

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era teknologi informasi yang berkembang saat ini, pola pikir masyarakat yang sudah tersentuh oleh teknologi informasi menjadi berubah. Banyak orang-orang yang mulai bersaing dalam dunia bisnis dengan menggunakan teknologi informasi. Bahkan bagi yang masih menggunakan teknik manual, mereka mulai ketinggalan dan sulit untuk bersaing.

Seiring dengan perkembangan teknologi khususnya dalam bidang teknologi informasi, pemanfaatan komputer untuk membantu tugas manusia sangat diperlukan untuk mencapai tingkat efektifitas dan efisiensi yang tinggi. Hal ini berlaku di segala bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu bidang penerapan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat. Perkembangan penerapan teknologi informasi bisa kita lihat dari perkembangan pendidikan yang sudah mulai berkembang dari teknik manual ke teknik komputerisasi.

SMA BOPKRI 3 BANGUNTAPAN YOGYAKARTA merupakan salah satu SMA yang cara memperkenalkannya menggunakan alat bantu atau dituliskan dan dijelaskan secara lisan, salah satunya memperkenalkan profil perusahaan masih membutuhkan banyak gambar dan butuh lama untuk menjelaskan profil yang disampaikan. Namun kelemahan dalam penyampaian profil ini dapat dibantu dan dilengkapi dengan berorientasi pada aplikasi multimedia interaktif. Dengan demikian

para konsumen dapat menggunakan media atau sarana ini sebagai pendukung, yaitu dengan teknologi multimedia.

Oleh karena itu, dalam Tugas Akhir ini penulis mengajukan judul Tugas Akhir “CD Interaktif Company Profile SMA BOPKRI 3 BANGUNTAPAN YOGYAKARTA ”. Harapan kami setelah menggunakan teknik ini, SMA BOPKRI 3 BANGUNTAPAN YOGYAKARTA akan lebih mudah dalam melakukan penyebaran tentang keunggulan pendidikan dan dapat mengurangi kendala-kendala yang ada:

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat aplikasi multimedia *company profile* SMA BOPKRI 3 BANGUNTAPAN YOGYAKARTA melalui media animasi, berupa pergantian gambar, perubahan bentuk (*morphing*), atau pergeseran objek dari satu tempat ke tempat lain. Sehingga penyampaian melalui media ini disukai oleh konsumen, agar lebih mudah dimengerti atau dipahami dibandingkan secara lisan (tanpa ilustrasi animasi).

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membagi ruang lingkup yang lebih sempit karena ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi dan penerapannya maka permasalahan dibatasi pada perancangan multimedia interaktif *company profile* SMA BOPKRI 3 BANGUNTAPAN YOGYAKARTA. Adapun masalah yang dikaji adalah membahas

tentang penggunaan software multimedia interaktif untuk membuat suatu aplikasi multimedia yang berisi informasi-informasi mengenai SMA BOPKRI 3 BANGUNTAPAN YOGYAKARTA.

Adapun software-software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi tersebut adalah: Adobe Photoshop CS, Macromedia Flash MX.

1.4. Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang ada maka maksud diadakan penelitian tugas akhir ini bertujuan untuk membuat dan mengembangkan kualitas pendidikan dalam SMA BOPKRI 3 BANGUNTAPAN YOGYAKARTA dari sistem lama menjadi sistem baru yang diharapkan lebih efektif dan efisien.

Adapun tujuan dari penulisan ini sebagai berikut:

- a. Bagi mahasiswa
 1. Sebagai syarat utama dalam menyelesaikan program studi DIII pada jurusan Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM, yaitu membuat suatu karya ilmiah dalam hal ini Tugas Akhir.
 2. Meningkatkan kualitas mahasiswa di dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang dimiliki.
- b. Bagi SMA BOPKRI 3 BANGUNTAPAN YOGYAKARTA
 1. Dapat memberikan kemudahan dalam segala proses yang ada dalam SMA BOPKRI 3 BANGUNTAPAN YOGYAKARTA.

2. Memberdayakan komputer yang telah ada di SMA BOPKRI 3 BANGUNTAPAN YOGYAKARTA guna mempermudah dalam penyebaran sarana pendidikan yang ada.

1.5. Metodologi Penelitian

Penyusunan tugas akhir harus didukung dengan data-data ataupun keterangan-keterangan yang tepat, baik dan benar agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Untuk mendapatkan data yang baik dan benar perlu dilakukan suatu penelitian pada sebuah badan usaha atau lembaga yang akan dijadikan proyek penelitian. Agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai diperlukan metode dalam mengumpulkan dan menganalisis data.

Metode pengumpulan data yang dilakukan antara lain:

- a. Observasi

Metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian dan melakukan pencatatan secara cermat dan teliti atas objek yang sudah diteliti.

- b. Wawancara (*interview*).

Pengumpulan data dengan cara penelitian bertatap muka secara langsung dengan sumber informasi untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan.

c. Kearsipan (*documentation*).

