

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Madrasah Tsanawiyah Negeri Prambanan Sleman merupakan salah satu alternatif lembaga pendidikan menengah yang sedang berkembang dan memberikan nuansa baru dibidang pendidikan dengan mengacu pada Kurikulum Nasional, serta ditunjang dengan program-program unggulan yang berbasis kualitas dan budaya sehingga tercetak generasi yang "BERIMAN" (Bertakwa dan Berprestasi, Inovatif dan Mandiri). Namun Kurangnya kegiatan promosi pada MTsN Prambanan Sleman ini menjadikan masyarakat kurang berminat untuk bersekolah disini, untuk itu pihak sekolah ingin mempromosikan MTsN Prambanan Sleman dengan cara lain yang lebih menarik serta efektif dan efisien kepada masyarakat luas.

Seiring dengan pertumbuhan teknologi, peningkatan pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya pengelolaan Informasi, maka dalam menyajikan informasi harus menarik dan jelas apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Salah satu media yang mampu menggabungkan berbagai bentuk informasi tersebut adalah menggunakan Multimedia Interkatif, karena dapat menyajikan informasi yang mudah dimengerti oleh para pengguna yaitu melalui gambar, animasi, teks, suara dan video sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Dengan hal tersebut diatas yang melatarbelakangi penulis untuk mengajukan judul "Perancangan Profil Sekolah Madrasah Tsanawiyah Negeri Prambanan Sleman Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Promosi dan Informasi" sehingga diharapkan sistem ini mampu mempermudah masyarakat melihat prestasi dan keunggulan MTs N Prambanan Sleman sehingga menjadi acuan dalam memasukan anaknya untuk bersekolah di sana.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah :

1. Bagaimana Merancang Profil Sekolah Madrasah Tsanawiyah Negeri Prambanan Sleman Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Promosi dan Informasi ?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok permasalahannya, maka perlu diberikan batasan masalah, karena pembahasan tentang merancang aplikasi ini mencakup bidang yang cukup luas. Sehingga batasan masalah akan dibatasi pada:

1. Multimedia Interaktif ini lebih fokus dalam menyampaikan profil sekolah MTs N Prambanan Sleman itu sendiri.
2. Multimedia Interaktif ini menggunakan Adobe Flash CS3 sebagai software utama serta menggunakan software Adobe Photoshop CS3 sebagai software pendukung dalam proses pembuatannya.
3. Multimedia Interkatif ini hanya bisa dijalankan di dekstop atau komputer
4. Pengguna/user tidak bisa mengubah atau mengedit aplikasi ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan program S1 serta memperoleh gelar Sarjana di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
2. Merancang Profil Sekolah Madrasah Tsanawiyah Negeri Prambanan Sleman Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Promosi dan Informasi.
3. Sebagai alternatif dalam metode penyampaian informasi berbasis multimedia interkatif dalam mempromosikan sekolah MTs N Prambanan Sleman.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Kampus UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta :
 - a. Memberikan pengetahuan baru kepada mahasiswa di lingkungan kampus.
 - b. Memberikan referensi tentang multimedia interkatif kepada mahasiswa.
2. Bagi Penulis
 - a. Menambah ilmu pengetahuan di luar lingkungan perkuliahan.
 - b. Mengimplementasikan teori yang didapat di bangku kuliah.
3. Bagi Pengguna
 - a. Mempermudah masyarakat melihat profil dan prestasi serta keunggulan MTs N Prambanan Sleman.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian terutama dalam mengumpulkan data atau memperoleh data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian antara lain :

1. Metode Wawancara
Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dalam melaksanakan atau menyelesaikan data yang diperlukan untuk dapat memberikan informasi yang dibutuhkan.
2. Studi Lapangan
Melakukan pengamatan dan mendapatkan data secara langsung terhadap obyek penelitian secara sistematis untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.
3. Metode kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada dipustaka maupun dokumen-dokumen yang relevan.

4. Metode Kearsipan

Metode kearsipan adalah metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat ketentuan-ketentuan pokok dalam penyusunan skripsi yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian media pembelajaran, bentuk-bentuk pembelajaran dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang perancangan media pembelajaran, materi dan teori yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran dan menganalisa kebutuhan biaya serta manfaat pembuatan media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

