

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi ini perkembangan teknologi informasi tumbuh dengan pesat mulai dari perangkat lunak komputer sampai dengan alat komunikasi lainnya. Perkembangan ini mengakibatkan teknologi informasi semakin banyak digunakan dalam segala aspek kehidupan.

SMA N 1 SEDAYU adalah lembaga pendidikan yang mempunyai fungsi sebagai alat dan sarana untuk mewujudkan salah satu tujuan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, berusaha memberikan pelayanan yang sebaik-baiknya kepada masyarakat luas sebagai jasa pengguna jasa informasi dunia pendidikan umumnya dan calon siswa yang ingin belajar di SMA N 1 SEDAYU khususnya.

Menghadapi persaingan global dewasa ini dan untuk memenuhi kebutuhan sumber daya pendidikan SMA N 1 SEDAYU di tuntut untuk dapat memberikan informasi yang baik dan berkualitas mendorong minat masyarakat dalam memilih lembaga pendidikan bagi putra-putri mereka. Dari data laporan penerimaan peserta didik baru tahun ajaran 2010/2011 SMA N 1 SEDAYU siswa calon yang mendaftar sebanyak 350 siswa dari siswa laki-laki sebanyak 158 dan dari siswa perempuan sebanyak 192. Dari keseluruhan pendaftaran siswa yang diterima sebanyak 291 dengan nilai tertinggi 34,70 dan nilai terendah 25,90. Selama ini

dalam memberikan informasi yang meliputi sarana, prasarana hanya melalui brosur dan selebaran. Untuk mendukung publikasi yang baik kepada masyarakat umum perlu adanya sarana informasi yang baik. Perkembangan teknologi sekarang memungkinkan sarana publikasi yang lebih baik lagi.

Perkembangan multimedia yang pesat dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang. Memanfaatkan hal tersebut dalam memenuhi kepentingan masing-masing dimana pemakai tidak hanya dapat menyaksikan *image* diam tetapi juga dapat melihat animasi video sekaligus bisa mendengar stereo. Maka aplikasi multimedia diharapkan menjadi sebuah jawaban.

Untuk mendukung berhasilnya program tersebut, perlu adanya sebuah publikasi kepada masyarakat dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai kinerja dan keberhasilan dalam bidang kerjanya, yang dikemas dalam bentuk paket multimedia interaktif sehingga bisa menarik minat para masyarakat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, penulis merumuskan beberapa permasalahan yang berhubungan dengan perancangan aplikasi multimedia interaktif adalah :

- Bagaimana menampilkan sebuah media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif yang lebih efisien dan alat bantu promosi agar tercapainya visi dan misi dari "SMA N 1 SEDAYU"

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas sekali, sesuai dengan fungsi dan penerapan pada bidang yang berbeda. Dalam hal ini penyusun membatasi masalah hanya pada “Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Promosi Pada SMA N 1 SEDAYU” yang berisi CD interaktif:

Tentang; halaman ini berisi Sejarah, Visi dan Misi, Struktur Organisasi, Daftar Guru dan Karyawan, Fasilitas, Informasi lain dan Kontak.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Untuk menerapkan dan mempraktekkan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh dalam perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi multimedia khususnya bagi penyusun sendiri.
2. Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat.
3. Memperkenalkan SMA N 1 SEDAYU yang berbasis multimedia agar dapat dikenal oleh masyarakat luas
4. Sebagai prasyarat untuk memenuhi kelulusan jenjang Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta

1.5. Metode Pengumpulan Data

Terciptanya suatu pembahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan dalam mempelajari bidang multimedia, sumber-sumber

pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya telah diambil dengan berbagai cara atau metode, diantaranya :

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan di SMA 1 N SEDAYU.

2. Metode Wawancara

Mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak terkait di SMA 1 N SEDAYU.

3. Metode Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi.

1.6. Sistematika Penyusunan

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini penyusun menggunakan sistematika penyusunan sebagai berikut :

BAB 1: Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari Tugas Akhir yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penyusunan yang digunakan.

BAB II: Landasan Teori

Pada bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan, serta tool-tool pendukung dalam merancang aplikasi.

BAB III: Gambaran Umum

Pada bab ini berisi tentang Gambaran Umum dari SMA 1 N SEDAYU.

BAB IV: Pembahasan

Bab ini membahas proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB V: Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan Tugas Akhir yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penyusun pada pembuatan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber pustaka yang diambil baik dari Buku, Majalah, Narasumber maupun dari data di Internet.