

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang sangat cepat seperti yang terjadi pada saat ini. Hal tersebut ditandai dengan semakin canggihnya alat bantu manusia dalam memecahkan masalah – masalah yang dihadapi. Salah satunya adalah semakin canggihnya teknologi komputer yang semakin hari semakin maju. Salah satu manfaat semakin canggihnya teknologi komputer adalah pengolahan data menjadi informasi menjadi sangat cepat, tepat waktu, dan lebih akurat. Dimana informasi tersebut memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu manusia dalam mengambil keputusan untuk menentukan langkah selanjutnya dalam mengembangkan usaha dan organisasinya.

Didalam kehidupan masyarakat Indonesia, penyampaian informasi sebagai media promosi memegang peranan penting dalam pengembangan usaha atau organisasinya, sehingga apabila penyampaian informasi sebagai media informasi tersebut didukung dengan teknologi multimedia yang lebih canggih dan dikemas dengan tampilan yang menarik diharapkan informasi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik dan akurat kepada yang menerimanya. Dengan adanya sistem penyampaian informasi sebagai media promosi berbasis multimedia diharapkan dapat menyajikan bentuk informasi yang lengkap, akurat dan menarik, maka sangatlah tepat apabila memanfaatkan komputer dalam proses pembuatannya. Karena komputer

memiliki perangkat lunak yang canggih dalam mendukung pembuatan multimedia.

Penyampaian informasi sebagai media promosi memegang peranan penting bagi kemajuan perusahaan dalam memberikan segala informasi yang berkaitan dengan keberadaan dan segala kegiatan yang terjadi didalam perusahaan. Oleh karena itu, sistem company profile berbasis multimedia sangat dibutuhkan guna mendukung tercapainya tujuan perusahaan.

Berdasarkan dengan hasil pengamatan yang penulis lakukan, sistem penyampaian informasi pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Salatiga masih menggunakan cara manual. Sistem penyampaian informasi sebagai media promosi yang ada saat ini masih sederhana dan kurang menarik dengan menggunakan selebaran atau brosur. Hal tersebut mengakibatkan konsumen kurang tertarik dan informasi yang ingin disampaikan kepada konsumen tidak tersalurkan dengan baik, terutama hal – hal yang berkaitan dengan penyampaian visi misi sekolah. Dengan adanya permasalahan tersebut, tentunya dapat memperlambat pencapaian visi dan misi sekolah menjadi Sekolah Berbasis Internasional (SBI) pada tahun 2018. Oleh karena itu dalam penelitian ini, penulis bermaksud melakukan analisis, evaluasi serta merancang sebuah sistem company profile berbasis multimedia yang membantu dalam penyampaian informasi perusahaan (sekolah) sekaligus mengatasi permasalahan yang ada dengan judul **“ ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SEKOLAH SMP NEGERI 1 SALATIGA BERBASIS MULTIMEDIA“**.

1.2 Rumusan Masalah

Pengunaan komputer dalam penyampaian informasi sebagai media promosi berbasis multimedia pada dasarnya bertujuan untuk membantu memudahkan penyelesaian tugas – tugas manusia dalam menyampaikan informasi. Informasi yang ada pada perusahaan (sekolah) berupa informasi yang sangat penting dan berisikan visi misi tujuan perusahaan (sekolah). Dengan asumsi tersebut, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana menganalisis merancang sistem penyampaian informasi profil sekolah berbasis multimedia sehingga diperoleh informasi yang berkualitas dengan penyajian yang baik dan menarik sehingga dapat mempermudah promosi sekolah tersebut?”

1.3 Batasan Masalah

Multimedia memiliki cakupan yang sangat luas sesuai dengan penerapan dan fungsi pada masing-masing bidang. Dalam hal ini penyusun laporan skripsi membatasi pada bidang penyampaian informasi sebagai media promosi SMP NEGERI 1 Salatiga supaya tidak jauh menyimpang dari permasalahan dan topik yang ada. Informasi yang akan di sajikan meliputi sejarah, visi dan misi, fasilitas, struktur organisasi, proses blajar mengajar, lokasi, syarat penerimaan, simulasi tiga dimensi denah sekolah, serta informasi lain yang mungkin masih diperlukan.

Software yang digunakan Macromedia Director MX sebagai software utama, pengolahan video dan audio menggunakan aplikasi bawaan dari windows

yakni movie maker, Adobe Photoshop CS2 digunakan untuk mengolah image gambar (JPEG, GIF ,JPG), 3D Studio Max 6 untuk membentuk simulasi denah gedung dengan tampilan tiga dimensi, serta software pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan media penyampaian informasi berbasis multimedia dalam bentuk profile adalah :

- a. Membuat aplikasi multimedia untuk menyajikan informasi mengenai keberadaan serta visi dan misi SMP NEGERI 1 Salatiga sebagai media promosi.
- b. Mendukung visi dan misi SMP NEGERI 1 Salatiga menjadi sekolah menengah pertama bertarafkan internasional pada tahun 2018 mendatang.
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program S1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- d. Menerapkan serta mengembangkan ilmu pengetahuan yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia
- e. Menambah wawasan dan pengalaman dalam obyek permasalahan dari penelitian.
- f. Sebagai media alternative dalam penyampaian informasi yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media konvensional.
- g. Menerapkan ilmu dan teori yang didapatkan selama mengikuti pendidikan guna membantu dan mendukung penerapan ilmu tersebut

dalam kehidupan nyata.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dari obyek permasalahan penelitian adalah :

a. Metode Observasi (Pengamatan Langsung)

Data - data yang diperoleh didapatkan dari pengamatan secara langsung pada lokasi lingkungan SMP NEGERI 1 Salatiga.

b. Metode Interview (Wawancara)

Metode pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan disertai penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak SMP NEGERI 1 Salatiga yang terkait.

c. Metode Studi Pustaka.

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari beberapa sumber media seperti media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

d. Metode Dokumentasi

Pengumpulan data yang diambil dari arsip atau dokumen-dokumen yang ada pada SMP-NEGERI 1 Salatiga.

e. Rancangan dan Pembuatan Software

Membuat dan merancang software dengan menggunakan data-data yang telah dikumpulkan penyusun.

f. Penyusunan Laporan dan Kesimpulan

Pembuatan laporan merupakan tahapan akhir dari metode penelitian. Informasi yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan dapat diambil sebagai kesimpulan yang mewakili seluruh isi laporan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan penelitian disusun secara sistematis dalam enam bab, dimana masing-masing bab tersebut dijabarkan dan diuraikan yang mencakup permasalahan - permasalahan yang akan dibahas, sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian metodologi penelitian, dan sistematika laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, software dan hardware yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis sistem multimedia yang dibahas meliputi pendefinisian masalah, analisis pieces, studi kelayakan, analisis biaya-manfaat dan analisis kebutuhan sistem. Pada bab ini akan dibahas pula tentang tahapan - tahapan implementasi sistem, yaitu: merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Merupakan bab yang akan membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi sistem, pengujian sistem, serta pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan penyusun yang diambil dari penelitian skripsi ini yang diharapkan bermanfaat bagi pihak lain serta saran-saran untuk pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

