

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila di tampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi software yang di anggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video, yang mudah dimengerti oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara tepat dan menarik sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, banyak sekolah yang dalam memperkenalkan sekolahnya, salah satunya adalah SMA Bhinneka Tunggal Ika Jl. Kh. Moch Mansur No. 222a Jakarta Barat, yang dalam memperkenalkan sekolahnya menggunakan fasilitas multimedia.

SMA Bhinneka Tunggal Ika merupakan salah satu sekolah yang berada di Jl. Kh. Moch Mansur No. 222a Jakarta Barat, dengan berbagai promosi dan publikasi untuk memberikan informasi tentang SMA Bhinneka Tunggal Ika , namun pada SMA Bhinneka Tunggal Ika Profil belum tersedia media informasi dan promosi yang berbasis multimedia. Untuk itu maka penulis merencanakan membuat "PROFIL SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI

SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA SMA BHINNEKA TUNGGAL IKA”

1.2 Rumusan Masalah

Penerapan pemanfaatan teknologi ini ditujukan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan pembangunan media informasi perusahaan, khususnya dalam hal memberikan kontribusi terhadap SMA Bhinneka Tunggal Ika untuk menarik perhatian siswa/i baru untuk masuk sekolah SMA Bhinneka Tunggal Ika.

Penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang di harapkan maka berikut penulis merumuskan masalah yang akan di pecahkan, yaitu :

Bagaimana merancang aplikasi multimedia interaktif sebagai media promosi bagi “ SMA Bhinneka Tunggal Ika” agar penyampaian informasi lebih menarik?.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing-masing bidang yang berbeda. Dalam hal memfokuskan pembahasan masalah tersebut, agar dalam penyusunan skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penyusun membatasi pada bidang infomasi “SMA Bhinneka Tunggal Ika”

Informasi tentang batasannya adalah,

1. Lingkup Penelitian:

Penelitian di SMA Bhinneka Tunggal Ika.

2. Fitur atau informasi yang di sajikan:

- a. Profil sekolah SMA Bhinneka Tunggal Ika
- b. Visi dan misi.
- c. Daftar guru.
- d. Struktur Organisasi sekolah.
- e. Sarana sekolah.
- f. Denah sekolah.
- g. OSIS
- h. Ektrakurikuler

Dalam perancangan Media Interaktif ini, menggunakan beberapa software multimedia diantaranya

1. Adobe Flash CS3
2. Adobe Photoshop CS5

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tugas akhir adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata I jurusan Sistem Informasi di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

Membuat Profil Sekolah berbasis Multimedia untuk SMA Bhinneka Tunggal Ika Jakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer

2. Company Profile akan menjadi alat untuk penyampaian informasi pada SMA Bhinneka Tunggal Ika
3. Company Profile akan menjadi tool marketing yang sangat efektif karena memvisualisasikan kesan terbaik perusahaan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada SMA Bhinneka Tunggal Ika.

Data yang di dapat antaranya :

- a. Profil sekolah SMA Bhinneka Tunggal Ika
- b. Visi dan misi.
- c. Daftar guru.
- d. Struktur Organisasi sekolah.
- e. Sarana sekolah.
- f. Denah sekolah.
- g. OSIS
- h. Ektrakurikuler

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan pada SMA Bhinneka Tunggal Ika.

Wawancara dengan :

- a. Kepala sekolah
- b. Majelis guru
- c. Siswa/i
- d. Masyarakat sekitar.

3. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak perusahaan yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang di butuhkan.

4. Metode Literatur

Suatu metode pengumpulan data didapat dari informasi yang kami peroleh dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan dan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi - definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat dikasus yang sedang di teliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang di usulkan, analisis kelayakan sistem yang di usul kan. Perancangan sistem berisikan model-model penyelesaian masalah sistem lama dengan membuat rancangan untuk sistem baru yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Kecuali itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Daftar Pustaka