

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan cepat membuat bermacam macam aktivitas dan kehidupan sehari – hari tidak lepas dari media informasi, informasi yang didapat bisa dari media cetak maupun media elektronik. Peranan teknologi informasi dalam bentuk multimedia juga tidak ketinggalan. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang interaktif dan informatif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, gambar video yang digunakan untuk keunggulan bersaing.

Teknologi informasi memberikan kemudahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pada masyarakat luas khususnya dalam dunia pendidikan. Peran teknologi informasi dalam bidang multimedia didunia pendidikan sangat besar pengaruhnya, karena dengan penyampaian informasi menggunakan multimedia dapat menarik pengguna untuk melihatnya dan mengetahui berbagai macam informasi.

Teknologi informasi multimedia pada saat ini sangat diperlukan dalam pengenalan dunia pendidikan, karena multimedia sebagai sarana untuk menyajikan informasi terhadap calon – calon siswa, orang tua siswa, ataupun pihak – pihak yang berkepentingan dengan pihak sekolah. Bagi siswa – siswa baru yang masuk kedalam sekolah baru sangat membutuhkan informasi,

sehingga para siswa dapat mengetahui semua fasilitas yang terdapat disekolah seperti laboratorium, perpustakaan, ruang kelas dan kantin serta berbagai macam ekstrakurikuler yang ditawarkan sekolah tersebut. Informasi yang didapat akan menjadi tolak ukur bagi para calon siswa untuk masuk kedalam sekolah 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.

SMA Negeri 1 Jogonalan merupakan sekolah favorit yang terus berusaha menjadi yang terdepan dalam mutu pendidikan dan juga teknologi. Namun media informasi yang digunakan masih bersifat konvensional, sehingga banyak menyita waktu dan biaya. Multimedia sebagai salah satu media penyampaian informasi serta bagian dari komputerisasi diharapkan dapat memberikan kebutuhan informasi yang interaktif. Untuk itu direncanakan untuk membuat desain perancangan profil interaktif sebagai media informasi pada SMA Negeri 1 Jogonalan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dirumuskan masalah, yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk menampilkan informasi pada SMA Negeri 1 Jogonalan secara jelas, lengkap dan informatif ?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam pemanfaatan teknologi media sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing – masing dalam bidang yang berbeda. Untuk lebih fokus dalam hal pembahasannya maka dapat dibatasi ruang lingkungannya menjadi lebih sempit, yaitu dengan bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia dalam bentuk CD interaktif khususnya dalam hal profil sekolah sebagai sarana informasi yang berbasis multimedia pada SMA Negeri 1 Jogonalan tentang sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, fasilitas sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, yang nantinya dapat berguna sebagai sarana untuk memperkenalkan dan menginformasikan SMA Negeri 1 Jogonalan kepada pihak – pihak yang berkepentingan. Adapun software pendukung yang digunakan yaitu Macromedia Director MX, Adobe Photoshop CS2, Sothink SWF Easy, dan Cool Edit Pro 2.0.

1.4. Tujuan Penelitian

1.4.1. Secara Internal

- 1) Sebagai suatu persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma 3 jurusan Menejemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- 2) Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

1.4.2. Secara eksternal

- 1) Memberikan gambaran, pengetahuan dan pemahaman bagi akademik maupun masyarakat luas mengenai teknologi informasi khususnya multimedia.
- 2) Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan penyajian informasi melalui multimedia dalam bentuk profile.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Secara Internal

- 1) Mengembangkan diri dalam hal pengembangan dari aplikasi multimedia dan menguasai trik – trik animasi yang disertai dengan penyajian tampilan gambar yang menarik serta suara yang bagus.
- 2) Untuk mensosialisasikan teknologi komputer khususnya aplikasi multimedia sebagai alternatif baru metode promosi atau informasi dalam penyampaian informasi.

1.5.2. Secara Eksternal

- 1) Dengan aplikasi multimedia dapat mempermudah sarana informasi yang lebih informatif khususnya pada SMA Negeri 1 Jogonalan.
- 2) Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia yang ditujukan kepada masyarakat dalam dunia pendidikan.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang lengkap dan akurat, maka ada beberapa metode pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian ini, antara lain:

1. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan yaitu mengumpulkan data yang dicari dengan membaca buku literature dan sumber informasi lain yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan penyusunan laporan.

2. Metode Wawancara

Pengumpulan bahan dengan cara mengajukan pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada kepala sekolah SMA Negeri 1 Jogonalan atau narasumber yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi sebagai acuan dalam pembuatan laporan penelitian.

3. Metode Observasi

Metode observasi yaitu pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan langsung di tempat penelitian.

4. Metode Dokumentasi

Penyusun mengambil data dari arsip – arsip atau dokumen – dokumen pada instansi atau lembaga yang terkait.

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, masing – masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana penelitian.

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, peranan multimedia, fungsi efektif multimedia, teknik penyajian multimedia, konsep dasar informasi, struktur sistem informasi multimedia, siklus hidup pengembangan multimedia, sistem perangkat lunak yang digunakan, spesifikasi perangkat keras dan system operasi.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas tentang gambaran SMA Negeri 1 Jogonalan, sejarah berdirinya, visi dan misi, fasilitas sekolah, struktur organisasi, tujuan sekolah, program peningkatan mutu akademik, program urusan kurikulum, prestasi yang dicapai sekolah, ekstrakurikuler, dan profil sekolah.

BAB IV. PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang identifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik,

memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

BAB V. PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan seluruh kegiatan dan beberapa saran baik kepada pihak sekolah maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam melakukan penelitian.

1.8. Rencana Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	KETERANGAN	April 2009				Mei 2009				Juni 2009				Juli 2009			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Proposal	■															
2	Penelitian Lapangan			■	■												
3	Pengambilan Data					■	■	■	■								
4	Perancangan Sistem									■	■	■	■				

