BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era Globalisasi ini perkembangan teknologi dari hari ke hari semakin pesat terutama teknologi informasi dan komunikasi menggunakan komputer, komputer merupakan alat bantu manusia untuk memudahkan manusia dalam melakukan tugas-tugasnya, sekarang ini manusia hampir tidak bisa lepas dari apa yang namanya komputer, hampir setiap instansi maupun personal bekerja menggunakan bantuan komputer.

Perkembangan dunia komputer beberapa tahun terakhir maju dengan pesat baik pada perangkat keras maupun pada perangkat lunak komputer.Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru, khususnya didalam penyajian suatu informasi, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Saat informasi disampaikan kadangkala masih bersifat manual, dalam arti kata penyediaan informasi yang disampaikan masih melibatkan manusia sebagai media penyampaian secara langsung.Jika ditinjau dari segi keefektifitasannya ada beberapa kelemahan dari informasi yang disampaikan secara manual diantaranya adalah pertama faktor manusia itu sendiri. Sebagai manusia tentu saja tidak lepas dari kebutuhan-kebutuhan alamiah sehingga akan meninggalkan tugasnya sebagai informan. Kedua kurang efisiennya manusia didalamnya penyampaian informasi yang ingin disampaikan.

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

Kurang optimalnya media informasi yang dimiliki SD Teruna Bangsa menjadi salah satu faktor kekurangan intitusi tersebut dalam memberikan informasi yang menggambarkan secara jelas tentang visi, misi, keunggulan-keunggulan, dan fasilitas-fasilitas yang ada di SD Teruna Bangsa.

Dengan demikian SD Teruna Bangsa perlu memiliki media informasi yang lebih mendukung, sehingga dapat meningkatkan citra serta publikasi SD Teruna Bangsa baik di tingkat lokal, nasional maupun global.

Informasi sistem di SD Teruna Bangsa masih menggunakan cara sederhana dan kurang menarik .Hal ini mengakibatkan minat konsumen kurang dan informasi untuk disampaikan kepada konsumen tidak bisa tersalurkan dengan baik, terutama hal-hal yang berkaitan dengan misi dan visi, keunggulan disekolah.

Penulis bermaksud untuk melakukan analisis, evaluasi dan desain profil Sekolah, berbasis multimedia sistem untuk membuatnya lebih menarik, lengkap dan interaktif yang akan membantu dalam penyampaian informasi sekolah.

1.2 Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu "Bagaimana merancang media informasi pada SD Teruna Bangsa dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menggambarkan secara jelas visi, misi, keunggulan, dan fasilitas serta berbagai kegiatan ekstrakulikuler yang ada pada sekolah sehingga menarik masyarakat untuk memilih sekolah tersebut".

1.3 Batasan Masalah.

Teknologi aplikasi multimedia memiliki cakupan yang sangat luas sesuai dengan penerapan dan fungsi pada masing –masing bidang. Maka dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup lebih spesifik yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan hanya meliputi SD Teruna Bangsa.
2. Informasi yang akan disampaikan dalam pembuatan profil Sekolah SD Teruna Bangsa ini meliputi:Tentang Kami (sekolah secara umum meliputi, visi misi, nilai-nilai sekolah, sejarah, akreditasi). Kegiatan (meliputi, kegiatan belajar sehari-hari, kegiatan per tiga minggu, Extrakurikuler, Program khusus). Prestasi. Fasilitas. Galeri (meliputidokumentasi foto,videokegiatan sekolah).Kontak (meliputi peta, alamat, nomor kontak).

3. Dalam pembuatan Aplikasi multimedia interaktif, penulis menggunakan *software* pendukung di antaranya Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Photoshop CS3 dan notepad++.

1.4 Tujuan Penelitian.

Tujuan penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) pada jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan di masyarakat.
3. Sebagai alternatif baru dalam metode penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif dalam publikasi informasi SD Teruna Bangsa yang mempunyai nilai lebih dibanding media informasi lainnya.
4. Meningkatkan mutu dan citra sekolah.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Penulis

   Menambah nilai tambah wawasan bagi penulis serta melatih mahasiswa untuk melakukan penelitian secara menyeluruh, mulai dai mengenal, merumuskan masalah, merumuskan tujuan penelitian, merancang cara pengumpulan & analisis data,

merancang sistem informasi , menulis laporan penelitian dan mempertanggung jawabkan hasil secara akademik

2. Manfaat Bagi Sekolah

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah dengan adanya rancangan Profil SD Teruna Bangsa Sebagai Sarana Informasi Berbasis Multimedia Interaktifyang baru dapat mengatasi masalah publikasi dari sistem manual menuju digital sehingga nantinya aplikasi ini menjadi sarana informasi yang lebih mendukung, menarik, lengkap dan ringkas yang dapat meningkatkan citra SD Teruna Bangsa baik ditingkat lokal, nasional maupun global.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu penulis mengembangakan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu :

a. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh obyek penelitian, dalam hal ini adalah SD Teruna Bangsa.

b. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung terhadap pihak – pihak yang terkait di SD Teruna Bangsa untuk mendapatkan informasi yang tepat dan akurat.

c. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau tersedia di perpustakaan yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan penelitian Skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sistematika penulisan terdiri dari 5 (lima) bab yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang penulisan ini, mengolah, menyebarkan dan menguraikan data yang telah diperoleh sehingga penulisan ini dapat disajikan dengan baik dan benar.

Bab I Pendahuluan

Bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang konsep dasar teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sistem multimedia, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung

berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian,

Menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang di teliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab ini akan diuraikan tentang kegiatananalisis, desain, dan implementasi yang terdiri dari menguji, menggunakan dan memelihara sistem multimedia.

Bab V Penutup

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik dan bermanfaat.