

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi informasi, maka dewasa ini bermunculan pengembangan sistem komputerisasi artinya pengembangan jalur teknis yang semula masih manual kini lebih disempurnakan dengan bantuan suatu alat yang dapat menunjang keefektifan kinerja penggunaannya (*computer*).

Teknologi informasi (TI) adalah suatu teknologi komputer yang digunakan untuk mengolah data, menyusun data, menyimpan data, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, pemerintahan maupun pendidikan. Saat ini teknologi informasi telah mencapai beragam bentuk cara penyajian maupun penyampaian informasi kepada masyarakat secara dinamis dan menarik dalam bentuk multimedia sebagai bagian dari perkembangan teknologi informasi. Begitu juga pada pendidikan khususnya SMK (sekolah menengah kejuruan) promosi yang selama ini dilakukan oleh pihak SMK kurang efektif dan bersifat terbatas karena hanya menggunakan brosur, poster, dan publikasi pada seminar-seminar.

Berbagai instansi baik pemerintahan, swasta, maupun pendidikan telah banyak melakukan promosi dan memberikan informasi melalui media web. Media promosi berupa website memang sudah dimiliki, akan tetapi website di

Indonesia memiliki kelemahan pada bandwidth sehingga akan sangat sulit diakses, belum terjangkanya

semua daerah oleh internet, dan minimnya pengetahuan tentang internet pada daerah-daerah yang jauh dari perkotaan, akibatnya pemberian informasi dan promosi akan menjadi tidak efektif dan efisien bila menggunakan website.

Seiring dengan perkembangan komputer, penulis ingin mencoba membuat suatu CD Interaktif untuk memberikan informasi dan mempromosikan sebuah Sekolah Menengah Kejuruan berbasis multimedia dalam rangka memenuhi skripsi dengan judul "CD Interaktif sebagai Sarana Informasi dan Promosi pada SMK Yudya Karya berbasis Multimedia".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditraikan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- Bagaimana membuat media informasi berbasis multimedia informatif dan interaktif yang nantinya dapat menjadi sesuatu yang mempunyai nilai dan daya tarik bagi masyarakat luas.

### **1.3 Batasan Masalah**

Sistem (aplikasi) multimedia memiliki cakupan yang luas, maka penulis membatasi permasalahan tersebut yaitu :

1. Penelitian skripsi ini hanya dibatasi aplikasi multimedia berupa informasi dan promosi profil dari SMK Yuda Karya serta

informasi keistimewaan yang di miliki oleh SMK Yudya Karya Magelang.

2. Dalam pembuatan CD Interaktif ini menggunakan software (perangkat lunak) yaitu: Adobe Photoshop CS3, Macromedia Diretor MX 2004, Macromedia Director MX 2004, Adobe Audition 1.5 , SWISH max.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan penyusunan Skripsi ini adalah senagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ Amikom” Yogyakarta.
2. Membuat Aplikasi Multimedia sebagai sarana promosi dan informasi pada SMK Yuda Karya Magelang yang menarik, **Interaktif** dan dapat menyajikan informasi dengan lengkap.
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah di dapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
4. Menambah wawasan dan sebagai modal dasar dalam memasuki dunia kerja.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan peninjauan langsung terhadap obyek penelitian sehingga mendapatkan data yang relevan dan tidak diragukan kebenarannya.

2. Metode Interview

Yaitu teknik memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung.

3. Metode Dokumentasi

Suatu metode untuk mengumpulkan data melalui dokumen – dokumen pada SMK Yudya Karya yang berhubungan dengan penelitian.

4. Metode Kepustakaan

Metode yang dilakukan dengan menggunakan buku-buku perpustakaan yang meliputi literatur, catatan dan bacaan lain yang menunjang penulisan.

5. Internet

Yaitu metode dengan mencari artikel – artikel yang ada di internet. Penulis mendapatkan informasi dengan cara mendownload tutorial.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini sebagai berikut:

### BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### BAB II Dasar Teori

Pada bab ini membahas tentang sistem secara umum yang meliputi pengertian multimedia interaktif, sejarah dan perkembangan aplikasi multimedia, pengertian informasi, pengertian promosi, dan software yang digunakan dalam pengembangan aplikasi.

### BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, serta analisis berisi tentang analisis yang digunakan dan studi kelayakannya. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum, dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

### BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai implementasi, serta tahapan pembuatan aplikasi multimedia sebagai sarana informasi dan promosi SMK Yudya Karya Magelang.

## BAB V Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran dapat dikemukakan kembali masalah penelitian serta hasil dari penyelesaian masalah.

### Daftar Pustaka

Pada daftar pustaka ini berisikan sumber-sumber yang digunakan penulis untuk menulis laporan, baik berupa buku panduan, majalah dan internet.

