

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini turut membantu manusia dalam memasuki abad milenium dengan berbagai macam bidang teknologi. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dengan tepat guna disertai dengan kebutuhannya. Kemajuan teknologi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan berkembang dengan sangat pesatnya, sehingga memberikan dampak yang sangat besar pula bagi pembangunan berbagai fasilitas serta kemudahan-kemudahan yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan dan memberikan solusi pada berbagai dinamika sosial yang berkembang di masyarakat.

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 ini informasi yang 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 didalam 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 melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara, atau video, yang mudah dicerna oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat memberikan informasi secara cepat, tepat dan menarik, sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkannya.

Kurang optimalnya media promosi dan informasi yang dimiliki SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah menjadi salah satu faktor kekurangan pada Institusi pendidikan tersebut dalam memberikan informasi yang menggambarkan secara jelas tentang visi misi, keunggulan-keunggulan, dan fasilitas-fasilitas yang ada di SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah. Saat ini SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah mempunyai beberapa media promosi berupa brosur, spanduk, dan Informasi manual yang disampaikan dari mulut kemulut.

Dari kedua media presentasi tersebut memiliki kekurangan masing-masing diantaranya kurang ringkas, menarik, dan lengkap dalam penyampaian

informasi kepada masyarakat. Dengan demikian SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah perlu memiliki media presentasi yang lebih mendukung, menarik, lengkap dan ringkas, sehingga dapat meningkatkan citra serta publikasi SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah baik di tingkat lokal, nasional maupun global.

Dari uraian diatas maka guna mendukung penyusunan laporan skripsi sebagai tujuan utama, serta memberikan gambaran bahwa penyediaan sebuah informasi harus benar-benar di perhatikan, karna kemudahan dalam mendapatkan informasi dapat member citra yang baik pada sebuah lembaga. Maka judul dari skripsi ini adalah **"ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFILE SDN-SMP SATU ATAP KOLO ATAS SULAWESI TENGAH SEBAGAI SARANA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF"**.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk tercapainya visi dan misi SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah, maka pengimplementasian teknologi informasi sangat diperlukan guna mendukung kinerja SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah. Sistem Informasi yang akan dirancang merupakan sebuah sistem baru dan pertama yang nantinya akan di informasikan oleh lembaga yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah dalam bidang informasi. Penyajian informasi yang bersangkutan dengan sekolah (visi dan misi, struktur organisasi, kegiatan) sehingga dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan yang di harapkan.

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul skripsi yang penulis buat, dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu “bagaimana merancang media informasi pada SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menggambarkan secara jelas visi, misi, keunggulan, dan fasilitas serta berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang ada pada sekolah sehingga menarik siswa 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 yang lebih spesifik yaitu:

1. Ruang lingkup penelitian meliputi ruang lingkup SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah.
2. Fitur yang disediakan di dalam sistem aplikasi ini berisi About SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah (meliputi sejarah, visi dan misi, dan tujuan sekolah), profil sekolah (meliputi profil sekolah secara umum, profil guru dan staf tata usaha, Profil siswa, dan profil lulusan sekolah), Kesiswaan (meliputi program beasiswa, dan prestasi), Akademik (meliputi Sarana dan prasarana, kegiatan ekstrakurikuler, struktur organisasi sekolah, dan program jurusan), gallery dokumentasi kegiatan sekolah, dan contact us (meliputi informasi pendaftaran siswa baru dan denah lokasi

sekolah serta informasi programmer pembuat aplikasi) serta sebuah tombol back untuk kembali ke menu utama.

3. Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif penulis menggunakan *software* pendukung di antaranya Adobe Audition CS5.5, Adobe Photoshop CS5, Adobe Flash Professional CS5.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan di masyarakat.
3. Mendukung visi dan misi SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah.
4. Sebagai *alternative* baru dalam metode penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif dalam publikasi informasi SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah yang mempunyai nilai lebih di banding media informasi lainnya.
5. Meningkatkan mutu dan citra sekolah.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian ini adalah dengan adanya rancangan sistem informasi berbasis multimedia interaktif yang baru akan dapat mengatasi masalah publikasi dari sistem manual menuju sistem digital sehingga nantinya aplikasi ini akan menjadi media presentasi yang lebih mendukung, menarik, lengkap dan ringkas, yang dapat meningkatkan citra SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah baik di tingkat lokal, nasional maupun global.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode-metode yang dilakukan dalam pengumpulan data sebagai sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung didalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut:

1. Metode Observasi/*Observation Methode*

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data dan informasi kegiatan atau aktivitas yang di lakukan di SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah.

2. Metode Wawancara/*Interview Methode*

Yaitu proses pengumpulan data yang di dapat dari wawancara atau tanya jawab secara langsung dari pihak-pihak atau orang yang di percaya untuk menjadi sumber informasi dalam memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian di SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah.

3. Metode Kepustakaan/*Library Methode*

Yaitu metode penelitian yang mengacu pada buku-buku atau berdasarkan dokumen-dokumen, arsip dan buku panduan yang berhubungan dengan SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Penelitian skripsi ini di susun secara sistematis kedalam lima bab, dimana pada masing-masing bab akan membahas masalah-masalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari multimedia, sejarah multimedia, konsep dasar animasi, siklus pengembangan sistem multimedia, struktur sistem informasi multimedia dan pengenalan *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan diuraikan sejarah singkat dan berbagai informasi yang berkaitan dengan SDN-SMP Satu Atap Kolo Atas Sulawesi Tengah.

Pada bab ini juga diuraikan analisis system yang akan dibuat, identifikasi masalah serta analisis pengembangan sistem multimedia dan rancangan sistemnya dimulai dari merancang konsep.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang rencana penerapan implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, hingga pemeliharaan sistem.

Bab V Penutup

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

Daftar Pustaka

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang di gunakan penyusun untuk menulis laporan baik berupa buku-buku, buku panduan, majalah dan internet.

