

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat telah membawa perubahan yang sangat mendasar pada pola pikir manusia sehingga berimbas pula pada perkembangan teknologi informatika yang baru-baru ini berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi informatika juga dijadikan alat bantu dalam menyampaikan informasi secara akurat, efektif, dan efisien. Hal ini terlihat dari banyaknya sekolah yang menyediakan sarana media informasi bagi para siswa, alumni, calon siswa baru maupun masyarakat umum. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang berkembang dengan pesat dan menjadi tren baru dalam dunia teknologi informatika adalah di bidang multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara penyampaian data informasi dengan menggunakan data teks, grafik, audio, video, dan animasi. Multimedia menjadi semacam tren di dunia teknologi informatika saat ini, karena dapat menjadikan informasi menjadi atraktif, menarik dan berkesan. Selain itu multimedia dapat masuk ke dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya di sekolah. Multimedia dapat membantu mempertajam pesan informasi karena kelebihan multimedia adalah menarik indera dan minat dan merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Suatu lembaga riset dan penerbitan computer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*¹ pada tahun 2003 menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Akan

tetapi, orang dapat mengingat 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Para pendukung multimedia menyatakan bahwa jika media berbagai indera ini dikombinasikan, maka efek yang dihasilkan melebihi penjumlahan bagian-bagiannya.

SMA Kolombo Yogyakarta merupakan sekolah swasta yang sedang berkembang dan ingin lebih bersaing dengan sekolah lainnya. Selama ini belum ada media untuk mempromosikan profil SMA Kolombo Yogyakarta yang memiliki potensi lebih untuk berkembang dan dikenal luas oleh masyarakat. Untuk itu SMA Kolombo Yogyakarta ingin membuat sebuah aplikasi multimedia guna mendekatkan diri kepada siswa, alumni, dan masyarakat luas.

Oleh karena itu, dalam penulisan skripsi ini mengambil tema: Profil Sekolah SMA Kolombo Yogyakarta Sebagai Media Informasi Berbasis Multimedia. Dengan adanya profil sekolah ini diharapkan dapat menarik para siswa baru dan masyarakat umum agar dapat lebih mengenal SMA Kolombo Yogyakarta.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

Bagaimana membangun dan memelihara aplikasi multimedia yang dapat mendukung promosi pada SMA Kolombo Yogyakarta?

1.3. Batasan Masalah

Dalam batasan masalah ini akan dibatasi masalah-masalah yang terjadi pada aplikasi ini yaitu:

1. Sistem yang dibuat menggunakan *Software Macromedia Director MX 2004* sebagai *software* utama dan *Adobe Photoshop CS 3*, *Adobe After Effect CS 3*, dan *Adobe Audition CS 3* sebagai *software* pendukung .
2. Aplikasi dibuat untuk mempermudah didalam penyampaian informasi tentang SMA Kolombo Yogyakarta yang dipresentasikan kepada wali murid sehingga informasi yang akan disampaikan lebih mudah tersampaikan kepada wali murid dan didalam penyampaiananya menjadi lebih menarik.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah:

- Untuk membuat aplikasi multimedia bagi SMA Kolombo Yogyakarta,
- Menerapkan teknologi informasi berbasis multimedia di bidang publikasi,
- Untuk memenuhi persyaratan kelulusan bagi program studi sarjana jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penyusunan skripsi dan perancangan aplikasi antara lain adalah:

- Membantu memberikan kemudahan bagi SMA Kolombo Yogyakarta dalam penuampaian informasi sehingga lebih menarik dan dapat diterima oleh masyarakat dengan cepat dan mudah.
- Membantu proses pengembangan sistem yang berjalan dengan melakukan suatu promosi yang efektif melalui media informasi berbasis multimedia.
- Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di STIMIK AMIKOM Yogyakarta

1.6. Metodologi Penelitian

Adapun penelitian yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah dengan cara sebagai berikut :

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan cara berikut :

- Metodi Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti pada SMA Kolombo Yogyakarta.

- Metode Wawancara

Mengumpulkan informasi dengan menggunakan wawancara pada pihak terkait di SMA Kolombo Yogyakarta.

- Metode Literatur

Mendapatkan data-data arsip atau dokumen yang ada sebagai bahan acuan atau panduan dalam penyusunan skripsi ini.

- Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca literatur atau buku-buku browsing dan searching website oninternet yang ada yang akan mendukung kelengkapan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan sebagai bahan panduan dalam penyusunan skripsi ini.

- Dokumentasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengambil gambar atau foto pada obyek penelitian yang digunakan untuk pembuatan skripsi ini

2. Perancangan model

Yaitu tahap pembuatan model atau tampilan program atau perancangan aplikasi multimedia atau bisa disebut juga pembuatan storyboard pada pembuatan film atau video.

3. Implementasi rancangan

Yaitu tahap pembuatan aplikasi multimedia.

4. Testing implementasi rancangan

Yaitu tahap pengetesan aplikasi multimedia dengan menggunakan angket kepada responden yang bersangkutan seperti guru – guru atau karyawan yang ada di SMA Kolombo Yogyakarta, apakah aplikasi multimedia sudah sesuai dengan kriteria yang mereka inginkan atau belum.

5. Testing model penyelesaian

Yaitu tahap memperbaiki aplikasi multimedia yang telah di tes kepada responden agar aplikasi multimedia menjadi sesuai yang diharapkan oleh responden.

6. Analisis hasil Implementasi

Yaitu tahap analisis terhadap hasil yang telah didapatkan dari hasil responden yang telah mengetes aplikasi multimedia.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam lima bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, komponen-komponen multimedia, langkah-langkah mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia, teknik penyajian multimedia, dan *hardware/software* yang diperlukan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini diuraikan tentang identifikasi masalah. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kelemahan sistem dan manfaat dari rancangan sistem secara umum.

BAB IV. IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini diuraikan tentang tahap demi tahap pembuatan profil sekolah dimulai dari desain aplikasi multimedia, pembuatan aplikasi multimedia, pengujian, serta hasil akhir aplikasi multimedia berupa profil sekolah.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.

