

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Banyak cara telah dilakukan untuk menyebarkan informasi sekolah, seperti menggunakan penyebaran brosur dan pemasangan spanduk di jalan, seperti yang selama ini dilakukan oleh sekolah SMP N 1 Sewon. Namun *efektivitas* penyebaran informasi masih dirasakan kurang karena terkesan konvensional (cara lama) sehingga citra yang terbangun tentang sekolah adalah “Sekolah Tertinggal”.

Seiring dengan pengetahuan yang dimiliki tentang pembuatan aplikasi berbasis multimedia, maka dirasa perlu untuk menerapkan pengetahuan dan ketrampilan tersebut agar menjadi sesuatu yang bermanfaat untuk sekolah dan berharap melalui media informasi berbasis multimedia ini citra sekolah akan menjadi lebih baik di masyarakat, serta informasi yang ingin disampaikan menjadi terserap lebih baik bagi calon siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka disusun tugas akhir yang berjudul “Profil Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Informasi Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sewon Bantul”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana memanfaatkan teknologi multimedia sebagai media promosi pada SMP N I Sewon Bantul?
2. Bagaimana memanfaatkan kemampuan Macromedia Flash 8 yang di dukung dengan software lain untuk membangun profile berbasis multimedia?

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam Penelitian Ini Penulis menyederhanakan masalah, menghindari keracunan, dan pembahasan yang terlalu luas serta memfokuskan pada perancangan sarana promosi berbasis multimedia maka dibuat sebagai batasan sebagai berikut :

1. Data yang disajikan adalah data mengenai SMP N I Sewon Bantul yang ada saat ini serta informasi lainnya seperti fasilitas sekolah, ekstrakurikuler koputer, basket, sepak bola, dan bulutangkis.
2. Penelitian dilakukan di SMP N I Sewon Bantul.
3. Profile ini dibuat dengan menggunakan software Macromedia Flash 8 sebagai software inti, didukung oleh software-software yang lainnya seperti Adobe Photoshop dan Adobe Audition

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian dan penyusunan tugas akhir ini :

1. Membangun profile interaktif berbasis multimedia pada SMP ISEWON
2. Mengaplikasikan teori-teori yang jelas, diproses selama dibangku perkuliahan, khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah untuk jurusan Manajemen Informatika.
3. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Ahli Madya dalam bidang informatika dan Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang sekiranya akan diperoleh oleh SMP N I Sewon Bantul dengan adanya profile berbasis multimedia ini antara lain :

1. Membantu pihak sekolah dalam penyampaian informasi dengan efektif dan efisien.
2. Memberikan income yang lebih baik dalam menyajikan informasi.

## 1.6. Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik yang dipakai penulis dalam mengumpulkan data sebagai berikut:

1. Studi lapangan, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara

:

- a. Interview atau wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara penulis mengajukan pertanyaan secara langsung kepada narasumber dalam hal ini kepala sekolah, dan para karyawan

- b. Metode Observasi

Penulis melakukan tinjauan dan pengamatan secara langsung terhadap lingkungan sekitar dekolah terutama pada fasilitas, metode pengajaran para guru dan beberapa prestasi yang telah di dapat SMP N I Sewon Bantul.

2. Studi Pustaka, yaitu teknik pengumpulan data secara teoritis dengan bantuan bermacam-macam buku yang berhubungan dengan menunjang masalah yang dibahas.

## 1.7. Sistematika penulisan

Penyajian laporan ini dibagi menjadi lima bab dengan tujuan agar laporan ini lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami diantaranya:

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis menerangkan latar belakang diadakan penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai konsep informasi, definisi informasi, sistem operasi, dan perangkat lunak untuk merancang aplikasi multimedia dan hal-hal lain yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan tugas akhir ini.

## BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini akan diuraikan mengenai data pengumpulan objek yang ada di sekolah.

## BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan serta memaparkan hasil penelitian dan perancangan dan langkah-langkah pembuatan aplikasi multimedia.

## BAB V PENUTUP

Bab ini mengisi kesimpulan dari tugas akhir yang penulis susun.

## Daftar Pustaka

Referensi yang digunakan dalam menyusun tugas akhir.

## H. Jadwal Kegiatan

Pembuatan tugas akhir yang berjudul “Profile Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Informasi SMP N I Sewon Bantul” penulis membutuhkan waktu kurang lebih tiga bulan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

| TAHAP                 | MEI I |    |     |    | JUNI II |    |     |    | JULI III |    |     |    |
|-----------------------|-------|----|-----|----|---------|----|-----|----|----------|----|-----|----|
|                       | I     | II | III | IV | I       | II | III | IV | I        | II | III | IV |
| Survei Obyek          | •     |    |     |    |         |    |     |    |          |    |     |    |
| Persiapan Observasi   | •     | •  |     |    |         |    |     |    |          |    |     |    |
| Pelaksanaan Observasi |       |    | •   | •  |         |    |     |    |          |    |     |    |
| Desain Multimedia     |       |    |     |    | ○       | ○  |     |    |          |    |     |    |
| Pembuatan Aplikasi    |       |    |     |    |         |    | ○   | ○  | ○        | ○  | ○   | ○  |
| Penyusunan Laporan    |       |    |     |    |         |    | ○   | ○  | ○        | ○  | ○   | ○  |