

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang sekarang ini, media penyajian informasi juga semakin beragam dan kompleks. Salah satu bentuk penyajian informasi yaitu dengan menggunakan aplikasi multimedia. Penyajian informasi dengan menggunakan aplikasi multimedia merupakan proses penyajian informasi dengan mengkombinasikan bentuk suara (audio) dan gambar (video). Aplikasi multimedia dapat dijadikan media informasi dan promosi dari sekolah kepada siswa, karena aplikasi multimedia dapat menghasilkan animasi-animasi yang menarik, atraktif, dan interaktif. Informasi yang menarik mudah diingat, dan mengena pada sasaran dan ini sangat mempengaruhi citra sekolah serta image siswa karena para siswa dapat dengan mudah memperoleh informasi yang mereka butuhkan.

SMA GAMA Yogyakarta mempunyai dua metode pembelajaran yaitu teori dan praktikum. Untuk mendukung metode praktikum, SMA GAMA memberikan fasilitas tempat laboratorium. Dengan program ini dapat memberikan pengenalan sejak dini kepada siswa tentang penelitian-penelitian, ilmu pengetahuan dan memberikan ruang berekspresi bagi siswa. Dalam penyajian informasi tentang SMA GAMA Yogyakarta dan program-programnya, masih menggunakan brosur, serta masih menggunakan audio. Dengan dua sarana tersebut dirasa masih belum cukup mendukung dalam menjalin kerjasama dengan SMA yang lain, karena sarana tersebut masih sederhana. Dengan penyebaran informasi yang demikian dirasa masih

memiliki banyak kekurangan antara lain jangkauan yang kurang luas, dan muatan informasi yang sangat terbatas.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul "*Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Informasi Pada SMA GAMA (TIGA MARET) Yogyakarta*". Aplikasi multimedia berupa CD interaktif yang berisi profil, program dan kegiatan-kegiatan dari SMA GAMA Yogyakarta ini diharapkan dapat membantu SMA GAMA Yogyakarta untuk meningkatkan promosi kepada siswa di Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Sistem penyampaian informasi yang dipakai saat ini masih mengalami kendala, diantaranya :

- Penyajian informasi dikemas belum begitu menarik
- Informasi yang disampaikan masih kurang lengkap.

Penulis merumuskan masalah yang dihadapi guna mempermudah dalam penyusunan adalah :

- Bagaimana membangun aplikasi multimedia yang dapat dimanfaatkan dalam pengenalan tentang SMA GAMA (TIGA MARET) Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Dengan tujuan agar permasalahan yang dibahas nanti tidak melebar hingga tidak mencapai tujuan pada pelaksanaan tugas akhir ini, maka penulis membatasi permasalahan yang ada yaitu dengan memfokuskan pembahasan pada pembuatan aplikasi multimedia interaktif SMA GAMA Yogyakarta, yang meliputi informasi dan galeri.

1 Profil

Yang berisi tentang dasar pemikiran, visi, misi, fungsi, mekanisme kerja SMA GAMA Yogyakarta.

2 Fasilitas

Yang berisi gambar-gambar fasilitas yang ada di SMA GAMA Yogyakarta.

3 Galeri

Berisi tentang foto-foto kegiatan yang dilakukan SMA GAMA Yogyakarta seperti basket, voli dan kegiatan lain.

Adapun software-software yang digunakan antara lain :

- a. Macromedia Director MX
- b. Macromedia Flash MX
- c. Adobe PhotoShop CS1
- d. Adobe Audition 2.0

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Untuk menunjang proses penguasaan ilmu yang diberikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer " AMIKOM " Yogyakarta dan mempraktekkan teori yang telah diterima oleh penulis, sehingga diharapkan akan dapat menerapkannya dalam dunia kerja.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- Untuk mengembangkan sistem informasi dengan berbasis multimedia pada SMA GAMA Yogyakarta sehingga diharapkan dapat memberikan atau meningkatkan informasi pada siswa.

Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya bagi jenjang D III STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama kegiatan perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Untuk menginformasikan kepada masyarakat luas tentang SMA GAMA Yogyakarta

E. Metode Pengumpulan Data

Langkah yang paling penting dalam penelitian adalah pengumpulan data, karena data yang terkumpul itulah yang nantinya dijadikan bahan analisis bagi

penulis. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini kami menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode interview

Pengumpulan data yang kami lakukan dengan cara mewawancarai langsung dengan pihak bersangkutan.

2. Metode observasi

Pengumpulan data yang kami lakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung terhadap obyek penelitian yaitu SMA GAMA Yogyakarta.

3. Metode kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menggunakan buku-buku atau literatur yang berhubungan dengan masalah-masalah yang sedang kami teliti.

4. Metode dokumentasi

Pengumpulan data dengan cara membuka dokumen yang relevan dan mendokumentasikan fasilitas-fasilitas yang ada di SMA GAMA Yogyakarta serta factor-faktor yang mendukung untuk penelitian

F. Sistematika Penulisan

Penyusunan proposal tugas akhir ini mengikuti sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang, latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan penulisan data.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini berisi tentang pengenalan sistem, dan perangkat apa saja yang digunakan dalam pembuatan program serta penjelasan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini berisi tentang gambaran umum sekolah, yang terdiri dari sejarah berdirinya sekolah, visi dan misi dari sekolah, dan apa saja yang ditawarkan dari instansi.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang rancangan sistem yang diusulkan, sistem perancangan, manual program atau user guides.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

G. Jadwal Kegiatan

Perancangan Tugas Akhir ini secara menyeluruh dilaksanakan secara bertahap. Adapun jadwal dari penelitian dan perancangan program serta laporan tugas akhir adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian

Kegiatan	Maret 2009				April 2009				Mei 2009			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1. Persiapan				■								
2. Survei						■						
3. Pengambilan Data							■					
4. Pembuatan Aplikasi dan Desain								■				
5. Uji Coba									■			
6. Maintenance												
7. Penyusunan Laporan								■				