

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ke tahun semakin pesat. Terbukti pada bidang transportasi, komunikasi, maupun pendidikan. Dengan perkembangan ilmu teknologi ini membantu manusia memasuki era global yang tak terbatas dengan berbagai macam bidang teknologi. Teknologi juga memiliki peran besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan pada sekolah-sekolah. Salah satu teknologi yang memberikan informasi dan sangat marak sekali digunakan khalayak umum adalah teknologi multimedia.

Melalui teknologi multimedia semua informasi dapat di peroleh dengan mudah. company profile merupakan fasilitas umum dalam dunia multimedia. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat Sekolah Menengah Seni Rupa Yogyakarta mengalami kesulitan dalam mempublikasikan sekolah tersebut yang selama ini hanya menggunakan brosur sebagai sarana publikasi. Dimana media yang digunakan seharusnya mampu memberikan informasi kepada khalayak umum tentang gambaran secara luas mengenai "Sekolah Menengah Seni Rupa Yogyakarta" tersebut. Berdasarkan hal diatas perlu adanya sebuah company profile yang berbentuk CD sebagai sarana untuk mempublikasikan "Sekolah Menengah Seni Rupa Yogyakarta". Melalui company profile, informasi disajikan sedemikian rupa untuk dilihat. Hingga saat ini jumlah company profile sudah tidak terhitung lagi jumlahnya karena melihat kebutuhan manusia akan

informasi dan untuk memberikan lebih banyak kemudahan, maka beberapa pihak lebih memilih menggunakan company profile sebagai sarana dan penyajian informasi yang dibutuhkan oleh konsumen. Sebagian besar konsumen menjadikan company profile sebagai sarana untuk menginformasikan sekaligus mempromosikan suatu perusahaan atau instansi.

Dengan melihat latar belakang masalah diatas, peneliti memberikan solusi untuk membuat sebuah company profile yang berbentuk CD kepada Sekolah Menengah Seni Rupa (SMSR) agar publikasian tepat sasaran dan memberikan informasi berbagai macam program keahlian yang ditawarkan SMSR kepada calon siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana membuat company profile yang dapat disajikan sebagai sarana untuk mempublikasikan SMSR Yogyakarta kepada para calon siswa baru yang membutuhkan informasi.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pendesainan multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan aplikasinya yang berbeda pada masing-masing bidang. Disini penyusun mengambil ruang lingkup yang kecil dari pendesainan multimedia tersebut, guna memfokuskan pengenalan dan pembahasan tentang SMSR (Sekolah Menengah Seni Rupa). Adapun informasi yang akan ditampilkan meliputi :

- Profil Sekolah Menengah Seni Rupa Yogyakarta
- Sejarah Sekolah Menengah Seni Rupa Yogyakarta
- Visi dan misi Sekolah Menengah Seni Rupa Yogyakarta
- Program Keahlian Sekolah Menengah Seni Rupa Yogyakarta
- Foto kegiatan Sekolah Menengah Seni Rupa Yogyakarta
- Lokasi tempat dimana Sekolah Menengah Seni Rupa Yogyakarta berada semuanya ditata dengan baik sehingga dapat menarik perhatian banyak orang.

Software yang penulis gunakan untuk mendesain aplikasi multimedia tersebut adalah Macromedia Director MX 2004 sebagai software utama, Adobe Photoshop CS2, Adobe Audition dan Shotink Glanda sebagai software pendukung. Dan pada akhirnya akan dikemas dalam bentuk CD.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Membuat aplikasi multimedia sebagai alternatif baru dalam penyampaian informasi yang bertujuan membangun *image* sekolah. Dan mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media lain yang sudah lebih dahulu dikenal sekolah.

Disamping itu ada beberapa tujuan lainnya yaitu :

- Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III Jurusan Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.

- Memberikan alternatif baru dalam penyampaian informasi yang lebih menarik kepada masyarakat,
- Mengenalkan ke publik tentang Profil Sekolah Menengah Seni Rupa Yogyakarta selengkap-lengkapnya,
- Menambah pengalaman dan keterampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.

1.5 Metode Pengambilan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulisan antara lain :

1. Observasi

Dilakukan oleh penulis dengan cara penulis datang langsung ke SMSR Yogyakarta dan melakukan pencatatan secara cermat dan teliti atas semua objek yang sedang diobservasi.

2. Wawancara (*Interview*)

Dilakukan dengan cara penulis mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan SMSR Yogyakarta secara langsung dengan Kepala Sekolah dan pihak terkait lainnya.

3. Kearsipan (*Dokumentation*)

Penulisan membaca dan mempelajari arsip-arsip tentang data SMSR Yogyakarta yang ada.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II : Dasar Teori

Bab ini menerangkan tentang masalah mengenai pengenalan sistem secara umum, konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

Bab III : Tinjauan Umum

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum dari Sekolah Menengah Seni Rupa Yogyakarta sebagai obyek penelitian.

Bab IV : Perancangan Sistem

Bab ini menjelaskan mengenai tentang pembuatan company-profile secara keseluruhan hingga penyelesaian akhir.

Bab V : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.


1.7 Jadwal Kegiatan

Penulis mempunyai rencana kegiatan yang dijadikan acuan dalam penyusunan laporan Tugas praktek ini. Berikut ini adalah tabel jadwal rencana kegiatan yang akan dilakukan.

Tabel 1.1 Tabel Rencana Kegiatan

No.	Kegiatan	Mei 2010				Mei 2010				Juni 2010				Juli 2010			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		1.	Survey Objek penelitian														
2.	Persiapan observasi																
3.	Pelaksanaan observasi																
4.	Peraneangan desain aplikasi																
5.	Pembuatan Aplikasi																
6.	Tahap pengujian aplikasi																
7.	Penyusunan laporan																

Keterangan :

 Pelaksanaan kegiatan