammadiyah Kutoarjo sebagai salah satu strategi dalam memberikan informasi dan promosi kepada masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa multimedia memiliki cakupan yang sangat luas maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan supaya tidak jauh menyimpang dari permasalahan dan topik yang ada.

- a. CD Interaktif ini hanya akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan SD Muhammadiyah Kutoarjo itu sendiri yang meliputi tentang gambaran umum SD Muhammadiyah Kutoarjo, visi misi, prestasi, fasilitas, ekstrakurikuler, galeri kegiatan, kontak, denah lokasi serta himne/mars SD Muhammadiyah Kutoarjo.
- b. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia ini adalah Macromedia Flash 8 sebagai software utama, Adobe Photoshop CS4 yang di gunakan untuk mengolah gambar, Adobe Audition 3 sebagai software pengolah suara.
- c. Cara mempromosikan di lakukan dengan cara mempresentasikan menggunakan proyektor secara langsung di depan Orang tua atau Wali

Murid, Siswa Siswi Taman Kanak-Kanak dan Guru Taman Kanak-Kanak.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitiannya yaitu:

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program S1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Menerapkan serta mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat selama mengikuti pendidikan yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.
- c. Menghasilkan aplikasi multimedia untuk profil SD Muhammadiyah Kutoarjo.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitiannya yaitu:

- a. Mendapatkan gelar sarjana dari STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Lebih memahami tentang Multimedia, khususnya pembuatan *Company Profile*.
- c. SD Muhammadiyah Kutoarjo semakin di kenal oleh masyarakat luas, khususnya orang tua dan siswa-siswi taman kanak-kanak sehingga menimbulkan dampak yang baik yaitu bertambahnya pendaftar di tahun ajaran baru.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapat dan mencari fakta dalam pemecahan masalah yang ada meliputi :

1. Pengambilan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung penelitian skripsi ini. Dalam hal ini, data dikumpulkan dan diambil langsung di SD Muhammadiyah Kutoarjo. Dalam metode ini terdapat beberapa cara yaitu:

a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada SD Muhammadiyah Kutoarjo.

b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dilakukan secara lisan sehingga penulis mendapat penjelasan serta pengarahan secara langsung dengan pihak SD Muhammadiyah Kutoarjo.

c. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari arsip dan dokumen-dokumen yang ada pada SD Muhammadiyah Kutoarjo.

2. Analisis Data

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem, menggunakan metoda Analisis SWOT yaitu analisis yang menggunakan kerangka kerja Kekuatan (Strengths), Kelemahan (Weakness), Kesempatan (Opportunities) dan Ancaman (Threats).

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program Profil SD Muhammadiyah Kutoarjo.

4. Pembuatan Program

Hasil rancangan program diterjemahkan ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Dalam hal ini ActionScript digunakan sebagai bahasa pemrograman.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematika kedalam 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, software, hardware yang digunakan dan tinjauan pustaka.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang analisis sistem dan perancangan aplikasi multimedia, serta cara kerja aplikasi yang ada sekarang.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi sistem, pengujian sistem, serta pemeliharaan sistem sehingga siap untuk digunakan.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan bermanfaat bagi pihak lain untuk pengembangan oleh peneliti yang akan datang.

