

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat mendorong seseorang ingin melakukan sesuatu dengan cepat dan mudah. Kemajuan teknologi di era globalisasi khususnya teknologi komputerisasi menghasilkan informasi yang tepat dan lebih nyata bila dibandingkan dengan informasi yang dihasilkan dengan cara manual. Hal itulah yang mendasari semakin banyaknya sistem komputerisasi.

Memang tidak semua komputerisasi itu bisa diterapkan semaksimal mungkin masih banyak instansi (badan usaha) yang kurang memahami manfaat komputer dengan benar hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan didalam bidang komputer, seperti yang penulis temukan pada SMK Muhammadiyah Kalibawang Kulon Progo.

Melihat kenyataan ini baliwa penulis mencoba untuk memberikan solusi yang tepat untuk memberikan informasi yang jelas dan menarik tentang sekolah secara optimal, dengan menggunakan Multimedia sebagai sarana informasi dan promosi untuk memperkenalkan sekolah kepada masyarakat luar.

Berdasarkan uraian diatas penulis bermaksud mengadakan penelitian mengenai sistem informasi berbasis Multimedia di SMK Muhammadiyah Kalibawang dengan mengambil judul **"Company profil Sebagai Sarana Informasi dan Promosi Di SMK Muhammadiyah Kalibawang Kulon Progo"**.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang diatas maka penulis akan mengambil permasalahan, bagaimana memanfaatkan perangkat lunak Multimedia untuk membangun suatu aplikasi Multimedia khususnya dalam pembuatan profil sekolah yang berisi sejarah, struktur organisasi, fasilitas, dan prestasi yang akan digunakan sebagai sarana penyampaian informasi kepada dunia luar.

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia yang sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya pada masing – masing bidang yang berbeda untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu pembuatan profil sekolah yang berisi sejarah, visi misi dan tujuan, struktur organisasi, tata ruang sekolah, ekstrakurikuler, prestasi, data guru, jumlah siswa, dan galeri foto yang nantinya akan digunakan sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat luar.

Perangkat lunak yang digunakan dalam aplikasi ini Sothink Glanda, Adobe Photoshop 7.0, CoolEdit Pro 2.0 dan perangkat lunak lainnya sehingga nanti hasil akhirnya berupa Multimedia interaktif.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan dan menerapkan teori praktikum yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta di dunia luar.

2. Diajukan guna melengkapi persyaratan untuk mencapai derajat Diploma III pada jurusan Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Memberikan informasi yang jelas tentang produk dan keunggulan SMK Muhammadiyah Kalibawang Kulon Progo yang dapat digunakan untuk promosi kepada masyarakat.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini memerlukan data – data yang nantinya dapat mendukung laporan. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam membantu penulisan Tugas Akhir ini, yaitu

1. Metode Observasi (pengamatan)

Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang diteliti tanpa menggunakan alat bantu standart.

2. Metode Interview (wawancara)

Dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak yang berkepentingan yang merupakan nara sumber untuk menjadi informasi.

3. Metode Kepustakaan

Kepustakaan sebagai dasar penyusunan tugas akhir dengan menggunakan buku perpustakaan.

4. Metode Kearsipan

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dari arsip yang telah ada yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam lima Bab, masing – masing Bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Dalam Bab I ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan dan Rencana Kegiatan

BAB II Landasan Teori

Tentang Bab II berisi penjelasan tentang arti aplikasi multimedia, struktur, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III Tinjauan Umum

Bab ini akan diuraikan mengenai hubungan dengan tempat penelitian yaitu SMK Muhammadiyah Kalibawang Kulon Progo.

BAB IV Pembahasan

Perancangan Aplikasi multimedia interaktif

BAB V Penutup

Mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian.

