

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sangat berarti bagi kehidupan manusia. Dengan tersedianya berbagai bentuk informasi, kini masyarakat memiliki pilihan yang lebih banyak untuk mendapatkan informasi. Era globalisasi dan komunikasi saat ini ditandai dengan banyaknya masyarakat yang memanfaatkan teknologi informasi berbasis komputer untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kemudahan-kemudahan komunikasi dan informasi merupakan sumbangan yang tak ternilai dari kemajuan teknologi komputer yang begitu pesat dan dukungan teknologi tersebut dapat digunakan sebagai media informasi yang cukup efektif.

Sehubungan dengan perkembangan teknologi yang semua hal sudah terkomputerisasi itu, maka teknologi komputer sangat tepat digunakan sebagai sarana penyampaian informasi yang memungkinkan dibuat suatu sistem multimedia, dengan menggunakan software multimedia yang bersifat interaktif sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem multimedia. Teknologi komputer juga memungkinkan dibangunnya sebuah media penyampaian informasi dalam pengenalan Sekolah Dasar Islam Al Azhar 31 Yogyakarta.

Dalam penyampaian informasi pengenalan sekolah, Sekolah Dasar Islam Al Azhar 31 Yogyakarta saat ini masih menggunakan lembaran brosur dan katalog dalam bentuk buku. Hal ini menyebabkan penyampaian informasi kurang menarik. Penulis mencoba memberikan bantuan dalam memperkaya dan

melengkapi penyampaian informasi yang berbasis multimedia interaktif sebagai media informasi yang lebih menarik.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam menyusun Tugas Akhir dengan judul **"APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI WAHANA SAFARI PENGENALAN SEKOLAH DASAR ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA"**.

1.2 Rumusan Masalah

Pemasalahan yang dapat diambil dari identifikasi masalah diatas adalah Bagaimana aplikasi multimedia dapat menjadi media pengenalan Sekolah Dasar Islam Al Azhar 31 Yogyakarta yang dikemas sedemikian rupa sehingga dapat menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

1.3 Batasan Masalah

Agar hasil pembuatan aplikasi ini lebih mengena maka dari rumusan masalah tersebut dibatasi pada pembuatan aplikasi multimedia yang merupakan media penyampaian informasi yang dapat diperbaharui secara berkala mengenai perkembangan Sekolah Dasar Islam Al Azhar 31 Yogyakarta yang meliputi prestasi yang pernah diraih dan informasi mengenai syarat-syarat pendaftaran. Order informasi tersebut yang dibuat nantinya akan disajikan disetiap pelepasan atau kelulusan siswa, penerimaan siswa baru, workshop sekolah dan safari ke TK - TK.

Pembuatan aplikasi multimedia ini penulis menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu : Adobe Photoshop CS3, Macromedia Director MX 2004, Microsoft Access 2003 dan Microsoft Visual Basic 6.0.

1.4 Maksud dan Tujuan

1.4.1 Maksud

Maksud dari pembuatan aplikasi multimedia ini adalah menciptakan sebuah sistem informasi sekolah atau profil sekolah dengan menggunakan media komputer yang berbasis multimedia. Karena sistem informasi berbasis multimedia yaitu dengan menggabungkan unsur teks, gambar, suara, animasi dan video yang dikemas secara interaktif, maka aplikasi ini memiliki keunggulan dapat menarik indra dan minat.

1.4.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Melengkapi data yang diperlukan dalam pembuatan Tugas Akhir untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang D3 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mempublikasikan kepada masyarakat dan instansi terkait mengenai Visi dan Misi sekolah serta perkembangan sekolah dan prestasi-prestasi yang telah diraih.
3. Memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan

namun juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera dan memiliki nilai seni dalam penyajiannya.

4. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti perkuliahan kedalam aplikasi nyata secara praktik guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu ke dunia nyata.
5. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia.

1.5 Data yang Dibutuhkan

1.5.1 Data Umum

Yaitu data tentang gambaran umum sekolah yang meliputi:

1. Sejarah berdirinya sekolah
2. Lokasi
3. Visi dan Misi
4. Prestasi yang telah diraih
5. Informasi pendaftaran

1.5.2 Data Khusus

Yaitu data yang dibutuhkan sesuai dengan topik pembahasan, yaitu:

1. Artikel tentang sekolah
2. Data berupa gambar (foto) dan audio visual.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini antara lain :

1.6.1 Metode Observasi

Suatu metode yang digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam menelaah dan menganalisa kenyataan yang ada pada objek.

1.6.2 Metode Wawancara

Suatu metode yang dilakukan dengan cara wawancara secara langsung kepada pihak-pihak terkait yaitu pihak yang mengetahui banyak terhadap masalah yang diteliti untuk mendapatkan data yang lengkap.

1.6.3 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber buku acuan dan media elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

1.6.4 Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara menyalin catatan dan mengambil gambar (foto) secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar hasil penelitian dapat mudah dibaca dan bermanfaat, Tugas Akhir ini akan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, data-data yang dibutuhkan, metode penelitian yang digunakan, sistematika penulisan dan tabel rencana kegiatan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini akan diuraikan landasan teori dan perangkat lunak (*software*) yang mendukung multimedia.

BAB III : Tinjauan Umum

Bab ini akan membahas sejarah berdirinya Sekolah Dasar Islam Al Azhar 31 Yogyakarta, lokasi, visi dan misi serta prestasi-prestasi yang telah diraih.

BAB IV : Pembahasan

Bab ini akan dibahas tentang pengaplikasian multimedia interaktif untuk membantu memberikan atau mengenalkan Sekolah Dasar Islam Al Azhar 31 Yogyakarta kepada masyarakat.

BAB V : Penutup

Bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran atas sistem yang sekarang.

LAMPIRAN

1.8 Jadwal Kegiatan

Pembuatan laporan ini diperkirakan akan membutuhkan waktu selama empat bulan. Uraian dari rencana kegiatan bisa dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Susunan jadwal kegiatan

Kegiatan	Bulan															
	Januari				Februari				Maret				April			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan data																
Analisis data																
Pembuatan aplikasi																
Uji coba, analisis kelayakan																
Pembuatan laporan																

