

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SMA Negeri 2 Purworejo merupakan salah satu SMA Negeri yang ada di kabupaten Purworejo. Pada saat ini penyajian informasi dan promosi yang dilakukan SMA Negeri 2 Purworejo adalah melalui media spanduk dan brosur. Adapun informasi yang diberikan melalui media diatas belum sepenuhnya dapat dijelaskan. Untuk mengatasi masalah itu, penulis ingin memberikan solusi dalam mempermudah penyampaian informasi kepada pengguna (*audience*) yaitu dengan layanan informasi berbasis multimedia interaktif yang memang dibutuhkan oleh pihak SMA Negeri 2 Purworejo ini.

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.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan SMA Negeri 2 Purworejo sebagai obyek penyusunan skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul skripsi dengan

“ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA PADA SMA NEGERI 2 PURWOREJO”.

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 SMA Negeri 2 Purworejo sebagai salah satu strategi dalam memberikan informasi dan promosi kepada masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk menyederhanakan ruang lingkup permasalahan.

1. Untuk memfokuskan pembahasan ini, permasalahan dibatasi hanya mengenai informasi dari SMA Negeri 2 Purworejo untuk pelayanan informasi dan promosi melalui aplikasi multimedia.
2. Teknologi aplikasi multimedia mencakup bidang-bidang yang cukup luas, untuk itu didalam meningkatkan layanan kepada masyarakat dan pelayanan informasi kepada calon siswa baru oleh SMA Negeri 2 Purworejo, melalui aplikasi multimedia ini, penyusunan menyajikan informasi tentang gambaran umum, organisasi, program studi, fasilitas, kesiswaan, ekstrakurikuler, galeri kegiatan, denah lokasi serta himne/mars SMA Negeri 2 Purworejo dengan menggunakan *software-software* pendukung multimedia, antara lain Adobe Photoshop CS4 untuk mengolah

gambar, Adobe Audition 3 untuk mengolah suara dan Macromedia Flash 8 untuk mengolah animasi dan multimedia interaktif.

3. Cara mempromosikan di lakukan dengan cara mempresentasikan menggunakan proyektor secara langsung di depan siswa siswi SMP kelas tiga.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Menerapkan dan mengembangkan teori dan praktikum yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta ke dalam bentuk sistem dan aplikasi nyata untuk mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Sebagai syarat kelulusan program Sarjana di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dan promosi tentang SMA Negeri 2 Purworejo kepada masyarakat.
4. Sebagai media informasi dan promosi untuk menarik minat para siswa siswi SMP unggulan berprestasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain :

1. Lebih memahami tentang Multimedia, khususnya pembuatan CD Interaktif Profil Sekolah.
2. Mendapatkan gelar Sarjana dari STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Menghasilkan media informasi dan promosi yang menarik dan interaktif sehingga dapat membantu masyarakat dalam memahami materi.
4. Membantu SMA Negeri 2 Purworejo dalam mendapatkan siswa siswi berprestasi.

1.6 Metode Penelitian

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

1. Pengambilan Data
 - a) Metode Observasi

Penyusun melakukan pengamatan secara langsung di SMA Negeri 2 Purworejo.

- b) Metode Wawancara

Penyusun mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak SMA Negeri 2 Purworejo.

- c) Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari arsip dan dokumen-dokumen yang ada pada SMA Negeri 2 Purworejo.

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung penelitian skripsi ini. Dalam hal ini, data dikumpulkan dan diambil langsung di SMA Negeri 2 Purworejo.

2. Analisis Data

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem.

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program Profil Sekolah SMA Negeri 2 Purworejo ini.

4. Pembuatan Program

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

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas dan memudahkan penyusunan skripsi ini, maka dicantumkan Sistematika Penulisan, adapun sebagai berikut :

1. BAB I : Pendahuluan

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Dalam bab ini, berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II : Landasan Teori

Dalam bab ini berisi dasar teori yang digunakan penulis dalam pegajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar multimedia, desain sistem dan perangkat lunak yang digunakan.

3. BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini, berisi pejelasan tentang gambaran umum SMA Negeri 2 Purworejo, analisis sistem, dan perancangan sistem.

4. BAB IV : Pembahasan

Dalam bab ini, berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi.

5. BAB V : Penutup

Dalam bab ini, berisi kesimpulan yang diambil dari hasil analisis.