BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Diantaranya adalah dunia pendidikan, industri, pariwisata, hiburan, militer dan sebagainya. Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat sebuah company profile dalam bentuk CD interaktif serta film - film animasi, seperti film kartun.

Teknologi informasi berbasis multimedia pada saat ini sangat diperlukan dalam bidang pendidikan, karena multimedia dapat digunakan sebagai sarana untuk menyajikan informasi terhadap calon - calon siswa, orang tua calon siswa, atau pun pihak - pihak yang berkepentingan dengan pihak sekolah. Bagi siswa - siswa baru yang akan melanjutkan pendidikan sekolah sangat membutuhkan informasi mengenai sekolah, hal ini sebagai pertimbangan bagi calon siswa yang akan memilih sekolah untuk melajutkan jenjang pendidikan. Informasi - informasi yang disajikan pihak sekolah dapat menjadi tolak ukur bagi

para calon siswa untuk masuk kesekolah yang diinginkan, serta para orang tua dapat memberikan dorongan dan motivasi agar anak - anaknya memilih sekolah yang mempunyai keunggulan dan kelebihan yang menjadikan sekolah tersebut menjadi sekolah andalan, unggulan maupun favorit.

Perkembangan multimedia yang begitu pesat, dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut dalam memenuhi kepentingan masing - masing, dimana pemakai teknologi dapat melihat gambar, teks, animasi, suara maupun video. SMA Muhammadiyah Wonosari merupakan sekolah dengan akreditasi "A" yang terus berusaha menjadi terdepan dalam mutu pendidikan dan juga teknologi. Namun media informasi yang digunakan masih bersifat cetakan, sehingga banyak menyita waktu dan biaya. SMA Muhammadiyah Wonosari, selama ini mengenalkan dan mempublikasikan sekolah kepada masyarakat umum, orang tua calon siswa dan calon siswa hanya mengutamakan penggunaan media cetak seperti spanduk, brosur dan pamlet. Dengan menggunakan media cetak tersebut masyarakat umum, orang tua calon siswa dan calon siswa tidak dapat melihat, mendengar dan membaca lebih detail mengenai sekolah serta banyak menyita waktu dan biaya yang tidak sedikit. Dengan menggunakan teknologi multimedia yang dirancang secara interaktif sebagai media informasi dan publikasi yang ditekankan untuk presentasi, diharapkan mengenai sasaran dan sangat mempengaruhi image masyarakat umum, orang tua calon siswa dan calon siswa.

1.2. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalahnya, yaitu " Bagaimana membuat aplikasi sebagai media informasi dan publikasi berbasis multimedia dengan memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk menampilkan informasi pada SMA Muhammadiyah Wonosari secara interaktif, jelas, dan lengkap ".

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya, yaitu :

1. Sebatas memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membuat suatu aplikasi multimedia interaktif pada SMA Muhammadiyah Wonosari.
2. Sebatas menyajikan informasi mengenai SMA Muhammadiyah Wonosari.
3. Adapun Software utama yaitu macromedia director MX 2004, dan sofware pendukung yaitu adobe photoshop CS3, swish max 2.0, cool Edit pro 2.0.

1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penyusunan laporan ini, yaitu :

1.4.1. Tujuan Penelitian

1) Untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan dan sebagai persyaratan kelulusan

jenjang strata satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2) Untuk membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dan publikasi pada SMA Muhammadyah Wonosari.

1.4.2. Manfaat Penelitian

1) Mendapatkan gelar sarjana komputer di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2) Dengan aplikasi multimedia ini dapat mempermudah SMA Muhammadyah Wonosari dalam menyampaikan informasi mengenai sekolah yang lebih lengkap dan jelas kepada calon siswa dan orangtua calon siswa.

1.5. Metode Penelitian

Adapun metode dalam penelitian sebagai berikut :

1.5.1. Pengumpulan data

Dalam pengumpulan data dilakukan langsung pada SMA Muhammadyah Wonosari dengan metode sebagai berikut :

1.5.1.1. Metode interview

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

1.5.1.2. Metode observasi

Metode pengumpulan data langsung pada objeknya.

1.5.1.3. Metode dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan dokumentasi terhadap kegiatan-kegiatan dari objek yang diteliti, seperti pengambilan gambar dan video.

1.5.1.4. Metode literatur

Metode pengumpulan data dengan mengambil data yang sudah ada, seperti brosur, foto-foto dan spanduk.

1.5.1.5. Metode studi pustaka

Metode penelitian dengan mencari konsep atau bahan yang di teliti dari buku atau referensi yang lain tentang pembuatan aplikasi ini dan membantu memecahkan permasalahan yang mungkin belum ditemukan.

1.5.2. Metode analisis

Metode analisis sistem yang digunakan adalah metode analisis pieces. Metode pieces merupakan metode untuk menganalisis permasalahan sistem yang sedang berjalan secara kinerja, informasi, ekonomi, kontrol, dan pelayanan.

1.5.3. Metode pengujian sistem

Metode penelitian ini digunakan dalam sistem yang dibuat. Dimana akan dilakukan pengujian secara *Black Box* sebelum sistem benar-benar diterapkan atau digunakan. Pengujian *Black*

Box memfokuskan pada keperluan fungsional dari perangkat lunak yang dikembangkan.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam mengetahui keseluruhan isi laporan ini maka di kemukakan sistematika penulisan laporan yang berisikan tiap-tiap bab.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Berisi konsep dasar multimedia, struktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia, sistem perangkat lunak multimedia yang digunakan, dan tinjauan umum SMA Muhammadyah Wonosari.

BAB III ANALISIS SISTEM

Berisi mengenai definisi analisis sistem, metode analisis piece, analisis kebutuhan sistem multimedia, analisis biaya dan manfaat, dan studi kelayakan, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, dan merancang grafik.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Berisi mengenai memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai referensi buku yang digunakan dalam penelitian.

LAMPIRAN

Lampiran yang berisi mengenai rincian biaya dan manfaat serta lingo.