

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi yang semakin pesat membuat aktifitas seseorang dalam kehidupan sehari-hari tidak lepas dari informasi. Dengan demikian maka kebutuhan informasi akan semakin banyak, sehingga dalam penyampaian dan penyebaran informasi dengan teknologi semakin banyak diminati. Peranan teknologi informasi di era globalisasi ini khususnya teknologi komputerisasi dapat menghasilkan informasi yang tepat dan lebih nyata bila dibandingkan dengan informasi yang dihasilkan dengan cara manual. Hal itulah yang mendasari semakin banyaknya sistem komputerisasi sekarang ini.

Begitu juga dengan SMP Muhammadiyah 1 Sawangan Magelang sebagai salah satu SMP swasta di Magelang setidaknya bisa memanfaatkan teknologi informasi komputerisasi untuk membantu proses pelayanan pada masyarakat dimana pelayanan merupakan hal yang paling penting bagi suatu sekolah swasta seperti SMP Muhammadiyah 1 Sawangan Magelang ini. Sehingga sebuah profil sekolah diperlukan untuk memperkenalkan sekolah tersebut kepada masyarakat agar informasi yang akurat dan relevan dapat tersampaikan, karena selama ini sebuah profil sekolah kurang dipakai untuk menyampaikan sumber daya yang penting yaitu informasi.

Dengan hubungannya sebagai sarana informasi, sebuah profil sekolah berbasis multimedia merupakan cara yang efektif dalam memperkenalkan sekolah dan semua bagian di dalamnya termasuk informasi-informasi tentang sekolah, sehingga diharapkan dapat mendukung dalam persaingan yang kompetitif.

Permasalahan ini menjadi objek penelitian bagi penulis dengan judul "Pembuatan Company Profile SMP Muhammadiyah 1 Sawangan Magelang Berbasis Multimedia sebagai Sarana Informasi". Dengan adanya sistem informasi yang sudah dikembangkan dengan tetap memperhatikan aspek fasilitas berbasis multimedia diharapkan dapat efektif serta bermanfaat bagi sekolah, sehingga sekolah bisa lebih dikenal oleh masyarakat luas dan menjadi sekolah unggulan dan sekolah favorit dengan banyak calon siswa yang berminat melanjutkan study di SMP Muhammadiyah 1 Sawangan Magelang ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dirumuskan masalah yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia dalam pembuatan profil SMP Muhammadiyah 1 Sawangan Magelang secara jelas, akurat dan relevan dalam penyampaian informasinya?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang

lebih sempit sesuai fungsi dan penerapannya, maka permasalahan dibatasi pada beberapa tahap yaitu :

1. *Company Profile* akan dibuat dengan aplikasi multimedia yang akan digunakan sebagai media informasi dan promosi kepada masyarakat luas.
2. Bentuk dari *Company Profile* ini adalah multimedia interaktif yang di dalamnya berisi informasi tentang profil dan fasilitas yang disediakan SMP Muhammadiyah 1 Sawangan Magelang.
3. Software yang digunakan untuk perancangan *Company Profile* ini adalah Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Audition 3.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang penulis ajukan adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi multimedia untuk profil SMP Muhammadiyah 1 Sawangan Magelang yang dapat digunakan sebagai sarana informasi dan promosi kepada masyarakat luas.
2. Sebagai bahan untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan SMP Muhammadiyah 1 Sawangan Magelang.
3. Dengan adanya aplikasi multimedia akan memberikan kemudahan dan efisiensi kepada pihak sekolah untuk menginformasikan SMP Muhammadiyah 1 Sawangan Magelang kepada masyarakat luas.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis ajukan adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan diri dalam hal pengembangan aplikasi multimedia.
2. Mensosialisasikan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia sebagai media promosi alternative dalam penyajian informasi kepada dunia pendidikan dan masyarakat luas.
3. Aplikasi multimedia dapat menyediakan sarana informasi yang lebih interaktif dan informatif khususnya bagi SMP Muhammadiyah 1 Sawangan Magelang.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan laporan skripsi ini perlu adanya pengumpulan data-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 menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu :

1. Metode *Observasi* (Pengamatan)

Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti tanpa menggunakan alat bantu standar.

2. Metode *Interview* (Wawancara)

Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak yang berkepentingan yang merupakan nara sumber untuk menjadi informasi.

3. Metode Kepustakaan

Metode ini sebagai dasar penyusunan skripsi dengan menggunakan buku perpustakaan.

4. Metode Kearsipan

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dari arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

1.7 Sitematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi dapat terkonsep sesuai urutan dan uraian secara sistematis, maka penyusunan skripsi ini akan disusun secara sistematis sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dibahas tentang konsep dasar multimedia, stuktur sistem informasi multimedia, langkah-langkah pengembangan multimedia dan pengenalan software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan berbagai informasi tentang SMP Muhammadiyah 1 Sawangan Magelang, sejarah sekolah, visi dan misi, fasilitas,

organisasi sekolah dan sebagainya. Selain itu juga membahas analisis sistem, identifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi dan merancang grafik,

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan membahas implementasi sistem, memproduksi sistem, melakukan pengujian sistem, penggunaan sistem dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan atas permasalahan terkait, selain itu penulis memberikan saran yang diharapkan dapat membantu seseorang yang akan mempelajari multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