Mengumpulkan data dengan pengumpulan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisis.

d. Tinjauan pustaka

Mempelajari buku, artikel, dan situs yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini 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 penulis menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini penulis menguraikan hal-hal yang berhubungan dan yang mendukung dalam hal penerangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, komponen-komponen multimedia, teknik penyajian multimedia dan *hardware/software* yang diperlukan.

Bab III : Tinjauan Umum

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang data-data yang terkumpul pada objek penelitian yang berupa promosi SMA BOPRI 3 BANGUNTAPAN

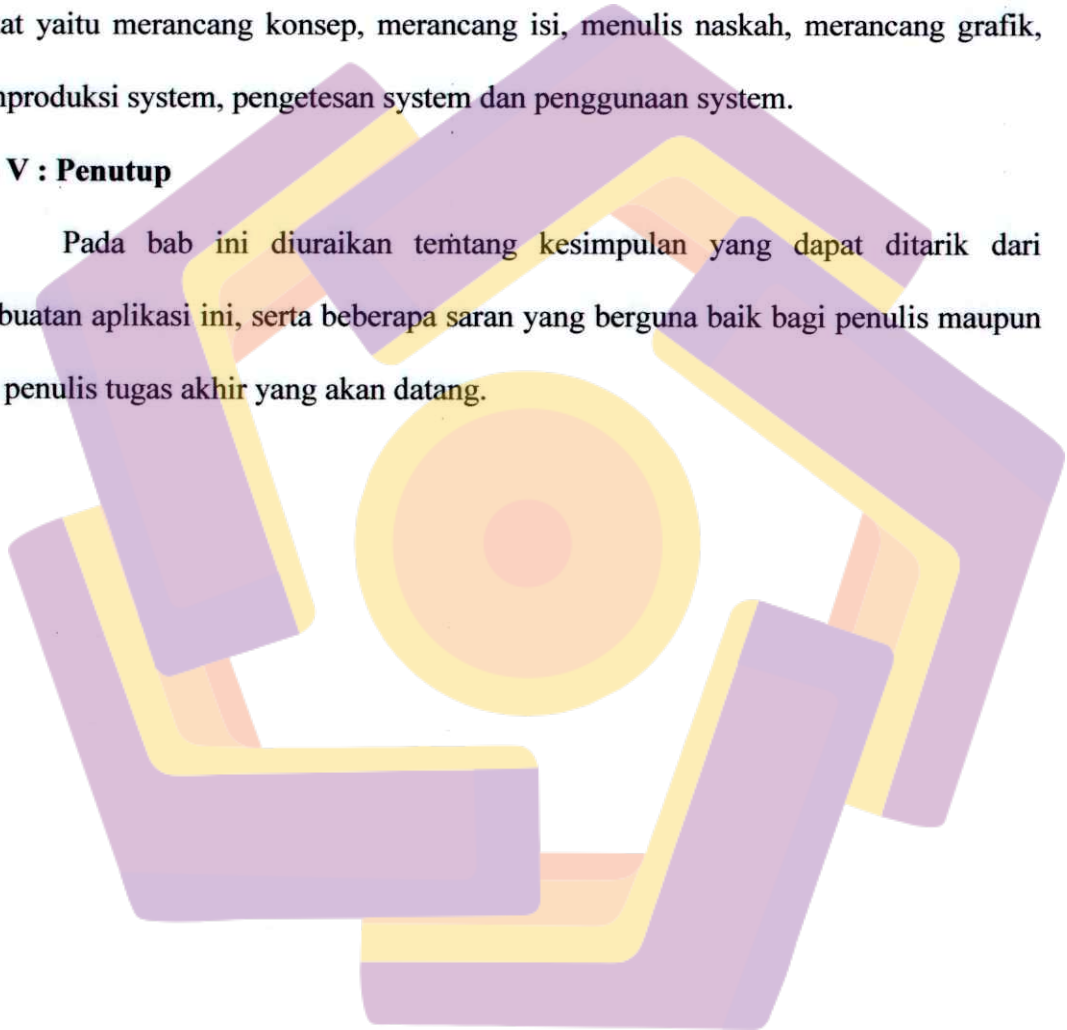
YOGYAKARTA dan analisis dari pemakaian aplikasi Multimedia Interaktif terhadap institusi SMA BOPRI 3 BANGUNTAPAN YOGYAKARTA.

Bab IV : Pembahasan

Pada bab ini penulis menguraikan tentang pembahasan dari aplikasi yang dibuat yaitu merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi system, pengetesan system dan penggunaan system.

Bab V : Penutup

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



1.7. Jadwal Kegiatan

Rencana kegiatan penelitian ini dijadwalkan selama 6 (lima) bulan,

[Tabel1. Rencana Jadwal Kegiatan Penelitian

NO	Uraian Kegiatan	Jadwal Pelaksanaan																			
		November				Desember				Januari				Februari				Maret			
		Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
1	Persiapan																				
2	Pengumpulan Data																				
3	Perancangan																				
4	Pembuatan																				
5	Uji coba																				
6	laporan																				